

KAJIAN MEDIA INTERAKSI ANAK USIA DINI SEMASA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (STUDI KASUS TK ISLAM AL-AZHAR 20 CIBUBUR DAN SEKOLAH MURID MERDEKA)

Rizki Riandini Ardhiana¹, Tsamarah Nadiyah², Dianing Ratri³, Riama Maslan Sihombing⁴

^{1,2,3,4}Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

corresponding author email: 27120045@mahasiswa.itb.ac.id¹

Abstrak

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang perlu diperhatikan sejak dini. Dukungan lembaga pendidikan prasekolah dianggap penting guna mendampingi orang tua memberikan tahapan stimulus yang sesuai hingga dapat memaksimalkan potensi anak. Dikarenakan kondisi COVID-19, pertemuan tatap muka berganti menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ), begitu pula pada level pendidikan prasekolah. Aspek motorik, kognitif, sosial, serta emosional anak sedang berkembang pesat di usia 2-6 tahun. Dibutuhkan interaksi intensif untuk memberikan stimuli, ruang gerak, ruang bicara dan berekspresi, serta pengalaman sosial. Pada penelitian ini diteliti adaptasi lembaga pendidikan prasekolah untuk menghadirkan ragam stimulus ini di rumah, dengan memaksimalkan penggunaan media digital dan analog. Hasil penelitian menyatakan bahwa jenis aktivitas yang paling diminati oleh anak yaitu eksperimen sains (20%), *story telling* (20%), menggambar (16%), dan pertemuan kelas daring melalui *Zoom* (13%). Aktivitas yang diminati oleh anak usia TK A dan TK B berbeda. Pada usia lebih besar, anak tertarik pada tantangan, kompetisi, dan eksplorasi. Sistem *blended learning* diterapkan sebagai penyeimbang media belajar analog dan digital, serta pembelajaran konvensional dan aktivitas mandiri.

Kata kunci: Sistem Pembelajaran Campuran, Media Edukasi Digital, Lembaga Prasekolah Daring

Abstract

Education is a long-term investment that needs our attention since the early stage of our children. Support from preschool institutions is considered important for accompanying parents to provide appropriate stimulus stages to obtain maximizing the potential of the child. Due to the condition of COVID-19, all classes change to online learning, likewise at preschool education level. Motor, cognitive, social, and emotional aspects is growing rapidly at the age of 2-6 years. Intensive interaction is required to provide stimuli, space for movement, space for speech and expression, as well as social experience. This research examines the adaptation of preschool education to present these kinds of stimuli at home, with maximize the use of digital and analogue media. The results showed that the types of activities most interested for children were science experiments (20%), story telling (20%), drawing (16%), and online class meetings through Zoom (13%). Children from kindergarten A and kindergarten B have different readability. At an older age, children are attracted to challenges, competition, and exploration. The blended learning system is applied as a counterweight to analogue and digital learning media, as well as conventional learning and independent activities.

Keywords: Blended-Learning System, Digital Media Education, Online Preschool

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang, maka tak jarang orang tua memilihkan sekolah terbaik untuk anak-anaknya bahkan sejak usia sangat dini. Disebutkan dalam Lokadata.id bahwa PAUD penting melalui rancangan pendidikan guna membantu menyiapkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap memasuki tingkat pendidikan lebih lanjut, selain itu banyak Sekolah Dasar di Indonesia yang mewajibkan calon siswa lulus Taman Kanak-kanak (TK)/PAUD. Berdasarkan Surat Edaran no.15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19), pendidikan bergeser dari semula tatap muka menjadi berbasis pertemuan dalam jaringan (daring). Begitu pula pada level pendidikan prasekolah. Berbeda dengan jenjang yang lebih tinggi, penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk usia prasekolah memiliki tantangan tersendiri. Dibutuhkan stimulasi kompleks yang diperoleh dari interaksi pengasuhan intensif dan berkualitas (Widiasari, Yuki. 2017).

Di usia ini tahap kognitif anak dalam masa pra-operasional (Piaget) yaitu anak sudah mampu membaca simbol dan tanda dari lingkungan, memahami realitas berdasarkan apa yang dilihat dan didengar, melakukan eksplorasi jawaban, namun pola pikir anak belum terorganisir dengan sempurna (Piaget dalam Ilda, Fatimah. 2015). Selain itu, kemampuan motorik anak sedang berkembang dan memerlukan rangkaian aktivitas seperti menggunting, merobek, menggambar, berjalan, lari, dan lompat sebagai stimulus. Sisi sosial-emosional anak juga perlu dilatih dengan memberikan perhatian, kasih sayang, dialog, dan pengalaman sosial.

Penelitian *clinical research design* ini dilakukan dengan pendekatan etnografi virtual pada TKIT Al Azhar 20 Cibubur dan Sekolah Murid Merdeka (SMM) yang melaksanakan pembelajaran secara daring. Dilakukan triangulasi metode yaitu wawancara, kuisioner, pengamatan kelas, pengamatan media pembelajaran, serta triangulasi ukuran yaitu guru dan wali murid. Melalui penelitian ini akan dikaji media digital yang telah digunakan di lembaga pendidikan prasekolah, bagaimana interaksi anak dengan media digital tersebut, kendala yang dialami, serta rekomendasi model dan media digital yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi respon siswa PAUD terhadap media dan jenis kegiatan selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), mengidentifikasi kendala yang dialami oleh siswa PAUD saat PJJ, mengidentifikasi pembagian peran antara guru dan wali murid pada proses KBM PJJ tingkat PAUD, mengidentifikasi kendala yang dialami oleh guru dan wali murid PAUD dalam beradaptasi dengan kondisi PJJ, dan merumuskan strategi dan media yang tepat untuk diaplikasikan pada PJJ jenjang prasekolah.

Penelitian terkait media dan metode belajar anak usia dini yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan literasi, numerik, motorik, kepekaan sosial dan emosional anak diantaranya Neuman dkk. (2021) menyatakan penggunaan dua jenis media yaitu buku dan video dapat meningkatkan serapan bahasa baru pada anak usia dini secara signifikan, dibandingkan jika hanya menggunakan satu jenis media namun dengan frekuensi sama. Penelitian Korat dkk. (2019) menemukan bahwa penambahan kamus pada media *e-book* yang menjelaskan makna kata secara definitif serta secara

konteks cerita, dapat meningkatkan pemahaman anak secara signifikan. Greene (2018) menegaskan untuk anak usia dini, penyisipan aktivitas *Living Art Detroit Wolf Trap* (bercerita sambil menari dan berdialog menggunakan kalimat aktif) akan meningkatkan kesiapan siswa untuk mengikuti aktifitas selanjutnya, serta memiliki relasi positif dengan capaian siswa.

Kankaanranta dkk. (2021) meneliti bahwa anak usia sekolah dasar (9-11 tahun) telah memiliki konsep kesehatan mental yang mereka representasikan kedalam lima hal yaitu faktor individual, interaksi sosial, kehidupan yang sehat, hobi dan kreatifitas, serta tidak mengalami gangguan kesehatan mental. Di usia ini anak juga sudah menyadari bahwa penggunaan media digital dapat berdampak baik maupun buruk terhadap kesehatan mental tergantung pada penggunaannya. Verhouvern (2020) menyatakan bahwa menggunakan komputer sebagai media belajar akan memiliki efek yang lebih besar terhadap perkembangan siswa apabila bagian dari sistem pembelajaran dan tidak terpisah, diterapkan dalam *active control grup*, menggunakan metodologi yang detail dan terencana.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian desain ini dilakukan menggunakan pendekatan etnografi virtual yang menurut Nasrullah (2020) merupakan sebuah teknik penelitian untuk menganalisis fenomena dengan komunitas virtual sebagai entitas dari penelitian yang dilakukan. Fokus penelitian dilakukan pada media yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh serta interaksi anak saat mengikuti sekolah daring. Prosedur penelitian meliputi:

1) Perizinan dan *Inform Consent*.

Melalui koordinator/kepala sekolah, dilakukan komunikasi awal terkait kesediaan tim pengajar dan wali murid untuk berpartisipasi dalam penelitian. *Inform Consent* dinyatakan secara daring dengan cara mengunggah tanda tangan dan nama lengkap pada kuisisioner *google form*. Adapun jadwal pertemuan wawancara disusun secara personal dengan setiap narasumber.

2) Pengamatan *platform* pembelajaran.

Dilakukan pengamatan terhadap *feature* kelas gratis yang tersedia di *website* sekolahmu.com, serta terhadap dokumentasi aktivitas siswa yang ditampilkan pada laman instagram sekolah.

3) Pengamatan Kelas.

Dilakukan pengamatan langsung dalam kelas daring melalui zoom, yaitu satu kelas PAUD B Al Azhar, satu kelas paralel Al Azhar, satu kelas PAUD A SMM, dan satu kelas PAUD B SMM. Pada tahun ajaran baru 2021/2022 TKIT Al Azhar Cibubur merencanakan pengadaan kelas tatap muka untuk sebagian siswa dengan pemberlakuan protokol kesehatan. Akan dilakukan pula pengamatan KBM tatap muka secara langsung ke sekolah. Pengamatan didokumentasikan dalam bentuk rekaman video serta catatan.

4) Wawancara tim pengajar/*learning design* dan wali murid.

Dilakukan wawancara terhadap tiga orang guru PAUD TKIT Al Azhar, serta tiga orang tim *Learning Design* PAUD SMM. Di SMM, tim *Learning Design* merupakan koordinator level yang mengoordinasikan serta melakukan supervisi terhadap

perencanaan kegiatan dan media belajar. Sementara di TKIT Al Azhar proses perancangan media dilakukan oleh guru. Wawancara wali murid, dikarenakan adanya privasi peserta didik yang perlu dijaga oleh pihak sekolah, maka dilakukan pendekatan secara personal terhadap rekan-rekan yang menjadi wali murid di kedua PAUD tersebut. Wawancara didokumentasikan dalam bentuk rekaman serta skrip wawancara.

Narasumber yang dilibatkan pada penelitian ini ialah (n1) Ibu Nilam selaku guru kelas TK A TKIT Al Azhar, (n2) Ibu Ika selaku guru kelas TK B TKIT Al Azhar, (n3) Ibu Indie selaku koordinator level/*Learning Design* TK A SMM, (n4) Ibu Intan selaku koordinator level/*Learning Design* TK B SMM, (n5) Ibu Rahma selaku wali murid TKIT Al Azhar, dan Ibu Nefa selaku wali murid TK A SMM.

5) Kuisisioner tim pengajar dan wali murid.

Dilakukan penyebaran kuisisioner berupa *google form* terhadap guru serta wali murid TKIT Al Azhar dan PAUD SMM.

Data hasil kuisisioner, wawancara, dan pengamatan kelas dikelompokkan berdasarkan tema pembahasan, yaitu adaptasi sekolah terhadap pembelajaran daring, komunikasi internal dan eksternal sekolah, interaksi anak dengan ragam media belajar, serta kendala selama pembelajaran daring. Dilakukan analisis data terhadap setiap tema dengan penyajian data kuantitatif dalam prosentase, serta analisis kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data didasarkan kepada pengamatan aktivitas KBM, wawancara terhadap guru dan orang tua murid serta hasil kuisisioner *daring* guru dan wali murid.

3.1 Adaptasi Model Pembelajaran Daring dan Komunikasi Antar Guru dan Orang Tua

Berdasarkan data wawancara yang telah dilakukan di Al Azhar 20 Cibubur, masa transisi dan adaptasi sekolah dari *offline* ke *daring* di awal pandemi pada Maret 2020 dapat terlaksana dengan baik dan relatif singkat yaitu 2 minggu. Hal ini dikarenakan sekolah sangat mendukung penyesuaian dan sesegera mungkin menyediakan fasilitas (n2). Sedangkan SMM sejak awal berdiri di tahun 2019 sudah menerapkan metode *blended learning* dengan *platform daring*. Animo masyarakat terhadap SMM meningkat semenjak pandemi, sebab para orang tua ini *prefer* memilih sekolah *daring* dibanding sekolah *offline* untuk kondisi seperti ini (n3).

Model belajar sebelum masa PJJ dan setelah banyak berubah contohnya seperti pelajaran komputer yang biasanya dilakukan di labor komputer, saat PJJ dilakukan di rumah dengan perangkat masing-masing dan guru harus memberikan tugas karena tidak dapat langsung praktik saat jam pelajaran (n1, n2). Kegiatan eksperimen masih bisa dilakukan *real time* saat kelas berlangsung melalui arahan dari guru dengan dampingan orang tua menggunakan *toolkit* yang sudah disediakan sebelumnya. Berdasarkan pengamatan kelas TK Islam Al-Azhar yang sudah dilakukan, kegiatan praktik seperti sholat dan berwudhu disubstitusi dengan menampilkan video saat kelas *daring*

berlangsung, adapula praktik sholat yang diperagakan langsung oleh guru-guru di masjid melalui *zoom meeting* dan diikuti oleh murid dari rumah masing masing. Beberapa kegiatan yang tadinya hanya sebagai ekstra kulikuler disekolah, ada yang dijadikan mata pelajaran umum karena dirasa penting untuk dimasukkan menjadi materi dasar apalagi di kondisi PJJ, salah satunya yaitu pelajaran tilawah (n1).



Gambar 1. Praktik Shalat Al Azhar
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Berdasarkan pernyataan wali murid, sekolah mengadakan sosialisasi serta memberikan panduan kurikulum yang akan dilaksanakan dalam bentuk *print out* dan sosialisasi dilakukan melalui *zoom meeting* hingga *whatsapp group chat* (n5). Komunikasi antara guru dan wali murid secara intensif dilakukan secara *daring* melalui *platform Whatsapp* secara personal maupu grup (Al Azhar) dan *Tanyamu* (SMM). *Feature Tanyamu* memiliki fasilitas *group chat*, yang diampu oleh seluruh guru SMM di jenjang tersebut. Diadakan pergantian piket setiap dua jam sekali, dengan tanggung jawab merespon pertanyaan dari wali murid di grup *Tanyamu*. SMM memilih tidak menggunakan *Whatsapp* untuk melindungi privasi guru dan sesama wali murid, serta menghindari pembahasan diluar aktivitas belajar mengajar seperti *spam chat* komersil (n3, n4).

3.2 Strategi Persiapan Media dan Bahan Ajar

Koordinasi yang dilakukan TK Islam Al-Azhar 20 Cibubur dalam tahap persiapan media dan bahan ajar dibagi kepada dua tim yaitu tim modul dan tim media. Tim modul bertugas membuat rancangan pembelajaran dalam rentan waktu tertentu dan tim media sebagai eksekutor pembuatan media yang sesuai untuk menunjang pembelajaran (n2). Beberapa aplikasi dipelajari dan digunakan oleh guru untuk mempermudah membuat bahan ajaran seperti aplikasi kinemaster yang digunakan untuk membuat video-video terkait hafalan doa aktivitas, gerakan sholat dan lain sebagainya. Aplikasi game juga digunakan seperti quizizi dan jigsaw saat kelas berlangsung, selain menarik perhatian anak bermain bersama seperti ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (n1).

Pada SMM, *Learning Designer* berkoordinasi dengan Tim Kurikulum terkait indikator capaian anak untuk tahap awal perencanaan media berdasarkan panduan Kurikulum 13. *Learning designer* (LD) disini sebagai koordinator level dan setiap jenjang memiliki satu LD dan setiap LD bebas menentukan sistem/mekanisme kerja. SMM menggunakan

sistem triwulan yang dalam 1 triwulan terdiri dari 10 pekan, dalam satu triwulan tersebut akan ditentukan 1 tema untuk konsep pembelajaran (misalnya: tema berkebun, tema ruang angkasa, dan lain sebagainya) dan setiap minggunya akan menggunakan sub dari tema yang sudah ditetapkan. Tema perbulan ini untuk satu tahun kedepan ditentukan oleh LD dan tim kurikulum. LD juga berkoodinasi dengan guru kelas untuk merumuskan rancangan aktivitas dan jenis media yang diperlukan pada setiap pertemuan, dan setiap guru kelas bertanggung jawab atas 1 pekan.

LD memberikan *brief*/arahan variasi aktifitas atau media, yaitu setiap pekan minimal ada 2 video, 1 buku, dan 1 kuis digital kemudian melakukan '*quality control*' terhadap rumusan kegiatan yang telah disusun oleh setiap guru kelas dan LD/guru kelas melakukan request ke Tim Production yang akan memproduksi konten untuk di posting di situs sekolah.mu, serta *toolkit* pembelajaran yang akan dikirimkan ke wali murid. Tidak sampai disitu LD juga melakukan '*quality control*' terhadap produk jadi yang dibuat Tim Produksi, diantaranya detail gambar, deskripsi, hingga font, di kaji kesesuaiannya dengan daya tangkap usia anak, jika lolos produk diproduksi massal atau di post. *Toolkit* atau alat bantu pembelajaran beberapa yang sekiranya sulit ditemukan di rumah masing-masing akan disediakan SMM dan dikirim ke alamat wali murid, per 5 pekan (2x kirim dalam 1 triwulan, diawal dan dipertengahan), selanjutnya akan 1x kirim untuk 10 pekan (n3, n4).

Adaptasi juga dilakukan pada metode pengumpulan tugas, evaluasi, dan penilaian. Pada TKIT Al Azhar 20 Cibubur, aktivitas siswa didokumentasikan oleh wali murid kemudian diunggah melalui *Google Drive* yang telah disediakan oleh guru. Pengarsipan dilakukan karena diperlukan lampiran dokumentasi pada raport siswa (n1). Sementara pada SMM dokumentasi aktivitas siswa diunggah pada portal sekolahmu.com. Penilaian didasarkan kepada keaktifan siswa dalam menghadiri pertemuan daring serta pengumpulan tugas. Bobot penilaian raport di SMM berdasarkan kepada (n4):

- 1) Kehadiran pada kelas daring setiap Selasa dan Kamis (10%)
- 2) Penilaian formatif dari *assessment* kelas, seperti video aktifitas anak membaca, serta kuis digital terkait pengenalan tanda jalan (10%)
- 3) Penilaian sumatif dari *assessment* kelas. Tugas proyek ini dilakukan sekitar satu sampai dua kali dalam satu triwulan. Durasi pengerjaan tugas cukup lama karena mencakup beberapa tahap aktivitas yang harus dilakukan oleh anak. Proyek yang telah dilakukan diantaranya Poster Tematik, aktivitas anak meliputi memahami konten, menulis, menggambar/mencari gambar terkait, presentasi, *record* diunggah di media sosial. Proyek lainnya yaitu Survey Sosial Makanan Favorit: aktivitas anak meliputi berinteraksi dengan individu disekitar, melakukan survey, menghitung dan mengolah hasil survey, presentasi, *record* diunggah di media sosial (30%).
- 4) Menyelesaikan minimal 80% aktivitas harian di akhir triwulan yang sedang berlangsung.
- 5) Apabila siswa belum memenuhi kriteria kelulusan, dilakukan pendekatan formal berupa pengiriman *email* dari SMM kepada wali murid, untuk mengingatkan daftar aktivitas yang belum diselesaikan oleh anak (n5).

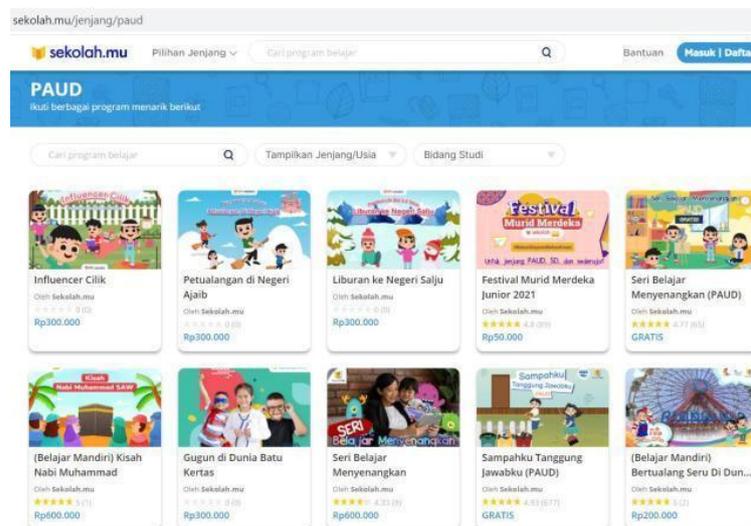
3.3 Media dan Interaksi Anak

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kedua sekolah, TK Islam Al Azhar 20 Cibubur serta PAUD Sekolah Murid Merdeka, keduanya menerapkan *blended-learning system* namun dengan persentase yang berbeda. Perpaduan proses pembelajaran konvensional-mandiri serta penggunaan media *digital-analog*.

a) Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Mandiri

TK Islam Al Azhar lebih banyak menggunakan metode konvensional yaitu adanya pertemuan antara murid dan guru dalam proses pembelajaran setiap hari. Pada Senin, Selasa, dan Rabu guru akan menghubungi siswa secara personal melalui *Whatsapp Video Call*, pada Jumat dan Sabtu siswa menghadiri pertemuan kelas melalui *Zoom*. Sementara pertemuan guru dengan murid hanya Selasa dan Kamis per pekan, yaitu pada pertemuan kelas melalui *Zoom* dengan durasi 60 menit setiap pertemuan. Secara formal, jumlah hari aktif belajar lebih banyak di Al Azhar yaitu 5 hari, sementara di SMM 4 hari. Namun SMM menyediakan lebih banyak pilihan aktivitas untuk dikerjakan anak secara mandiri di rumah. Murid PAUD SMM dapat mengakses program belajar pada *dashboard* sekolahmu.com.

Hari Senin sampai dengan Kamis, SMM menyediakan 2-3 aktivitas per hari yang dapat dilakukan oleh siswa di rumah. Sekolah tidak memberikan tenggat waktu pengumpulan (selama masih dalam durasi triwulan tersebut), sehingga anak memiliki kebebasan waktu untuk mengerjakan aktivitas kelas. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada anak (n3). Dengan ketentuan ini, aktivitas yang disediakan dapat dikerjakan pada hari apa saja bergantung kesepakatan anak dengan orang tua/pendamping. Berikut tampilan program tematik yang dapat diakses oleh siswa SMM setelah login.

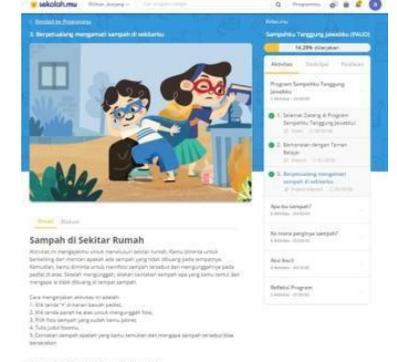


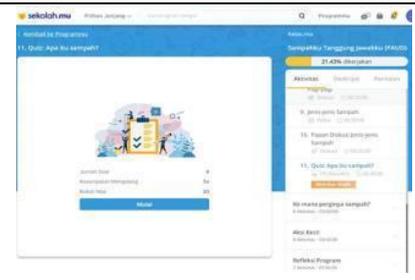
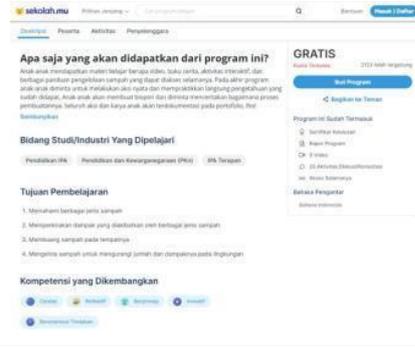
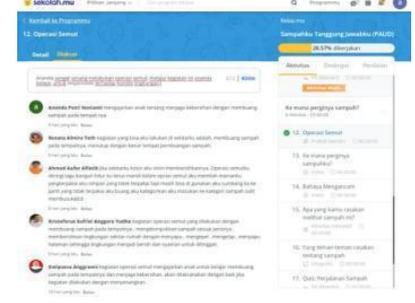
Gambar 2. Landing Page Program Tematik PAUD SMM
[Sumber: sekolahmu.com]

Setelah mengakses program tema tertentu, pada menu deskripsi disampaikan tujuan dan capaian dari program tersebut sehingga orang tua dapat mendampingi anak secara maksimal. Kemudian akan tampil pilihan aktivitas harian di sebelah kanan.

Jenis aktivitas harian mandiri yang disediakan sangat bervariasi, diantaranya: praktik lapangan, observasi lingkungan, membuat prakarya, permainan *drag and drop*, membaca buku, bercerita, serta menyimak video. Pada setiap aktivitas, disediakan petunjuk pelaksanaan pada menu detail, serta pertanyaan yang dapat diajukan oleh orang tua untuk memancing diskusi dengan anak. Selain itu tersedia pula Papan Diskusi sebagai tempat orang tua menuliskan jawaban dan proses diskusi tersebut. Orang tua/pendamping juga dapat saling berbagi *feedback* pada menu diskusi. Berikut tampilan variasi aktivitas mandiri yang disediakan:

Tabel 1. Jenis Aktivitas Harian Mandiri
[Sumber: sekolahmu.com]

No	Jenis Aktivitas Harian	Tampilan Visual
1	Aktivitas Mandiri – Praktik Lapangan	
2	Aktivitas Mandiri – Observasi Lingkungan	
3	Aktivitas Mandiri – Papan Diskusi	
4	Aktivitas Mandiri – Menyimak Video	

No	Jenis Aktivitas Harian	Tampilan Visual
5	Aktivitas Mandiri – Tampilan Awal Quiz	
6	Aktivitas Mandiri – Pertanyaan Quiz	
7	Aktivitas Mandiri – Deskripsi Panduan Program	
8	Aktivitas Mandiri – Menu Diskusi Wali Murid	

b) Penggunaan Media Digital dan Media Analog

Media digital yang digunakan oleh TK Islam Al Azhar 20 Cibubur berupa film animasi, video tutorial, serta kuis digital dengan *platform* quizizz dan jigsaw (n1, n6). SMM menggunakan media *interactive presentation* dengan *platform* genially, video animasi, buku cerita digital bergambar, infografis, kuis digital, *game* digital, serta portal web *sekolahmu.com* berisi media dan aktivitas belajar mandiri yang dapat diakses oleh siswa kapan saja (n3, n4). Modul disampaikan kepada orang tua dalam bentuk analog (TK Islam Al Azhar) dan digital (PAUD SMM) sebagai panduan dalam mendampingi kegiatan harian anak. Kedua sekolah juga mengirimkan media analog berupa *toolkit* yang diperlukan oleh siswa dalam mengerjakan aktivitas harian, terutama pada sesi eksperimen sains dan prakarya.

Tabel 2. Jenis Media Panduan Pembelajaran
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Jenis Media	Tampilan Media
1	Media Digital <i>Mix and Match Game</i> TK B SMM	
2	Media Analog Prakarya Rambutan TK A SMM	
3	Media Digital English Game Al Azhar	
4	Media Digital Game Al Azhar	

c) Interaksi Anak dan Media

Penggunaan media yang tepat dapat mendukung konsentrasi anak, membuat anak tertarik untuk berpartisipasi aktif, dan lebih mudah memahami materi. Pemilihan jenis media perlu disesuaikan dengan rentang usia anak karena perbedaan tahap kognisi dan psikomotorik. Usia prasekolah, anak-anak mulai mengeksplorasi pengalaman tidak langsung melalui cerita, gambar, dan menonton, hal ini menjadi dasar dalam pemikiran imajinatif mereka dan kegiatan yang dilakukan cenderung kearah permainan serta eksperimen menggunakan alat peraga dan permainan (Bukhari: 2013). Pada anak usia 4-5 tahun (TK A), aktifitas motorik seperti menari sambil bernyanyi dan bermain musik merupakan hal yang diminati oleh siswa (n3, n5, n6). Hal ini juga tampak pada siswa TK A Al Azhar yang sangat antusias pada sesi

bernyanyi, memilih lagu, serta meminta guru untuk memainkan hingga enam lagu. Sebagian memukul bedug mainan, ada pula yang memainkan drum serta pianika, didukung oleh guru yang memainkan piano dan ikut bersenandung. Pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan) merupakan salah satu yang paling ditunggu-tunggu oleh siswa (n3). Sementara usia 5-6 tahun (TK B) menyukai aktivitas motorik yang lebih menantang, seperti mencari benda tertentu di sekitar rumah (n4).



Gambar 3. Bernyanyi dan Bermusik TK A Al Azhar
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Jenis kegiatan yang diminati oleh TK A dan B yaitu prakarya dan eksperimen sains sederhana (n2, n5), aktivitas dengan *gadget* seperti mengoperasikan *Paint* dikomputer (n2), kuis digital (n4), *game* (n3, n4), bahkan beberapa siswa TK B SMM membuat *game* sendiri menggunakan *platform* yang disediakan, serta meminta untuk dimainkan bersama di kelas (n4). Pada beberapa materi yang memerlukan metode cerita, *Puppet Show* menjadi pilihan tepat karena menarik bagi siswa TK A dan B (n5, n6), serta dapat meningkatkan durasi konsentrasi anak (pengamatan kelas Al Azhar). Berdasarkan hasil kuisisioner wali murid yang mendampingi selama PJJ, media yang paling diminati oleh anak ialah eksperimen sains (20%), *story telling* (20%), menggambar (16%), dan pertemuan kelas daring melalui Zoom (13%).



Gambar 4. *Puppet Show* TK AB Al Azhar
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

d) Interaksi Sosial

Tanpa pertemuan tatap muka, dibutuhkan interaksi yang lebih intens untuk membangun ikatan sosial di lingkungan sekolah. Beberapa metode yang ditempuh ialah dengan memaksimalkan komunikasi saat pertemuan kelas daring. Cara komunikasi yang ekspresif, intonasi naik turun serta *gesture* dan mimik yang tampak jelas lebih menarik bagi siswa prasekolah (n6). Selain itu, sejak awal hingga sepanjang

pelajaran, guru seringkali memanggil nama anak secara bergantian. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan konsentrasi siswa, serta menumbuhkan rasa keterlibatan di kelas, perhatian serta kedekatan emosional dengan guru. Selain itu, anak juga memerlukan ruang untuk tampil, berinteraksi langsung, serta didengar oleh guru dan teman-temannya (n4, n5, n6).

Pertemuan kelas secara daring melalui *video conference* merupakan hal yang ditunggu-tunggu siswa (n3). Pada KBM kelas daring SMM, setiap 15 menit terakhir dialokasikan untuk berdiskusi. Anak dapat menanyakan perihal pelajaran yang belum dipahami, atau bercerita. Hampir setiap anak ingin diberikan kesempatan untuk bicara, menceritakan mainan, menceritakan anggota keluarganya, atau pengalaman lain. Mayoritas anak terlihat antusias saat diminta berbicara, menjawab pertanyaan, bercerita, atau menunjukkan hasil karya yang telah dibuat (pengamatan kelas Al Azhar dan SMM). Sebagai tambahan, untuk memfasilitasi kebutuhan anak akan interaksi sosial dengan guru dan teman sekelasnya, SMM menyediakan kelas tambahan *small class* setiap pekan (n3). Pada sesi ini, anak mendapatkan kesempatan bercerita/berbicara lebih banyak karena jumlah siswa terbatas 10 orang.

3.4 Kendala Guru dan Wali Murid di Masa Peralihan dan Berlangsungnya PJJ

Kendala dari guru TK Al-Azhar 20 Cibubur terjadi di awal masa transisi ke PJJ. Beberapa hal yang terkendala saat itu lebih banyak dirasakan pada perangkat seperti aplikasi *zoom meeting* yang masih terbatas sehingga tempat yang tersedia dibatasi waktu yaitu 45 menit untuk satu sesi, sedangkan kelas harus berlangsung 1 jam bahkan lebih jika ada sesi diskusi, dan mengakibatkan guru harus menyambung kembali dengan *link zoom meeting* baru untuk menyambung materi ke sesi kedua jika sesi pertama sudah terputus. Kendala selanjutnya masih berada pada aplikasi *zoom* dikarenakan *link* yang tidak *recurring*, membuat para guru harus berkali-kali membuat *link* baru disetiap pertemuan kelas, dan kendala terakhir mengenai perangkat *webcam* atau kamera pada komputer yang belum ada di awal. Untuk saat ini para guru terus belajar dan beradaptasi menggunakan perangkat dan aplikasi-aplikasi penunjang belajar mengajar *daring* dengan saling berbagi pengetahuan serta membantu satu sama lain, narasumber 1 juga menyebutkan bahwa sekolah bertindak cepat dan *support* terhadap perangkat yang dibutuhkan dalam menghadapi PJJ (n2).

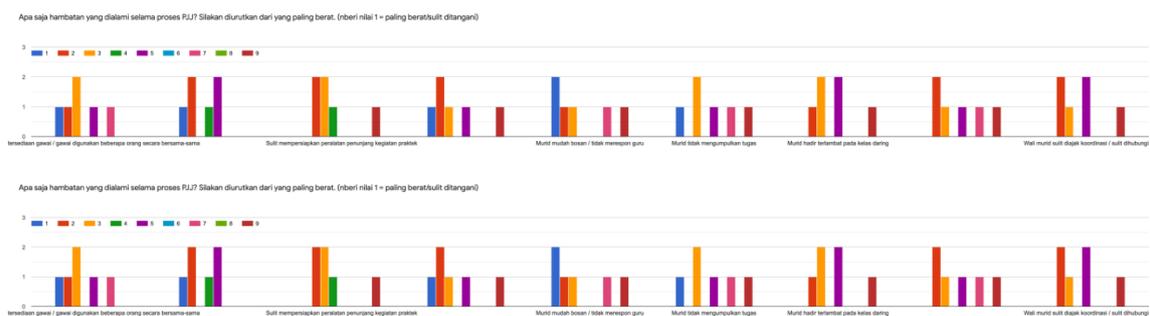
Selain kendala yang dirasakan pada awal masa transisi, keberlangsungan PJJ ini juga beberapa kali menghasilkan kendala-kendala lainnya, ketika sekolah *daring* berlangsung pembatas dan jarak anak dengan guru sangat tersasa, jika dibandingkan dengan sekolah *offline* guru dapat berkomunikasi langsung kepada anak, adapula perasaan dan interaksi psikologis yang banyak hilang setelah PJJ seperti tidak dapat memeluk anak secara langsung, menasihati dengan memberi pengertian rasa dan empati kepada anak (n1). Jaringan sebagai 'alat perang' utama juga menjadi salah satu hambatan ketika dalam beberapa waktu tidak stabil, juga sikap kooperatif orang tua yang harus terus diingatkan oleh guru agar tidak terlewat untuk men-*submit* tugas atau mengikuti materi kelas *daring*. Mengingatkan serta melakukan konsultasi kepada guru menghasilkan guru harus *stand by* selama hampir 24 jam dikarenakan media komunikasi yang sangat

mudah dijangkau yaitu melalui aplikasi whatsapp sehingga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru untuk bisa memberikan arahan langsung kepada orang tua dan murid yang membutuhkan (n1).

Untuk teknis pengumpulan tugas juga mengalami pergeseran, yang awalnya tugas prakarya dikerjakan disekolah, pada masa PJJ harus dikerjakan mandiri di rumah masing-masing dengan dampingan orang tua dan kolektif tugas melalui foto di input ke google drive. Penilaian raport juga melalui lampiran foto aktivitas agama atau motorik yang dilakukan dirumah (n1).

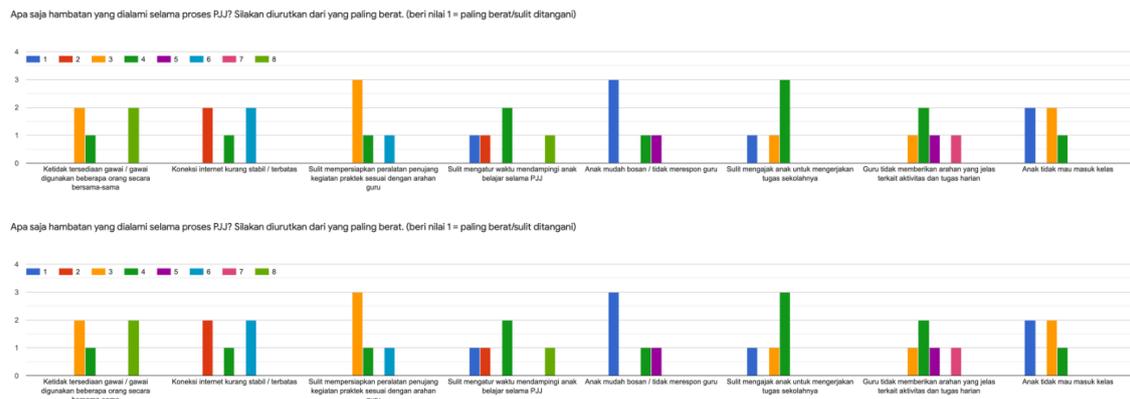
Beberapa ekstra kulikuler juga mengalami hambatan dalam pelaksanaan kegiatannya dikarenakan ruang gerak yang terbatas, fasilitas yang kurang memadai, serta partisipan yang tidak dapat berinteraksi secara langsung contohnya; olahraga futsal dan menari. Menurut narasumber guru di SMM (Sekolah Murid Merdeka) kendala yang kerap kali dialami adalah masalah *signal* atau jaringan, dan masih ada beberapa orang tua murid bahkan guru yang mengajar gagap teknologi atau gaptek, karena SMM berbasis *daring* daerah asal guru dan murid tidak hanya berpusat di satu kota saja, beberapa murid dan guru bahkan berdomisili di daerah-daerah kecil di Indonesia sehingga penyamarataan teknologi dan jaringan tidak selalu sama seperti kota-kota besar yang dianggap sudah lebih berpengetahuan mengenai hal tersebut (n3, n4).

Berikut hasil kuesioner yang disebarakan kepada guru-guru yang kurang lebih memberikan respon yang seimbang dari setiap indikator kendala yang dihadapi selama PJJ.



Gambar 5. Diagram Indikator Hambatan Guru Selama PJJ
[Sumber: Data Hasil Kuesioner]

Berdasarkan kuesioner kepada orang tua, kendala yang dirasakan saat PJJ ada di 3 indikator teratas yaitu; kesulitan dalam mempersiapkan peralatan dan bahan penunjang kegiatan praktek yang diarahkan oleh guru, anak mudah bosan atau bahkan tidak merespon guru, dan orang tua kesulitan untuk mengajak anak mengerjakan tugas sekolahnya.



Gambar 6. Diagram Indikator Hambatan Orang Tua Selama PJJ
[Sumber: Data Hasil Kuesioner]

Hal tersebut juga ditimpali dengan data wawancara dari pihak orang tua murid TK Islam Al-Azhar 20 yaitu Ibu Rahma untuk studi kasus anaknya, Fariza yang masih berusia 4 tahun dengan pribadinya yang mudah bosan ketika harus berdiam diri didepan gadget (kecuali menonton youtube atau bermain game) untuk mendengarkan penyampaian materi oleh guru dengan tenang menjadi kendala utama untuk membuat suasana belajar yang kondusif didalam kelas, karena tipikal Fariza yang suka berinteraksi dengan orang lain (*hyperactive*) sedangkan di dalam ruang zoom terdapat 15 orang anak lainnya yang juga harus membuat suasana belajar yang kondusif sehingga beberapa kali guru harus bertindak dengan mematikan *mic* murid agar penyampaian materi tidak terdistraksi di awal. Ibu Rahma menangani kendala tersebut dengan menggunakan laptop sebagai perangkat ketika PJJ ketimbang menggunakan *handphone* karena zoom meeting bisa diakses melalui perangkat laptop dan *handphone*, preferensi penggunaan laptop dibandingkan *handphone* ini dipilih Ibu Rahma sebab dengan ini beliau bisa memberikan pengertian kepada Fariza kalau laptop merupakan perangkat untuk kerja dan sekolah jadi tidak bisa digunakan untuk hal lain selain sekolah dan kerja (n5).

Sedangkan studi kasus dari Ibu Nefa sebagai orang tua murid SMM mengalami kendala pada jaringan yang tidak stabil dan kondisi sekitar yang kurang kondusif untuk belajar membuat Fathan yang berusia 3 tahun lebih mudah terdistrak sehingga durasi mengikuti kelas yang seharusnya dilakukan kurang lebih 30 menit, hanya diikuti pada 10 menit pertama saja dengan meminta izin keluar dari *zoom meeting* pada guru karena Fathan yang sudah tidak lagi memperhatikan materi yang disampaikan. Kondisi ini ditangkap oleh Ibu Nefa sebagai kesiapan anak untuk belajar, jika anak terdistrak dan orang tua sudah berusaha untuk mengembalikan fokusnya kepada materi tetapi anak tidak dapat fokus, maka Ibu Nefa akan memberikan waktu istirahat tersebut dengan tidak memaksakan agar anak tetap semangat belajar nantinya dan tidak merasa ada keterpaksaan dari orang lain (n6).

3.5 Hasil Diskusi

Keunggulan sekolah daring sebagai alternatif lembaga pendidikan adalah fleksibilitas akses terhadap kelas dan materi pembelajaran tanpa harus ada di lokasi tertentu. Kesiapan teknis seperti kestabilan jaringan selama pembelajaran perlu ditunjang oleh pihak sekolah karena berpotensi menghambat proses KBM. Kendala utama guru dan orang tua murid yaitu menjaga kelas tetap kondusif dan menjaga siswa tetap fokus mengikuti kegiatan dan materi yang disampaikan guru saat PJJ. Solusi yang dilakukan oleh TK Islam Al-Azhar ialah menkonversi aktivitas tatap muka kedalam bentuk daring tanpa mengurangi esensi dan daya tarik kegiatan tersebut bagi murid. Aktivitas bernyanyi bersama dengan menghadirkan guru musik, mendengarkan dongeng dengan alat peraga *hand puppet*, bahkan sesederhana mengajak anak untuk berinteraksi dan bercerita sudah menjadi daya tarik sendiri bagi siswa.

Fitur komunikasi antara orang tua dan guru lebih unggul pada SMM. Al-Azhar menggunakan aplikasi whatsapp *chat personal* maupun grup (melalui perwakilan komite sekolah), sehingga kurang menjaga privasi guru serta mengharuskan guru untuk *stand by '24 jam'* melayani pertanyaan dan memberikan informasi kepada orang tua murid. Sedangkan SMM sudah menyediakan fitur *Tanyamu* sebagai *platform* dalam bentuk chat grup sehingga kondusif hanya membahas materi dan sekolah. Keunggulan lainnya yaitu guru juga tidak dibebankan untuk selalu *stand by* karena SMM menetapkan sistem piket dengan durasi 2 jam per *shift*. Tetapi guru yang tidak sedang bertugas dapat fleksibel membantu menjawab dan memberikan informasi. Melalui *feature* ini, informasi dapat tersampaikan dengan merata kepada seluruh orang tua dan guru SMM.

Indikator-indikator yang digunakan masing-masing sekolah antara digital dan analog berjalan beriringan dan saling melengkapi, berikut beberapa keunggulan dan kekurangan yang dapat disimpulkan dari masing-masing sekolah:

Tabel 3. Keunggulan dan Kekurangan Sistem PJJ Masing-masing Sekolah
[Sumber: Data Penelitian Penulis]

	Al Azhar	SMM
Keunggulan	<ul style="list-style-type: none"> ● Aktivitas bernyanyi didukung oleh guru yang bermain musik, sehingga anak sangat antusias, hampir semua aktif pada sesi ini. ● Alat/perangkat belajar mumpuni. ● Guru Ekspresif. 	<ul style="list-style-type: none"> ● sesi dalam setiap pertemuan terstruktur, saling terkait ● interaksi antara guru dan murid intens karena ada sesi diskusi setiap akhir pertemuan kelas ● guru ekspresif ● memiliki <i>platform</i> sendiri sehingga materi pembelajaran, tugas, dan komunikasi terpusat di satu channel. ● fleksibilitas pelaksanaan waktu kelas daring (pagi/sore) ● fleksibilitas waktu pengerjaan tugas

	Al Azhar	SMM
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak semua anak disapa secara personal (mungkin karena kelas besar/gabungan), sehingga ada anak yang selama pembelajaran tidur/diam namun tidak ditegur. • Setiap sesi terasa kurang <i>relate</i> satu sama lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • lokasi guru tersebar di seluruh Indonesia sehingga di beberapa daerah jaringan kurang stabil. Hal ini menyebabkan jadwal KBM terkadang diganti

4. KESIMPULAN

Ketersediaan *platform* sebagai pusat data materi belajar, dokumentasi aktivitas siswa, serta media komunikasi sangat menunjang proses KBM. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran daring, diperlukan perencanaan materi dan media belajar terstruktur pada setiap pertemuan kelas maupun aktivitas mandiri. Setiap sesi aktivitas harus saling terkait. Hal ini memudahkan siswa memahami konsep dan materi yang disampaikan.

Pemilihan media pendukung perlu diseimbangkan antara penggunaan media analog dan digital. Media dan jenis aktivitas perlu disesuaikan dengan usia dan minat siswa. Pada anak dengan usia lebih muda, minat terhadap aktivitas bernyanyi dan menari masih tinggi, namun di usia 5-6 tahun anak membutuhkan lebih banyak tantangan, persaingan sehat, serta ruang eksplorasi dan menunjukkan diri. Disarankan sekolah melakukan evaluasi berkala terhadap respon dan interaksi anak dengan ragam media, sehingga guru dapat terus berinovasi dalam menentukan media dan metode yang akan digunakan pada pembelajaran daring.

Penelitian ini dapat menjadi referensi pelaksanaan kegiatan sekolah daring, khususnya jenjang prasekolah. Hasil penelitian dapat digunakan oleh guru maupun *content creator* yang berfokus pada pendidikan anak usia prasekolah. Saran untuk penelitian selanjutnya untuk menemukan solusi atas kendala *device* dan penyamarataan jaringan di setiap daerah untuk menunjang sekolah *daring*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bukhari, Ihsan Baihaqi Ibnu. 2013. *Yuk Jadi Orang Tua Shalih! Sebelum Meminta Anak Shalih*. Bandung: Penerbit Mizania PT Miza Pustaka.
- Greene, Mary Lou. 2018. Integrating the arts into the start classroom produce positive impacts in kindergarten readiness. *Early Childhood Reseach Quarterly*, 45, pp.215-223.
- Kankaanratna, Marja., Mehtala, Saana., Hankala, Mari., dkk. 2021. Children's conceptions of mental well-being and ideas for its promotion through digital environments. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 27, 100242.
- Korat, Ofra. Graistre, Tzlil. Altman, Carmit. 2019. Contribution of reading an e-book with a dictionary to word learning: Comparison between kindergartens with and without SLI. *Journal of Communication Disorder*, 79, pp.90-102.

- Lokadata.id. 2020. Dilema Belajar Jarak Jauh Anak Prasekolah. (*update* 7 Agustus 2020)
URL: <https://lokadata.id/artikel/dilema-belajar-jarak-jauh-anak-prasekolah>
[Diakses pada 6 April 2021]
- Nasrullah, Rulli. 2020. *Etnografi Virtual; Riset Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Neuman, Susan B. Samudra, Preeti., and Wong, Kevin M. 2021. Two may be better than one: Promoting incidental word learning through multiple media. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 73, 101252.