



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5408 - 5415

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Model Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi

Khadijah¹, Atika Angriani Saragih²✉

Pendidikan Agama Islam Konsentrasi PIAUD, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

E-mail: khadijah@uinsu.ac.id¹, atikaangrianisaragih458@gmail.com²

Abstrak

Epidemi Covid-19 telah menggeser paradigma pembelajaran dari pengajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, yang terkadang dikenal sebagai pembelajaran *online*. Di masa pandemi, pendidikan anak usia dini membutuhkan perhatian khusus karena memerlukan pengajaran khusus yang tidak diberikan kepada anak usia sekolah lainnya. Selama epidemi Covid-19, tujuan dari proyek ini adalah untuk menemukan model pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini mengambil metode penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil tersebut, berbagai strategi pembelajaran diterapkan, termasuk produksi komponen permainan bahasa seperti pengalaman cerita dan nyanyian individu. Permainan menebak wajah dan permainan berpasangan digunakan untuk membangun aspek sosio-emosional permainan. Permainan engkol dan lompat garis adalah dua latihan yang digunakan untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik mereka. Di sisi lain, terdapat sejumlah kendala, antara lain keterbatasan jaringan internet yang menghambat pembelajaran; kurangnya semangat orang tua untuk belajar *online*; timbulnya kebosanan pada anak-anak; dan kesulitan mengukur hasil kegiatan bermain.

Kata Kunci: Model pembelajaran, anak usia dini, pandemi.

Abstract

The Covid-19 epidemic has shifted the learning paradigm away from face-to-face instruction and toward distant learning, sometimes known as online learning. During the pandemic, early childhood education requires particular attention since it necessitates unique instruction not provided to other school-aged children. During the Covid-19 epidemic, the goal of this project was to find early childhood learning models. This study takes a qualitative research method. According to the results, a variety of learning strategies are applied, including the production of language game components such as story experiences and individual singing. Face-guessing games and partnering games were employed to construct the game's socio-emotional aspects. Crank games and line jumps are two exercises used to help youngsters improve their motor abilities. On the other hand, a number of barriers exist, including internet network limits that impede learning; parents' lack of excitement for online learning; the onset of boredom in children; and difficulty measuring the outcomes of playing activities..

Keywords: learning model, early childhood, pandemic.

Copyright (c) 2022 Khadijah, Atika Angriani Saragih

✉Corresponding author :

Email : atikaangrianisaragih458@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2850>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pandemi virus corona atau yang biasa dikenal dengan *coronavirus disease 2019* (COVID-19), telah menghambat keberadaan manusia selama dua tahun terakhir. Karena sistem pendidikan harus berubah untuk mengubah penerapan pembelajaran selama pandemi, dampak virus pada dunia pendidikan tidak dapat diabaikan. Banyak sekolah tidak siap untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ), yang mengarah pada kinerja siswa yang buruk. Pendidik, orang tua, dan siswa masih awam dengan proses pembelajaran jarak jauh karena belum terbiasa dengan kebiasaan dan *setting* wabah COVID-19. Pembelajaran jarak jauh memiliki sejumlah implikasi bagi instruktur, siswa, dan orang tua, terutama dalam menyelesaikan masalah jaringan internet (Kemendikbud, 2020). Namun, di masa pandemi ini, lembaga pendidikan harus secara aktif mempromosikan penerapan pembelajaran kreatif, memastikan semua pihak yang terlibat berada di halaman yang sama. Meskipun ada COVID-19, tujuannya adalah agar siswa merasa nyaman di dalam kelas (Gusliati et al., 2019).

Pandemi COVID-19 merupakan hambatan besar dalam kehidupan sehari-hari yang memengaruhi kelangsungan pendidikan dalam jangka panjang. Epidemi COVID-19 telah berdampak pada banyak keluarga Indonesia, baik di pedesaan maupun perkotaan. Ketika datang ke sekolah, banyak keluarga tidak terbiasa melakukannya di rumah. Begitu pula dengan mahasiswa yang terbiasa belajar tatap muka langsung dengan dosennya dapat mengalami kesulitan psikologis. Pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh yang sering disebut dengan pembelajaran *online*. Karena ketiadaan infrastruktur teknologi informasi, warga desa yang masih bersekolah dibuat bingung. Ada beberapa masalah dengan menggunakan metode yang tidak dapat diandalkan untuk mengevaluasi atau menilai murid (Syah, 2020).

Manajemen pembelajaran adalah upaya untuk mengawasi dan mengatur kegiatan pembelajaran berdasarkan konsep dan prinsip pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas tujuan pembelajaran. Tidak mungkin untuk menekankan pentingnya paradigma pembelajaran anak usia dini, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pemantauan. Model yang diadopsi dalam situasi ini adalah pembelajaran berbasis bermain, yang menyiratkan bahwa anak usia dini harus dapat memenuhi persyaratan perkembangan untuk menghadapi hambatan di masa depan sementara aktivitas utama anak adalah bermain. Anak-anak mungkin benar-benar belajar berkonsentrasi dengan bermain. Anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan bermain dan belajar melalui bermain. Akibatnya, masuk akal untuk percaya bahwa permainan anak-anak adalah pekerjaan mereka (Fitri, 2020).

Kajian “Pola Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengelola Permainan Anak Selama Pandemi COVID-19”. dilakukan oleh Khadijah dan Media Gusman. Penelitian ini berfokus pada jenis dan penerapan kerjasama orang tua-guru dalam merancang, melaksanakan, dan menilai kegiatan bermain di rumah anak. Perbedaannya adalah bahwa penekanan dari penelitian ini adalah pada jenis permainan yang dipilih oleh instruktur untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang tua di rumah. Penelitian ini tentunya akan membantu orang tua dalam menentukan jenis permainan yang sesuai dengan skenario dan kondisi. Tentu saja anak tetap bermain di rumah, tetapi tidak ditekankan untuk penguasaan atau pengembangan kompetensi tertentu yang dibutuhkan anak (Yulianingsih et al., 2020).

Beberapa teori yang berkaitan dengan subjek ini akan diberikan untuk menawarkan landasan untuk masalah ini. Artikel tentang fungsi permainan dalam kehidupan anak dan model permainan berdasarkan karakteristik perkembangan kecerdasan anak antara lain. Definisi bermain adalah titik awal untuk penjelasan teori ini. Bermain diartikan sebagai tindakan atau kegiatan sukarela yang dilakukan oleh anak atau sekelompok anak sesuai dengan norma tertentu yang menimbulkan perasaan senang, khawatir, atau emosi lainnya. Bermain adalah bagian dari kehidupan anak yang tidak dapat dipisahkan dari pertumbuhannya seiring bertambahnya usia. Bermain menurut perspektif psikoanalitik Sigmund Freud sama dengan berimajinasi dan melamun (Utiarahman et al., 2020).

Model pembelajaran TK Nurul Ilmi merupakan paradigma pembelajaran yang dibarengi dengan banyak permainan. Karena, seperti dikatakan sebelumnya, belajar bermain merupakan metode penumbuhan

kecerdasan, maka jenis permainan yang digunakan untuk membangun kecerdasan anak harus dikembangkan sedemikian rupa sehingga memberikan kemudahan dan ruang bagi kecerdasan anak. Alhasil, peneliti ingin mengetahui lebih jauh bagaimana strategi pembelajaran anak usia dini dibangun di atas bermain sambil belajar di TK Nurul Ilmi di masa pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 (Fitriani et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif dan kualitatif. Proyek ini akan memberikan gambaran tentang paradigma pembelajaran anak usia dini selama pandemi COVID-19. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan, dari bulan Maret sampai April 2022 di TK Nurul Ilmi.

Observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Peneliti mengumpulkan data sambil melakukan observasi, mengungkapkan kepada sumber data bahwa dia sedang melakukan penelitian. Peneliti memahami informasi apa yang ingin diperolehnya dari wawancara, sehingga ia menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis. Sumber data primer dan sekunder digunakan dalam penelitian ini. Kepala sekolah dan pengajar kelas merupakan sumber data primer, sedangkan buku, jurnal, dan dokumen merupakan sumber data sekunder (Komang & Manuaba, 2021).

Analisis data teknis menggunakan pendekatan Miles dan Huberman, di mana operasi analisis data dilakukan secara interaktif dan real time sampai data jenuh. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah semua kegiatan dalam analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Model Permainan Anak Usia Dini pada Masa Pandemi

1. Model Permainan Anak Usia Dini Pengembangan Kognitif

TK Nurul Ilmi menggunakan model permainan yang menitikberatkan pada pembelajaran sisi kognitif, dengan tujuan untuk meningkatkan daya ingat anak sehingga kecerdasan otaknya dapat tumbuh dengan baik. Berikut ini adalah beberapa contoh komponen kognitif bermain TK Nurul Ilmi:

- a) Dalam permainan ini, anak-anak dapat memotong dan menempelkan pola sebagai bagian dari semacam pembelajaran yang membantu mengasah kapasitas otak dengan memahami berbagai pola bentuk yang sering diamati dalam kehidupan sehari-hari. Lingkaran, kotak, segitiga, kerucut, dan bentuk lainnya termasuk di antara pola yang dimaksud. *Game* ini merupakan paradigma pembelajaran yang diawali dengan instruktur yang memberikan contoh melalui video yang diberikan sebagai tugas kepada siswa melalui orang tuanya melalui media yang digunakan yaitu grup Whatsapp. Berdasarkan hasil penelitian, guru memberikan contoh secara rinci dari awal sampai akhir, termasuk cara membuatnya sampai berakhir dengan perintah siswa untuk mengikuti dan melaksanakan di rumah di bawah pengawasan orang tua mereka, kemudian mendokumentasikan atau mengirim video kegiatan permainan kepada guru. Tujuan *game* ini adalah untuk menyelesaikan dan mengumpulkan dalam satu minggu. Hasil wawancara dengan instruktur mengarah pada keputusan untuk memainkan permainan ini, terutama pola potong dan tempel, karena mudah dipahami dan dijalankan di rumah. Pola-pola ini dapat ditemukan di majalah, surat kabar, atau publikasi bekas lainnya, mereka juga dapat ditemukan pada kemasan makanan yang dibuang atau hal-hal lain. Bentuk permainan ini tidak hanya memberikan rasa senang pada siswa, tetapi juga secara tidak langsung meningkatkan kemampuan kognitif mereka (Sumitra et al., 2020).
- b) Permainan Congklak dimana instruktur menginstruksikan siswa melalui komunikasi *video call*, merupakan model permainan kedua. Instruktur mengarahkan teknis pelaksanaan permainan anak, serta memberikan instruksi kepada orang tua tentang perkembangan kognisi anak-anak mereka, melalui komunikasi ini. Dalam situasi ini, orang tua diharapkan untuk mengikuti anak tidak hanya

saat mereka bermain, tetapi juga saat mereka belajar membuat penilaian yang metodis dan terampil serta memecahkan kesulitan. Jenis permainan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal pengenalan dan penghitungan urutan. Selain itu, permainan ini meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir sistematis. Karena permainan ini membutuhkan anak-anak untuk memahami urutan lumbung yang akan diisi dengan 'buah congklak', pendekatan ini membantu mereka mengenali dan menganalisis urutan secara metodis. Anak-anak juga dapat melatih kemampuan memecahkan masalah karena permainan ini mengharuskan mereka untuk memilih pertanian mana yang akan dikunjungi terlebih dahulu untuk memulai permainan. Anak muda harus bisa meramalkan kesuksesannya saat memilih sebuah permainan agar otaknya bisa terus berpikir (Nuryati et al., 2021).

2. Model Permainan Anak Usia Dini Pengembangan Bahasa

Beberapa anak berisiko mengalami kesulitan berbicara dalam situasi ini. Anak-anak harus terlibat dalam berbicara dengan orang lain. Pada tahap ini untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Berikut ini adalah beberapa kegiatan bermain untuk meningkatkan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak di TK Nurul Ilmi:

- a) Model permainan ini tampaknya tidak membutuhkan mekanisme dan strukturnya sendiri, seperti halnya model permainan lainnya, dalam hal pengalaman. *Game* ini hanya terdiri dari latihan mendongeng pengalaman di mana instruktur bertanya tentang pengalaman liburannya selama periode COVID-19. Individu yang ditanyai tentang kegiatan biasanya adalah mereka yang berpartisipasi dalam acara tersebut. Saat terhubung dengan instruktur melalui konferensi video atau bahkan program *Zoom*, pengajar melakukan pengalaman naratif ini secara langsung. Ketika anak-anak menceritakan dongeng, orang tua biasanya memberikan bimbingan dan bantuan dalam memilih istilah, karena anak-anak terkadang memiliki masalah dalam memilih kata yang tepat. Dalam skenario ini, anak muda tahu apa yang akan dikatakan, tetapi menemukan kata-kata untuk mengungkapkannya mungkin sulit. Paradigma pembelajaran ini digolongkan sebagai permainan karena siswa harus mampu menghubungkan dongeng dengan humor sehingga terkesan menghibur dan humoris, sehingga anak percaya bahwa mereka sedang bermain daripada belajar, dan agar secara tidak sengaja dapat memperluas kosakata anak (Haerudin et al., 2020).
- b) Bernyanyi hafalkan lagu-lagu yang dibawakan oleh instruktur melalui *video call* atau *zoom connection* dengan teman lain dalam format *game* ini. Lagu-lagu yang dibawakan anak-anak kebanyakan masih asing bagi mereka. Tujuan dari pemilihan luar negeri adalah untuk memberikan fokus yang lebih besar pada pengembangan keterampilan bahasa siswa. Agar tidak terkesan membebani anak-anak dengan hafalan lagu, lagu-lagu dipilih dengan tema yang membuat mereka senang, dan kata-katanya relatif singkat, sehingga memudahkan siswa untuk menghafalnya dalam waktu singkat. Akibatnya, saat mereka belajar untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan bahasa mereka, anak-anak akan langsung menghafal banyak lagu (Hanifah, 2018).

3. Model Permainan Anak Usia Dini Aspek Sosial Emosional

Pentingnya mempelajari perkembangan aspek sosial dan emosional selama masa pandemi COVID-19 karena niscaya akan terjadi perubahan sikap dan emosi anak selama pembelajaran di rumah, terutama dari sisi emosinya yang semakin menunjukkan sikap bosan saat mengikuti pembelajaran. Dalam belajar. Untuk membantu anak-anak mengatasi hal ini, berikut adalah beberapa contoh permainan yang mungkin mereka mainkan untuk meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional mereka:

- a) Menurut pengajar, permainan tebak ekspresi wajah muncul dari sifat siswa yang sering ragu-ragu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui komunikasi *online*. Beberapa siswa tidak mood dan menolak untuk berpartisipasi di kelas. Siswa sering memiliki berbagai emosi wajah dalam keadaan ini; beberapa memiliki wajah marah, yang lain memiliki wajah penuh kebencian, dan yang lain memiliki berbagai ekspresi wajah. Akibatnya, instruktur memutuskan untuk membuat permainan

tebak ekspresi wajah. Dengan permainan ini, siswa akan dapat melihat bagaimana wajah mereka berubah ketika mereka tidak mau berpartisipasi dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk beradaptasi dan menjadi tertarik untuk belajar lagi. Humor dan sindiran guru berlimpah sepanjang permainan. Siswa biasanya menjawab dengan humor dan tawa ketika instruktur menunjukkan foto wajah seseorang karena mereka menganggap ekspresi wajah itu lucu. Rasa takut dan takjub juga diungkapkan beberapa siswa. Dalam skenario ini, instruktur dapat menawarkan beberapa penjelasan dan umpan balik tentang bagaimana tebakan dapat mempengaruhi emosi anak-anak dan membuat mereka ingin berpartisipasi dalam pembelajaran sepanjang waktu (Syafi'i et al., 2020).

- b) Permainan berpasangan: Guru di taman kanak-kanak menggunakan format permainan ini untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dua pemain bersaing dalam permainan ini. Anak-anak dan orang tua mereka adalah dua orang dalam situasi ini. Mereka membentuk tim untuk memainkan *game match-up*. Ini mungkin berbentuk tarian, lagu, atau gerakan unik yang sama. Aspek yang paling penting dari permainan ini adalah bahwa harus ada kesamaan untuk menunjukkan kohesi dan harmoni. Hal ini dilakukan sebagai semacam permainan yang mengajarkan keterampilan sosial agar siswa tidak merasa sendirian dalam belajar, meskipun belajar di tempat yang jauh atau jauh dari rumah (Putri et al., 2020).

4. Model Permainan Anak Usia Dini Aspek Motorik

Perkembangan motorik sangat vital pada awal masa bayi karena anggota badan anak tumbuh dengan cepat pada usia tersebut. Anak-anak pasti dapat mengembangkan semua sisi kepribadian mereka dengan sekolah yang baik. Berikut ini adalah beberapa contoh permainan untuk pengembangan komponen motorik AUD:

- a) *Line Jump Game*: Ini adalah permainan dasar yang dapat dimainkan orang tua di rumah bersama anak-anak mereka. Orang tua dapat menggunakan metode ini dengan menggambar garis di lantai dan memerintahkan anak-anak mereka untuk melompati garis. Jika anak tersebut diberikan lima baris untuk melompat, dia harus melompati kelima baris tersebut. Latihan ini tentunya akan memberikan ruang bagi otot-otot kaki untuk bergerak secara teratur. Permainan ini kemudian direkam dan diemail kembali ke instruktur, yang menawarkan umpan balik pada video. Aspek terpenting dari latihan lompat garis ini bukanlah kemampuan anak untuk melompati garis, melainkan suasana hati anak, yang menyenangkan dan memungkinkan otot-otot anak untuk bergerak, sehingga memberikan ruang untuk pertumbuhan motorik. Hal lain yang dapat diperhatikan dari model permainan ini adalah anak-anak senang karena mereka percaya bahwa pembelajaran dapat memberikan fasilitas bagi otot-otot mereka untuk terus bergerak, memungkinkan mereka untuk tidak hanya duduk dan tidak melakukan apa-apa (Karyanti & Komarudin, 2017).
- b) *Permainan Engklek*: konsep permainan ini hampir identik dengan permainan lompat garis; satu-satunya perbedaan adalah bahwa dalam *game* ini, aksi melompat pada pola yang menentukan jenis gerakan. Karena anak-anak harus menerapkan pengetahuan dan ingatan mereka untuk setiap pola yang mereka lalui dalam permainan bermain engklek ini, tidak hanya meningkatkan kecerdasan motorik anak tetapi juga kecerdasan kognitif mereka. Untuk menghindari kebosanan, orang tua merekam permainan bahasa Inggris ini dan memberikannya kepada instruktur dalam bentuk video. Ini adalah permainan yang dapat dimainkan dengan kakak laki-laki atau saudara laki-laki di rumah. Menurut temuan penulis, kegiatan ini terkadang dilakukan bersama orang tua juga. Di sisi lain, permainan ini bersifat kompetitif, di mana anak-anak berlomba untuk menang sehingga secara psikologis dikondisikan untuk pantang menyerah, dan jika berhasil akan meningkatkan kepercayaan diri anak terhadap bakat yang dimilikinya (Handayani, 2020).

b. Kendala Orang Tua dalam Membantu Belajar Anak di Rumah

Meski merupakan kegiatan bermain, namun para pengajar TK Nurul Ilmi menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Hambatan tersebut kadang-kadang disebabkan oleh keadaan, fasilitas, dan peralatan bermain yang tidak mendukung pelaksanaan kegiatan bermain, bukan karena kesalahan yang dilakukan oleh orang tua atau anak. Berikut tantangan yang dialami guru dalam mengontrol aktivitas bermain anak selama pandemi COVID-19:

- a) Hambatan jaringan internet: Ini adalah hambatan paling umum yang berkembang saat pembelajaran *online* berlangsung, sehingga pengetahuan guru tentang petunjuk arah permainan tidak selalu tersampaikan dengan baik kepada orang tua. Akibatnya miskomunikasi atau miskonsepsi dalam pemahaman informasi berpengaruh (Munawaroh, 2017).
- b) Kurangnya kegembiraan orang tua untuk pembelajaran *online*: Orang tua menghadapi rintangan ini karena beberapa alasan. dari keterbatasan waktu, kewajiban pekerjaan, dan sebagainya. Akhirnya, orang tua tidak terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka sebagaimana mestinya. Tentu saja, beberapa orang tua tidak terlibat dalam kegiatan rekreasi yang sama seperti anak-anak mereka (Hapidin & Yenina, 2016).
- c) Terciptanya sikap bosan pada anak muda, yang tentunya menjadi kendala bagi pengajar dan orang tua untuk melibatkan anaknya dalam kegiatan pembelajaran *online*. Orang tua biasanya mengalami kesulitan meyakinkan anak-anak mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran *online*. Sikap jenuh ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain ketidaksukaan anak terhadap bentuk permainan ini atau persepsi kesulitan dalam melakukan aktivitas bermain tersebut (Ahsani, 2020).
- d) Sulitnya menilai hasil kegiatan bermain. Hampir setiap guru di TK Nurul Ilmi menghadapi tantangan terberat: penilaian. Permasalahannya, kemampuan anak dalam melakukan aktivitas bermain 60 persen bergantung pada pendampingan orang tua, dengan hanya sekitar 40% permainan dilakukan oleh anak sendiri (khusus untuk aktivitas bermain individu). Orang tua, seperti bernyanyi, lebih cenderung menghafal lirik daripada anak-anak mereka dalam skenario ini. Karena masalah ini, instruktur mungkin tidak objektif saat memberikan evaluasi. Akibatnya, evaluasi seringkali terbatas pada wacana verbal. Laporan penilaian, seperti biasa sebelum epidemi, tampaknya tidak selesai selama wabah (Sibagariang & Pandia, 2021).

KESIMPULAN

Hobi bermain dapat membantu anak-anak mengembangkan area kecerdasan mereka selain memberi mereka hiburan. Kecerdasan kognitif, kecerdasan verbal, kecerdasan sosio-emosional, dan kecerdasan motorik adalah contoh-contoh kecerdasan. Dalam hal penumbuhan kecerdasan, TK Nurul Ilmi menggunakan berbagai model permainan, khususnya untuk pengembangan bagian kognitif dari permainan yang digunakan, seperti permainan tebak-tebakan, congklak, dan pola gunting tempel. Nyanyian individu dan narasi peristiwa digunakan untuk membantu meningkatkan bagian bahasa dari permainan. Permainan yang digunakan untuk menciptakan unsur sosio-emosional permainan adalah permainan tebak-tebakan muka dan permainan berpasangan. Permainan engkol dan lompat garis merupakan dua kegiatan yang dimainkan untuk pengembangan keterampilan motorik anak. Namun, ada beberapa masalah dengan implementasi *game*. Permasalahan yang dihadapi adalah: (1) hambatan jaringan internet yang menghambat pembelajaran; dan (2) sikap apatis orang tua terhadap pembelajaran *online*. Orang tua menghadapi tantangan ini karena berbagai alasan, termasuk kesibukan, pekerjaan, dan sebagainya. (3) Terciptanya sikap bosan pada anak yang tentunya menjadi kendala bagi pengajar dan orang tua untuk melibatkan anaknya dalam pembelajaran *online*; (4) Kesulitan menilai konsekuensi dari aktivitas bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Mengajar Dan Mendidik Anak Dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al_Athfal*, 3 No 1, 37– 46.
- Fitri. (2020). Early Children Education Management in Integrated Kindergarten of Mutiara Bunda Learning Management to Develop the Potential of Early Childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn) Icece*, 125–128.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Haerudin, Cahyani, A., Sitihanifah, N., Setiani, R. N., Nurhayati, S., Oktaviani, V., & Sitorus, Y. I. (2020). Pembelajaran Di Rumah Sebagai Upaya Memutus Covid-19. *Research Gate*.
- Handayani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1),.
- Hanifah, H. (2018). Penerapan Manajemen Program Pembelajaran Bagi Guru Paud Dalam Meningkatkan. *Kan Kinerja Pendidik. Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 24.
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurna. L Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Karyanti, K., & Komarudin, K. (2017). Pengaruh model pembelajaran kumon terhadap pemahaman matematis ditinjau dari gaya kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas viii smp negeri satu atap 4 pesawaran. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 89–94.
- Kemendikbud. (2020). *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Ditjen PAUD dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan PAUD*.
- Komang, A. N., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9, Nomor 2.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Nuryati, Ibrohim, B., Nadjih, D., & Talango, S. R. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *Aş-Şibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, No. 2.
- Putri, D., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Sibagariang, P. P., & Pandia, W. S. S. (2021). Teaching Approach and Teacher Self-Efficacy during Early Childhood Distance Learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 15.
- Sumitra, Agus, Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *JTunas Siliwang Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6, no. 1.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 No.2.
- Syah, R. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar*, 7(5).

5415 *Model Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi – Khadijah, Atika Angriani Saragih*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2850>

Utiahman, A., Djafri, N., & Badu, S. (2020). Manajemen Teknik Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Kawasan Pesisir Laut Kabupaten Gorontalo Utara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

Yulianingsih, Wiwin, Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua Dalam Pendampingan Belajar Anak Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, no. 2.