

Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19

Ririn Hunafa Lestari¹

ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id

Sharina Munggaraning Westhisi²

sharina@ikipsiliwangi.ac.id

Ghina Wulansuci³

ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

^{1,2,3} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

Received: January 2nd 2023

Accepted: January 24th 2023

Published: January 25th 2023

Abstrak: Dengan mewabahnya penyakit yang disebabkan oleh virus corona-19, mengakibatkan dampak terhadap sistem pendidikan yang dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran dari rumah. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran salah satunya pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini yang memerlukan pembelajaran yang bersifat *hands on experience*. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media TIK sebagai media pembelajaran yang bersifat nyata atau real pada saat pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi berdasarkan hasil wawancara kepada guru PAUD sebagai teknik pengumpulan data dengan teknik analisis data *grounded theory*. Untuk menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk membandingkan pengalaman pendidik PAUD terhadap media digital sebagai media pembelajaran yang digunakan selama pandemi covid-19. Setelah diperoleh data wawancara, data dianalisis dengan teknik analisis *grounded theory*. Berdasarkan hasil coding yang diperoleh sebanyak 26 yang disimpulkan bahwa media pembelajaran TIK sebagai media pengganti realitas dimasa pandemi Covid-19 menjadi salah satu solusi guru dalam mentransformasikan pengetahuan yang dibuat dalam bentuk menarik dan konkrit ketika anak belajar di rumah.

Kata Kunci: Fenomenologi, Media Digital, Media Realitas, Pandemi Covid-19

How to cite this article:

Lestari, R.H., Westhisi, S.M. & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26-34. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>

PENDAHULUAN

Pada tahun 2019, dunia digemparkan dengan munculnya penyakit baru yaitu Covid-19 berasal dari virus dan ditemukan pertama kali di Wuhan China. Indonesia menjadi negara yang teridentifikasi virus covid-19 pada Maret 2020 dan virus tersebut menyebar dengan sangat cepat dan berbahaya sehingga World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa virus covid-19 memiliki resiko dan bahaya tingkat tinggi bagi kehidupan manusia dan belum ditemukan vaksin untuk virus tersebut (Puspawati & Suyadi, 2022).

Dengannya muncul virus tersebut, pemerintah membuat kebijakan dalam rangka mencegah penyebaran virus covid-19. Kebijakan tersebut mempengaruhi hampir semua bidang kehidupan masyarakat, mulai dari kesehatan, ekonomi, kebudayaan, keagamaan, pendidikan

dan bidang lainnya. Salah satu kebijakan yang ditetapkan pemerintah adalah bekerja dari rumah, belajar dari rumah, *social distancing*, memakai masker saat berpergian, mencuci tangan, dan menjaga kontak fisik (Puspawati & Suyadi, 2022; Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), 2020). Salah satu kebijakan yang memiliki dampak besar adalah kebijakan belajar dari rumah (BDR). Kebijakan tersebut sudah mengubah tatanan kehidupan pendidikan di Indonesia disetiap jenjang pendidikan (Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), 2020). Tak terkecuali pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD).

Munculnya kebijakan tersebut, maka prinsip pembelajaran PAUD perlu disesuaikan. Tiga hal yang perlu diperhatikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran yaitu pendidik, metode dan media pembelajaran (Rohman & Susilo, 2019). Dengan memadukan tiga komponen tersebut diharapkan proses pembelajaran menjadi berkualitas dengan tujuan generasi muda saat ini akan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu untuk bersaing secara global (Maulana & Nurhafizah, 2019).

Diantara tiga komponen tersebut, media pembelajaran menjadi isu yang berkembang pada dunia pendidikan anak usia dini. Banyak media pembelajaran yang diperkenalkan kepada anak usia dini yang bersifat nyata, tidak hanya itu adapun media pembelajaran yang diciptakan dengan tujuan mempermudah guru dalam memperkenalkan suatu teori kepada anak usia dini di Sekolah, sehingga media pembelajaran saat belajar di kelas dan di rumah perlu disesuaikan.

Maka dari itu sistem pembelajaran dilaksanakan melalui media teknologi informasi dan komunikasi seperti perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet secara bersamaan melalui aplikasi seperti *WhatsApp* (WA), *telegram*, *instagram*, aplikasi *zoom* ataupun media lainnya. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda serta dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik (Zainuddin Atsani, 2020). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian Ismawati & Prasetyo (2020) bahwa video *zoom cloud meeting* merupakan salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Selain video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dibuat dan disusun oleh guru yang dikirim melalui aplikasi *WhatsApp* berdasarkan pembelajaran tematik lebih mudah memahami konsep dikarenakan dalam penyampaiannya guru hadir meskipun melalui video, sehingga anak-anak tertarik dengan munculnya guru (Maymunah & Watini, 2021; Syafi'i et al., 2020).

Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian sebelumnya terkait dengan pandemic covid-19, media TIK dan PAUD hal yang perlu diperhatikan prinsip pembelajaran PAUD yang didasari dari pembelajaran *hands on*, mengingatkan adanya keterbatasan ruang dan waktu disaat kebijakan belajar dari rumah diterapkan. Prinsip pembelajaran *hands on* bertujuan untuk melibatkan anak dimulai dari menggali informasi, bertanya, beraktivitas, menemukan hingga menyimpulkan, mengingat terbatasnya ruang dan waktu saat belajar dari rumah diterapkan (Rismayanti et al., 2015). Pembelajaran *hands on* merupakan pembelajaran yang didasari dari pembelajaran konstruktivisme yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif secara langsung (Rismayanti et al., 2015). Salah satu kegiatan pembelajarannya adalah bermain, dikarenakan belajar melalui bermain, anak diberikan kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan tanpa beban, menyenangkan dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Maka dari itu prinsip belajar yang erat kaitannya dengan *hands on* dan bermain berdampak cukup signifikan kepada kemampuan anak. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk

mengetahui penggunaan media TIK sebagai media pembelajaran yang bersifat nyata arau *real* pada saat pandemi covid-19.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian fenomenologi pada tahun 2021 bulan Juli yang menggambarkan pengalaman guru-guru PAUD terhadap penggunaan media digital sebagai media pengganti realitas pada pembelajaran anak usia dini selama pandemi covid-19, sehingga tidak diperlukan adanya perlakuan (Creswell, 2014; Soendari, 2012). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 18 Pendidik PAUD yang bekerja di daerah Bandung Raya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara yang bersifat konstruktif (Creswell, 2014) yang didasari dari permendikbud nomor 137 tahun 2014 lampiran 2 tentang kompetensi pedagogik point E yaitu memanfaatkan teknologi, informasi dan Komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Setelah diperoleh data, data dipilih melalui analisis *grounded* teori dengan menggunakan tahapan coding yaitu *open coding*, *axial coding* dan *selective codes*. *Open coding* dilakukan untuk memisahkan data yang kemudian dibandingkan persamaan dan perbedaannya. Selanjutnya data dari *open coding* akan diproses lagi pada tahapan *axial coding* yang akan diintegrasikan pada tahapan *selective coding* sehingga menjadi sebuah tema (Charmaz, 2006; Kristjansson-Nelson, 2020). Proses coding dapat dilihat melalui tabel satu.

Tabel 1 Tahapan Coding

Tema	Selective Coding	Axial Coding
Media pembelajaran TIK sebagai media pengganti realitas dimasa pandemi covid-19	<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran TIK sebagai media pengganti media realitas2. Media yang membantu pembelajaran di masa covid-193. Media TIK: Realitas Pembelajaran yang harus diperkenalkan kepada anak usia dini	<ol style="list-style-type: none">1. Pembelajaran lewat daring2. Pengganti media konkret3. Learning in home4. Realitas yang terjadi di masyarakat5. Pandemi Covid-196. Media TIK lebih awet dan mudah disimpan7. Lingkungan kaya akan teknologi8. Dan lain sebagainya

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan mengecek ulang wawancara kepada sumber lain yang dengan menggunakan pertanyaan yang sama serta membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan dengan kata kunci penelitian yaitu media pembelajaran, pembelajaran *hands on*, anak usia dini dan pandemic covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang telah dianalisis, *axial coding* yang diperoleh sebanyak 26 jawaban, dan *selective coding* yang diperoleh berjumlah tiga. Tahapan terakhir dari analisis data ini adalah menentukan tema. Tema tersebut yang akan dibahas dalam pembahasan mewakili *open coding*, *selective coding*, dan *initial coding* yang diperoleh sebelumnya.

Dari hasil proses penentuan kode dan sub tema diperoleh tema penelitian sebagai berikut, Media pembelajaran berbasis TIK sebagai media pengganti realitas dimasa pandemi Covid-19

Dalam proses kegiatan pembelajaran, pendidik, metode dan media merupakan unsur yang penting. Dengan adanya media pembelajaran, peran guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat terbantu sehingga pusat pembelajaran yang berfokus pada guru dapat dikurangi. Tidak hanya itu, peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK memiliki peranan penting sebab guru adalah tonggak utama dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran (Rohman & Susilo, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat mengubah informasi terkait dengan materi pembelajaran kepada anak dalam merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak selama pembelajaran berlangsung, sebab posisi media dalam pembelajaran berada di tengah-tengah yang membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi dalam menghubungkan pendidik, metode pengajaran, materi pembelajaran hingga suasana pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017).

Akan tetapi dengan mewabahnya corona virus diseases atau yang dikenal dengan Covid-19 pada akhir tahun 2019 di Wuhan, Tiongkok. Per tanggal 29 Juli 2021 *World Health Organization* (WHO) mengkonfirmasi 223 Negara yang terdampak virus Covid-19 dengan catatan kasus terkonfirmasi 195.226.156 dan kasus kematian 4.180.161 dalam kurun waktu \pm dua tahun (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2021). Dengan adanya wabah Covid-19, bidang Pendidikan sebagai salah satu bidang kehidupan manusia berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar, sehingga berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran.

Melalui permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang menggantikan peran guru dalam memberikan materi dan kegiatan pembelajaran. Media TIK yang terhubung dengan internet menjadi solusi yang ditawarkan pihak sekolah dengan tujuan pembelajaran tetap berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK bertujuan untuk menjembatani hubungan antara pihak sekolah dengan Keluarga yang ada di rumah untuk memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan potensi pada dirinya (Muhdi et al., 2020; Munawar et al., 2019; Rohman & Susilo, 2019). Tidak hanya sebagai jembatan yang menghubungkan antara orang tua dan guru dalam berkomunikasi melainkan Media TIK dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan berbagai materi dari setiap tema pembelajaran yang direncanakan guru.

Media pembelajaran berbasis TIK yang dapat digunakan anak usia dini berdasarkan National Association for the Education of Young Children (NAEYC) (2012) menyatakan bahwa alat-alat teknologi meliputi berbagai jenis seperti komputer, tab, multi touch screen, papan tulis interaktif, peralatan mobile, camera, DVD and music player, rekaman audio, permainan elektronik, (*games*), buku bacaan elektronik, dan oeralatan analog yang dapat digunakan seperti *tape recorder*, *VCR*, *VHS tape record*, dan *cassete players*, lampu meja, proyektor dan mikroskop. Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran berbasis TIK untuk anak usia dini menggunakan alat teknologi sederhana yang dapat ditemukan oleh guru dan orang tua khususnya di saat pembelajaran daring berlangsung. Hal ini terlihat dari *axial coding* yang

menyatakan lingkungan kaya akan teknologi yang menggambarkan alat-alat teknologi yang mudah ditemukan, mudah digunakan dan mudah diakses oleh guru dan orang tua dalam memperkenalkan berbagai macam konsep saat pembelajaran daring.

Tidak hanya media-media tersebut menurut McPake et al. (2013) mainan dan permainan yang berbasis digital seperti boneka, hewan atau kendaraan yang dapat bergerak, berbicara atau membuat suara ketika dimainkan oleh anak. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa mainan dan permainan yang berbasis TIK yang dimiliki anak dapat membantu orang tua dalam mengajarkan anak terkait pembelajaran yang direncanakan guru sesuai dengan tema pembelajaran dengan tujuan anak mampu menggambarkan materi tersebut secara nyata dengan keterbatasan yang dihadapi anak di masa pandemi covid-19.

Di saat pembelajaran di masa pandemi covid-19, pembelajaran untuk anak usia dini tetap harus diberikan dengan melibatkan pembelajaran aktif yang merupakan bagian dari prinsip pembelajaran untuk anak usia dini (Inan & Inan, 2015). Pembelajaran yang melibatkan pembelajaran aktif merupakan fokus dari pembelajaran anak usia dini (Inan & Inan, 2015), sehingga diperlukan perencanaan yang baik khususnya di saat pandemi covid-19 yang membatasi ruang dan gerak guru dan anak saat melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran aktif untuk anak usia dini melibatkan pengalaman pembelajaran berdasarkan konsep "*whole-child*" yang meliputi konsep pendidikan *hands-on*, *head-on* dan *heart-on* (3Hs) (Inan & Inan, 2015; Ling & Hamzaid, 2019). Konsep pendidikan 3Hs meliputi 1) kognitif anak seperti bertanya, menalar, memprediksi, dan berhipotesis, 2) sosial seperti menjadi bagian berharga dari suatu komunitas, bekerja sama, berbagi, bernegosiasi, bermain, dan bekerja dalam kelompok, 3) bahasa seperti mengkomunikasikan ide dalam berbagai cara termasuk nonverbal, 4) fisik seperti melibatkan keterampilan motorik kecil dan besar, dan 5) keterampilan afektif seperti mengikuti minat mereka, mengerjakan kecintaan terhadap materi pembelajaran dengan orang lain dalam lingkungan yang menyenangkan, merawat makhluk hidup, dan bersenang-senang (Inan, 2007)

Dengan konsep pendidikan 3Hs, guru perlu merencanakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman nyata untuk dipelajari pada kehidupan sehari-hari (Inan & Inan, 2015; Zaini & Dewi, 2017). Adapun hal-hal yang perlu diperimbangkan guru saat menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar anak usia dini yaitu bahan untuk pembuatan media pembelajaran mudah dijangkau, mudah ditemui, tidak menggunakan bahan yang berbahaya, tidak terlalu mahal, menimbulkan kreativitas, dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasik yang terpenting desain dari media tersebut sesuai dengan rencana pembelajaran dan memiliki nilai edukasi (Zaini & Dewi, 2017), sehingga konsep 3Hs dapat diterapkan dan dikembangkan pada kemampuan anak usia dini (Inan, 2007; Inan & Inan, 2015; Ling & Hamzaid, 2019).

Tidak hanya itu dampak munculnya covid-19 adalah keterbatasan orang tua dan guru dalam menyediakan dan memperkenalkan media pembelajaran dalam bentuk nyata, orang tua dapat memperkenalkan materi pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran berbasis TIK, salah satunya adalah penggunaan media televisi. Televisi merupakan media yang berjenis media audio visual, sehingga televisi memiliki pengaruh kepada penonton dalam hal sikap, tingkah laku, dan pola pikir (Rohmawati & Watini, 2022). Selama masa pandemi covid-19, penggunaan televisi menjadi media yang paling diminati masyarakat saat diberlakukannya pembatasan sosial berskala besar (PSBB), sebab televisi menampilkan berbagai macam jenis ragam pilihan acara mulai dari musik, olahraga, berita, sinetron, berita, kuliner dan pendidikan (Hamzah et al., 2021; Mustafa, 2021). Adapun program televisi yang dapat dijadikan referensi untuk menstimulus kemampuan anak yaitu program dari *channel* Trans 7 yaitu Si Bolang dan

Laptop Si Unyil, tidak hanya program dari program dari siaran televisi swasta, televisi nasional pun memiliki ragam acara yang ramah anak dengan mengeksplor nilai-nilai positif seperti nilai-nilai karakter (Hamzah et al., 2021)

Tidak hanya media televisi, media TIK yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang sering digunakan oleh anak usia dini adalah media komputer, laptop dan tablet dan *smart phone*. Menurut Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada tahun 2017, dijelaskan penggunaan komputer tidak terhubung internet oleh individu untuk belajar sebesar 23,57% dan ketika terhubung internet sebesar 36, 83%. Penggunaan laptop saat tidak terhubung internet untuk belajar sebesar 53,55% dan yang terhubung internet sebesar 34,16%. Penggunaan tablet saat tidak terhubung dengan internet untuk belajar 19,87% dan saat terhubung dengan internet 20,27%. Penggunaan smart phone saat tidak terhubung untuk belajar 13,97% dan saat terhubung 25,70%. Hasil survei tersebut mengalami peningkatan disaat terjadinya covid-19 (Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2017).

Berdasarkan penjelasan tentang penggunaan media TIK sebagai media pembelajaran, guru dapat mengembangkan kemampuan anak walaupun konsep dari *hands-on* kurang dilaksanakan dengan maksimal, dikarenakan peraturan dalam pelaksanaan PSBB untuk mencegah menyebarnya covid-19. Maka dari itu penggunaan media TIK sebagai salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran saat terjadinya covid-19. Hal ini sesuai dengan tema yang diperoleh dari initial coding bahwa media pembelajaran TIK sebagai media pengganti realitasnya atau media pembelajaran yang bersifat nyata dan media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran dimasa Covid-19 dengan cara manipulasi benda konkret dengan simulasi (Gandana, 2019). Media Televisi, komputer, laptop, tablet dan layar multisentuh seperti smart handphone merupakan media-media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Media-media tersebut merupakan media yang sering digunakan orang tua dalam mendampingi Anak belajar, selain itu melalui media tersebut orang tua terbantu dalam memperkenalkan berbagai macam materi berdasarkan tema pembelajaran yang sekolah berikan. Keterlibatan media pembelajaran TIK sebagai media bantu dalam memperkenalkan konsep nyata pada anak usia dini menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran di saat pandemi covid-19. Tidak hanya itu, dengan mewabahnya covid-19 di era revolusi industri 4.0 media TIK dalam kegiatan belajar mengajar menjadi hal yang perlu diperhatikan sebab media TIK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan abad 21 (Ratheeswari, 2018). Maka dari itu pembelajaran pada anak usia dini dapat diintegrasikan dengan media TIK untuk mengenalkan dan memperkuat kemampuan abad 21 mengingat pada masa kanak-kanak merupakan salah satu masa terbaik untuk memperkenalkan dan mengembangkan kemampuan abad 21.

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan mewabahnya covid-19 media pembelajaran berbasis TIK dan proses pembelajaran anak usia dini menjadi pusat perhatian, mengingat salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini adalah *hands on experience* atau pembelajaran langsung berdasarkan pengalaman. Maka dari itu pendidik sebagai orang dewasa yang menyelenggarakan pembelajaran pun perlu

diperhatikan sebab pendidik memiliki kendali dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis TIK. Dari hasil analisis penelitian diperoleh hasil bahwa selama mewabahnya covid-19, media pembelajaran berbasis TIK seperti televisi, komputer, laptop, tablet dan *smart phone* menjadi media pengganti realitas dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini. Hal ini muncul dikarenakan mewabahnya covid-19 dengan penularan yang sangat cepat, sehingga pemerintah melalui pertimbangannya memutuskan peraturan untuk membatasi ruang gerak individu seperti menerapkan peraturan PSBB, bekerja dari rumah atau work form home (WFH), dan belajar dari rumah (BDR). Selain itu, terdapat temuan dengan mewabahnya covid-19 di era revolusi industri 4.0 bahwa pembelajaran anak usia dini di sekolah dapat diintegrasikan dengan media TIK untuk mengenalkan dan memperkuat kemampuan abad 21 mengingat pada masa kanak-kanak merupakan salah satu masa terbaik untuk memperkenalkan dan mengembangkan kemampuan abad 21.

Saran

Dari hasil penelitian yang kemudian dianalisis, diperoleh penjelasan bahwa dengan adanya pandemi covid-19 yang membatasi ruang gerak individu berdampak pada proses belajar mengajar khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini, sehingga pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Dengan adanya program belajar dari rumah serta keterbatasan orang dewasa yaitu guru dan orang tua dalam menjelaskan konsep, maka media berbasis TIK sebagai media pengganti yang bersifat realitis sebagai salah satu prinsip belajar anak yaitu *hands on experience*. Melalui penelitian ini diharapkan, adanya penelitian yang berkaitan terhadap dampak pandemi covid-19 melalui media berbasis TIK terhadap kemampuan anak usia dini yang perlu dirangsang.

DAFTAR PUSTAKA

- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. Sage.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Diantara Lima Pendekatan*. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Gandana, G. (2019). *Penerapan dan Manfaat TIK sebagai Media Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Hamzah, N. H., Khomaeny, E. F. F., & Ulfa, M. (2021). Tontonan anak di Televisi: Paradoks dan Kontestasi Nilai Tontonan Anak di Media Televisi Nasional. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1883–1893. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.713>
- Inan, H. Z. (2007). *An interpretivist approach to understanding how natural sciences are represented in a Reggio Emilia-Inspired preschool classroom (Unpublished dissertation thesis)*. The Ohio State University, USA. .
- Inan, H. Z., & Inan, T. (2015). 3Hs Education: Examining hands-on, heads-on and hearts-on early childhood science education. *International Journal of Science Education*, 37(12), 1974–1991. <https://doi.org/10.1080/09500693.2015.1060369>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>

- Kristjansson-Nelson, K. (2020). Methods in Practice: Grounded Theory in Media Arts Education Research. *The Interactive Journal of Global Leadership and Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.55354/2692-3394.1002>
- Ling, Y. L., & Hamzaid, N. A. (2019). PARENTS' PERSPECTIVES ON ELEMENTARY ENGINEERING EDUCATION USING HANDS-ON, HEADS-ON, AND HEARTS-ON (3HS) APPROACH. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 7(4), 15–29. <http://mojes.um.edu.my/EISSN:2289-3024>
- Maulana, I., & Nurhafizah, N. (2019). ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI ERAREVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 657–665. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i2.266>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127.
- McPake, J., Plowman, L., & Stephen, C. (2013). Pre-school children creating and communicating with digital technologies in the home. *British Journal of Educational Technology*, 44(3), 421–431. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01323.x>
- Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), Pub. L. No. 4 (2020).
- Muhdi, Nurkolis, & Yuliejantiningih, Y. (2020). The Implementation of Online Learning in Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 247–261. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.04>
- Munawar, M., Rifai, A. R., & Prihatin, T. (2019). Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMRAS)*, 2(1), 193–197.
- Mustafa, M. (2021). *Dampak COVID-19 Pada Industri Siaran Televisi di Indonesia*. 5(1), 192–210. <https://doi.org/10.31604/jim.v5i1.2021.192-210>
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2012). *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. http://www.Naeyc.Org/Files/Naeyc/PS_technology_WEB.Pdf.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2017). *SURVEY PENGGUNAAN T I K 2 0 1 7*. www.kominfo.go.id
- Puspawati, D., & Suyadi, S. (2022). Teknologi Augmented Reality dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia Dini pada Masa Covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 87–92. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.324>
- Ratheeswari, K. (2018). Recent Trend of Teaching Methods in Education" Organised by Sri Sai Bharath College of Education Dindigul-624710. *India Journal of Applied and Advanced Research*, 2018(3), 45–47. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.169>

- Rismayanti, I., Bakhraeni, R., & Desiani, N. (2015). HANDS ON DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 108–117. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5792>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). PERAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) STUDI KASUS DI TK MUSLIMAT NU MASLAKUL HUDA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). Pemanfaatan TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 196–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1708>
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19. (2021). *Data Sebaran*. <https://Covid19.Go.Id>.
- Soendari, T. (2012). *Metode Penelitian Deskriptif*. Jakarta : Gramedia Pustaka
- Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19) , Pub. L. No. 36962/MPK.A/HK/2020 (2020).
- 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7315>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zainuddin Atsani, K. L. G. M. (2020). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Al-Hikmah : Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>