



# **SILABUS DAN SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)**

**Mata Kuliah** : Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
**Kode** : UD408  
**Jumlah SKS** : 3 SKS  
**Dosen** : Badru Zaman, M.Pd, Rita Mariyana, M.Pd

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2009**

## **PEMBELAJARAN KOMPUTER UNTUK ANAK USIA DINI**

### **Deskripsi Mata Kuliah**

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang diberikan pada program S-1 PGPAUD. Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memahami pentingnya pembelajaran komputer untuk anak usia dini, pengaruh pembelajaran komputer dalam memfasilitasi aspek-aspek perkembangan anak, prosedur pemilihan dan pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak, pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan software multimedia, dan pemanfaatan internet untuk anak usia dini. Dalam perkuliahan ini dibahas pentingnya pembelajaran komputer dalam pembelajaran anak usia dini, pengaruh pembelajaran komputer dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, pengenalan komponen-komponen komputer, prosedur pemilihan dan pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak usia dini, pengembangan program pembelajaran anak usia dini berbasis program multimedia. Perkuliahan ini juga mengkaji pemanfaatan internet dalam pembelajaran anak usia dini. Pelaksanaan kuliah menggunakan pendekatan ekspositori dalam bentuk ceramah, tanya jawab dan demonstrasi yang dilengkapi dengan penggunaan infocus/LCD dan pendekatan inkuiri yaitu penyelesaian tugas penyusunan dan penyajian makalah, diskusi dan pemecahan masalah, observasi lapangan dan praktek pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak usia dini. Tahap penguasaan mahasiswa selain evaluasi melalui UTS dan UAS juga evaluasi terhadap tugas, penyajian dan diskusi. Buku sumber utama: Merrill, PF. *Et.al.* (1995). *Computers in Education*; Roopnarine, J.L. & Johnson, J.E (1993) *Approaches to Early Childhood Education.2*; Heinich, Molenda and Russel (1993). *Instructional Media*.

## **SILABUS**

### **1. Identitas mata kuliah**

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Nama mata kuliah      | : Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini |
| Nomor kode            | : UD 408                                     |
| Jumlah SKS            | : 3 SKS                                      |
| Semester              | : -  |
| Kelompok mata kuliah  | : -  |
| Program Studi/Program | : PGPAUD/S-1                                 |
| Status mata kuliah    | : Mata kuliah pada Program S-1 PGPAUD        |
| Prasyarat             | : -  |
| Tim Dosen             | : Badru Zaman, M.Pd<br>Rita Mariyana, M.Pd   |

### **2. Tujuan**

Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa dapat memahami pentingnya pembelajaran komputer untuk anak usia dini, menganalisis manfaat pembelajaran komputer dalam memfasilitasi aspek-aspek perkembangan anak, mengetahui prosedur pemilihan dan pengembangan pembelajaran komputer untuk anak usia dini, menguasai beberapa program aplikasi untuk pengembangan pembelajaran komputer untuk anak usia dini, dan mampu memanfaatkan internet untuk anak usia dini.

### 3. Deskripsi isi

Dalam perkuliahan ini dibahas pentingnya pembelajaran komputer dalam pembelajaran anak usia dini, pengaruh pembelajaran komputer dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, pengenalan komponen-komponen komputer, prosedur pemilihan dan pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak usia dini, pengembangan program pembelajaran anak usia dini berbasis program multimedia. Perkuliahan ini juga mengkaji pemanfaatan internet dalam pembelajaran anak usia dini.

### 4. Pendekatan Pembelajaran

Ekspositori dan inkuiri

- Metode: ceramah, tanya jawab, demonstrasi, diskusi, pemecahan masalah dan praktek pengembangan program media
- Tugas : makalah, penyajian dan diskusi, produksi program pembelajaran komputer untuk anak
- Media : OHP, LCD

### 5. Evaluasi

- Kehadiran
- Makalah
- Penyajian dan diskusi
- UTS (Pengembangan program/*software* pembelajaran komputer untuk anak)
- UAS (Pengembangan program/*software* pembelajaran komputer untuk anak)

### 6. Rincian materi perkuliahan tiap pertemuan

- Pertemuan 1 : Orientasi perkuliahan
- Pertemuan 2 : Pengaruh Komputer Bagi Perkembangan Anak
- Pertemuan 3 : Komponen-komponen komputer (*Hardware dan Software*)
- Pertemuan 4 : Prosedur Pemilihan Program Pembelajaran Komputer untuk Anak
- Pertemuan 5 : Prosedur Pengembangan Program Pembelajaran Komputer untuk Anak
- Pertemuan 6 : Aplikasi Word Processor (Microsoft Word) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini
- Pertemuan 7 : Aplikasi Program Presentasi (Microsoft Power Point) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini
- Pertemuan 8 : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Microsoft Power Point
- Pertemuan 9 : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Microsoft Power Point (lanjutan)
- Pertemuan 10 : Ujian Tengah Semester (UTS)
- Pertemuan 11 : Aplikasi Program Multimedia dalam Pembelajaran Anak Usia Dini
- Pertemuan 12 : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Program Multimedia/ Flash
- Pertemuan 13 : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Program Multimedia/ Flash (lanjutan)
- Pertemuan 14 : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Program Multimedia/ Flash (lanjutan)
- Pertemuan 15 : Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Anak Usia Dini
- Pertemuan 16 : Ujian Akhir Semester (UAS)

## 7. Daftar Buku

### *Buku Utama*

- Heinich, Molenda and Russel (1993). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Merrill, PF. *Et.al.* (1995). *Computers in Education*. Allyn and Bacon
- Roopnarine, J.L. & Johnson, J.E (1993) *Approaches to Early Childhood Education.2nd*, New York: Macmillan.

### *Referensi*

- Anderson, Ronald H. (1993). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan PT Raja Grafindo Persada
- Beaty, Janice 1. (1996). *Skills for Preschool Teachers*. Merrill, an imprint of Prentice Hall.
- Chandra (2003). *Photoshop 7.0 untuk Orang Awam*. Palembang : CV. Maxikom.
- Giles, David (2003). *Media Psychology*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Hamalik, Oemar (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Hohmann, Mary, Weikart, David P. (1995). *Educating Young Children*. Ypsilanti, Michigan : High/Scope Press.
- Kadir, Abdul (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI.
- Hohmann, Mary, Weikart, David. (1995). *Educating Young Children*. Michigan: Ypsilanti.
- Kumala, Budi (2004). *Macromedia Flash MX*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mariyana, Rita, dkk (2005). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Pustaka Nadhिल Oetomo, Budi S.D (2002). *e-Education : Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI.
- Pribadi, B.A, dkk (2008). *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini (Modul)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arief S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sheel, Barbara B., Richey, Rita C. (1994). *Instructional Technology: The Definitions and Domains of the Field*. Washington, D.C.: AECT
- Straubhaar, J., La Rose R. (2000). *Media Now: Communications Media in The Information Age*. Wadsworth.
- Suarna, Nana (2005). *Pedoman Praktikum Microsoft Office*. Bandung: Yrana Widuya.
- Sudjana, N., Rivai, A(1997) *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Tim Litbang Wahana Komputer (1999). *Desain Grafts dengan Corel Draw 8.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Tim Litbang Wahana Komputer (2004). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Director MX*. 2004. Yogyakarta : ANDI

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Pengaruh Komputer Bagi Perkembangan Anak  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa memahami pengaruh komputer bagi perkembangan anak  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)   | Sub pokok bahasan dan rincian materi  | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)                          | Tugas dan evaluasi  | Media dan buku sumber   |
|-----------|--|---|---|---|---|
| 1         | 1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh komputer terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini<br><br>2. Mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh komputer terhadap perkembangan seni dan motorik anak usia dini<br><br>3. Mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh komputer terhadap perkembangan moral, sosial dan emosi anak usia dini | 1. Pengaruh komputer terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini<br><br>2. Pengaruh komputer terhadap perkembangan seni dan motorik anak usia dini<br><br>3. Pengaruh komputer terhadap perkembangan seni dan motorik anak usia dini | Menyimak kuliah dari dosen, mempresentasikan makalah, berdiskusi. | Mencari sumber-sumber lain mengenai pengaruh komputer bagi perkembangan anak usia dini yang relevan dari majalah, buku, dan internet<br><br>Kuis lisan di akhir jam perkuliahan | LCD, Laptop.<br>Roopnarine 1993: bab 17, Merrill, bab 12 dan 13 |

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Komponen-komponen komputer  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa mengetahui komponen-komponen komputer  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)                               | Sub pokok bahasan dan rincian materi   | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)    | Tugas dan evaluasi                  | Media dan buku sumber         |
|-----------|--|--|---|-------------------------------------|-------------------------------|
| 2         | 1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi perangkat keras ( <i>hardware</i> ) komputer | 1. Perangkat keras ( <i>hardware</i> ) | Menyimak kuliah dari dosen, bertanya-jawab, | Mencari sumber-sumber lain mengenai | LCD, Laptop.<br>Heinich 1993: |

|  |  |   |            |  |       |
|--|--|---|------------|--|-------|
|  | 2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi perangkat lunak ( <i>software</i> ) komputer | komputer<br>2. Perangkat keras ( <i>hardware</i> ) komputer | berdiskusi | komponen-komponen komputer dari majalah, buku, dan internet<br><br>Kuis lisan di akhir jam perkuliahan | bab 8 |
|--|--|---|------------|--|-------|

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Prosedur Pemilihan Program Pembelajaran Komputer untuk Anak  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa mengetahui prosedur pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)   | Sub pokok bahasan dan rincian materi   | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)                                  | Tugas dan evaluasi  | Media dan buku sumber   |
|-----------|--|--|---|---|---|
| 3         | 1. Mahasiswa dapat menjelaskan dasar pertimbangan pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak<br><br>2. Mahasiswa dapat menjelaskan kriteria pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak<br><br>3. Mahasiswa dapat menjelaskan prosedur pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak | 1. Dasar pertimbangan pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak<br><br>2. Kriteria pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak<br><br>3. Prosedur pemilihan program pembelajaran komputer untuk anak | Menyimak kuliah dari dosen, bertanya-jawab, mengerjakan tugas, berdiskusi | Mencari dan mengevaluasi software pembelajaran komputer untuk anak<br><br>Tes Tindakan menyusun kriteria evaluasi <i>software</i> untuk anak di akhir perkuliahan | LCD, Laptop, CD Interaktif untuk anak<br><br>Sadiman, A.S. 1995: bab 3,<br>Merrill, 1993: bab 6 |

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Prosedur Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Anak  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa memahami prosedur pengembangan pembelajaran berbasis komputer untuk anak  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)  | Sub pokok bahasan dan rincian materi   | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)                                  | Tugas dan evaluasi   | Media dan buku sumber                        |
|-----------|---|--|---|--|--|
| 4         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat membuat rancangan/desain pembelajaran berbasis komputer untuk anak</li> <li>2. Mahasiswa dapat menulis naskah program media/<i>story board</i></li> <li>3. Mahasiswa dapat menjelaskan langkah produksi/pembuatan media</li> <li>4. Mahasiswa dapat menguraikan langkah evaluasi program media</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan rancangan/desain program media</li> <li>2. Penulisan naskah program media/<i>story board</i></li> <li>3. Produksi program media</li> <li>4. Evaluasi program media</li> </ol> | Menyimak kuliah dari dosen, bertanya-jawab, mengerjakan tugas, berdiskusi | <p>Mencari sumber-sumber yang lain mengenai prosedur pengembangan pembelajaran berbasis komputer untuk anak</p> <p>Tes tindakan menyusun <i>story board</i> di akhir jam perkuliahan</p> | LCD, Laptop<br>Sadiman, Arief S. 1993: bab 4 |

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Aplikasi Word Processor (Microsoft Word) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa menguasai program Microsoft Word dalam pembelajaran komputer anak  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)  | Sub pokok bahasan dan rincian materi  | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa) | Tugas dan evaluasi                  | Media dan buku sumber          |
|-----------|---|---|--|-------------------------------------|--------------------------------|
| 5         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat mengoperasikan aplikasi Microsoft Word</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengoperasian Aplikasi Mikrosoft</li> </ol> | Mempraktekkan pengoperasian              | Mempraktekkan kembali pengoperasian | LCD, Laptop, Komputer Personal |

|  |  |  |  |                       |                                    |
|--|--|--|--|-----------------------|------------------------------------|
|  | <p>2. Mahasiswa dapat menggunakan gambar dalam Microsoft Word</p> <p>3. Mahasiswa dapat menggunakan tabel dalam Microsoft Word</p> | <p>Word</p> <p>2. Pemanfaatan Gambar dalam Microsoft Word</p> <p>3. Bekerja dengan Tabel</p> | <p>Microsoft Word di Laboratorium Komputer</p> | <p>Microsoft Word</p> | <p>(PC)</p> <p>Suarna, N, 2005</p> |
|--|--|--|--|-----------------------|------------------------------------|

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Aplikasi Program Presentasi (Microsoft Power Point) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa mampu mengoperasikan Program Presentasi (Microsoft Power Point) dalam pembelajaran anak usia dini  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| <b>Pertemuan</b> | <b>Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)</b>  | <b>Sub pokok bahasan dan rincian materi</b>  | <b>Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)</b>                                   | <b>Tugas dan evaluasi</b>  | <b>Media dan buku sumber</b>                                      |
|------------------|--|--|---|--|---|
| 6                | <p>1. Mahasiswa dapat menjalankan Program Power Point dalam pembelajaran anak usia dini</p> <p>2. Mahasiswa dapat mengolah teks dan objek gambar</p> | <p>1. Program Power Point dalam pembelajaran anak usia dini</p> <p>2. Pengolahan Teks dan Objek Gambar dalam pembelajaran anak usia dini</p> | <p>Mempraktekkan pengoperasian Microsoft Power Point di Laboratorium Komputer</p> | <p>Mempraktekkan kembali pengoperasian Microsoft Power Point</p> | <p>LCD, Laptop, Komputer Personal (PC)</p> <p>Suarna, N, 2005</p> |



## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Microsoft Power Point  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa mampu mengembangkan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Microsoft Power Point  
 Jumlah pertemuan : 2 kali

| <b>Perte-<br/>muan</b> | <b>Tujuan pembelajaran khusus<br/>(performansi/indikator</b>  | <b>Sub pokok bahasan<br/>dan rincian materi</b>  | <b>Proses pembelajaran<br/>(kegiatan mahasiswa)</b>  | <b>Tugas dan evaluasi</b>   | <b>Media dan buku<br/>sumber</b>                           |
|------------------------|---|--|--|---|--|
| 7-8                    | 1. Mahasiswa dapat mengolah teks, dan objek gambar dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point<br><br>2. Mahasiswa dapat menggunakan suara dan musik dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point<br><br>3. Mahasiswa dapat menggunakan fasilitas hyperlink dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point | Pengolahan teks, dan objek gambar dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point<br><br>Penggunaan suara dan musik dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point<br><br>Penggunaan fasilitas hyperlink dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Power Point | Mempraktekkan pengembangan program pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point di Laboratorium Komputer | Mempraktekkan pengembangan program pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point | LCD, Laptop, Komputer Personal (PC)<br><br>Suarna, N, 2005 |

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Aplikasi Program Multimedia dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa menguasai Program Multimedia dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Jumlah pertemuan : 1 kali

| <b>Perte-<br/>muan</b> | <b>Tujuan pembelajaran khusus<br/>(performansi/indikator</b>  | <b>Sub pokok bahasan<br/>dan rincian materi</b>   | <b>Proses pembelajaran<br/>(kegiatan mahasiswa)</b>  | <b>Tugas dan evaluasi</b>   | <b>Media dan buku<br/>sumber</b>                        |
|------------------------|---|---|--|---|---|
| 10                     | 1. Mahasiswa dapat menjalankan Program Flash dalam pembelajaran anak usia dini<br><br>2. Mahasiswa dapat mengolah teks, objek gambar, dan suara dalam Program Flash dalam pembelajaran anak usia dini | 1. Program Flash dalam pembelajaran anak usia dini<br><br>2. Pengolahan teks, objek gambar, dan suara dalam Program Flash dalam pembelajaran anak usia dini | Mempraktekkan pengembangan program pembelajaran menggunakan Program Flash di Laboratorium Komputer | Mempraktekkan pengembangan program pembelajaran menggunakan Program Flash | LCD, Laptop, Komputer Personal (PC)<br><br>Kumala, 2004 |

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Pengembangan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Program Flash  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa mampu mengembangkan program pembelajaran komputer untuk anak menggunakan Program Flash  
 Jumlah pertemuan : 3 kali

| <b>Perte-<br/>muan</b> | <b>Tujuan pembelajaran khusus<br/>(performansi/indikator</b> | <b>Sub pokok bahasan<br/>dan rincian materi</b> | <b>Proses pembelajaran<br/>(kegiatan mahasiswa)</b> | <b>Tugas dan evaluasi</b> | <b>Media dan buku<br/>sumber</b> |
|------------------------|--|---|---|---------------------------|----------------------------------|
| 11-13                  | 1. Mahasiswa dapat mengolah teks, dan                        | Pengolahan teks, dan                            | Mempraktekkan                                       | Mempraktekkan             | LCD, Laptop,                     |

|  |  |  |   |  |   |
|--|--|--|---|--|---|
|  | <p>objek gambar dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> <p>2. Mahasiswa dapat menggunakan suara dan musik dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> <p>3. Mahasiswa dapat menggunakan fasilitas hyperlink dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> | <p>objek gambar dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> <p>Penggunaan suara dan musik dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> <p>Penggunaan fasilitas hyperlink dalam pengembangan program pembelajaran anak dalam Program Flash</p> | <p>pengembangan program pembelajaran menggunakan Program Flash di Laboratorium Komputer</p> | <p>pengembangan program pembelajaran menggunakan Program Flash</p> | <p>Komputer Personal (PC)</p> <p>Kumala, 2004</p> |
|--|--|--|---|--|---|

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : UD 408 Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini  
 Topik bahasan : Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Tujuan pembelajaran umum (kompetensi) : Para mahasiswa menguasai internet dalam Pembelajaran Anak Usia Dini  
 Jumlah pertemuan : 2 kali

| Pertemuan | Tujuan pembelajaran khusus (performansi/indikator)   | Sub pokok bahasan dan rincian materi   | Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)  | Tugas dan evaluasi   | Media dan buku sumber  |
|-----------|--|--|---|--|--|
| 14-15     | <p>1. Mahasiswa dapat mengetahui internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini</p> <p>2. Mahasiswa dapat membuka dan</p> | <p>1. Internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini</p> <p>2. Teknik membuka</p> | <p>Mempraktekkan pemanfaatan internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini di laboratorium komputer</p> | <p>Mempraktekkan pemanfaatan internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini</p> | <p>LCD, Laptop, Komputer Personal (PC)</p> <p>Pribadi, B.A, 2008</p> |

|  |   |   |  |  |  |
|--|---|---|--|--|--|
|  | mencari informasi melalui internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini | dan mencari informasi melalui internet sebagai sumber dalam pembelajaran anak usia dini |  |  |  |
|--|---|---|--|--|--|