

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN TEMATIK “PENGENALAN DIRI” BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH TK SANTO YOSEPH MEDAN

Syafira Ulya Firza¹, Andreani Caroline Barus², Agustina³

^{1,2,3}Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis, Universitas Mikroskil,
Jalan Thamrin No. 140 Medan

¹e-mail: syafira.firza@mikroskil.ac.id

Abstrak

Pandemi *Covid-19* berdampak besar pada kegiatan pembelajaran di sekolah dari luring menjadi daring, salah satu sekolah yang terdampak dari pandemi ini adalah TK Santo Yoseph Medan. Demi kelancaran kegiatan pembelajaran, para guru dengan keterbatasan kemampuan dipaksa harus membuat konten pembelajaran. Hasilnya konten yang dihasilkan cenderung bersifat instruksi kerja. Tujuan dilakukannya pengabdian ini adalah menciptakan konten pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran untuk peserta didik. Konten yang diciptakan nantinya akan diserahkan kepada 8 guru yang mengajar pada TK Santo Yoseph untuk diimplementasikan. Metode pelaksanaan diawali dengan melakukan observasi untuk melihat proses pembelajaran yang berjalan dan wawancara guru-guru terkait tematik yang diajarkan untuk persiapan konten yang akan dibuat. Konten pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *online* Renderforest dan menghasilkan 12 konten pembelajaran dengan tema pengenalan diri. Berdasarkan hasil wawancara terhadap para guru, konten pembelajaran yang dihasilkan sangat menarik dan interaktif sehingga meningkatkan minat belajar para peserta didik.

Kata kunci: konten pembelajaran, tematik pengenalan diri, multimedia

Abstract

The COVID-19 pandemic has impact on learning activities in schools from offline to online, one of the schools affected by this pandemic is TK Santo Yoseph Medan. During this pandemic, teachers with limited abilities are forced to create learning content. The content produced by teachers tend to be work instructions. The purpose of this community service is to create interactive learning content. The content created will later be handed over to 8 teachers who teach at TK Santo Yoseph. The implementation method begins with observation interview with teachers related to the thematic being taught for the preparation of the content. The learning content was created using the Renderforest and produced 12 learning content with the theme of self-introduction. Based on the results of interview with teachers, the learning contents are very interesting and interactive so that it increase students' interest in learning.

Keywords: learning content, self introduction thematic, multimedia

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* telah mendorong masyarakat melakukan inovasi-inovasi di dalam kehidupan, tidak terkecuali pada ranah pembelajaran. Di masa depan sangat dimungkinkan cara anak-anak belajar dan cara guru mengajar akan mengalami perubahan yaitu dengan kombinasi antara pembelajaran daring (dalam

jaringan) atau *online* dan pembelajaran luring (luar jaringan) atau *offline*. Salah satu model Pendidikan non formal adalah pendidikan anak usia dini (PAUD) (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Pemerintah telah memiliki program untuk proses PAUD ini sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (RI, 2003).

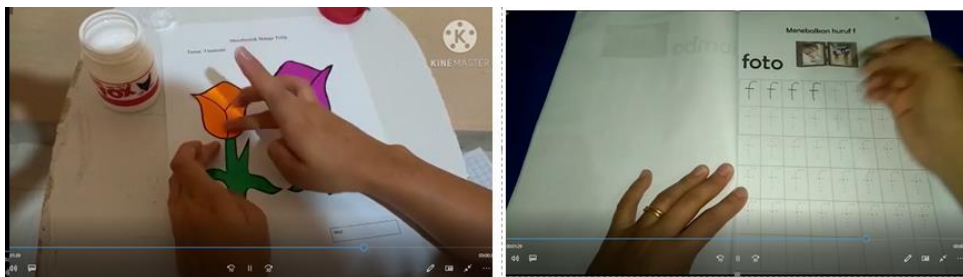
Surat edaran Kemendikbud menetapkan aturan belajar dari rumah (*learn from home*) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (*work from home*) bagi guru termasuk juga yang melaksanakan pendidikan dalam satuan PAUD (Mendikbud, 2020). Dunia pendidikan sebenarnya sedang menghadapi hal yang tidak terduga pada masa awal pandemi di mana siswa, guru dan orang tua harus mencari cara agar proses belajar mengajar tetap berjalan, meskipun berada di rumah dalam jangka waktu yang tidak bisa ditentukan.

Proses pembelajaran *online* diharapkan tetap menjadi solusi dalam masa pandemi ini. Pendidik PAUD dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran online yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan (Nurdin & Anhusadar, 2021). Sesuai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran daring mempengaruhi pencapaian perkembangan anak usia dini di TK (Wulandari & Purwanta, 2021).

TK Santo Yoseph Medan merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan PAUD yang beralamat di Jalan Palang Merah No.15 Medan. PAUD ini berada di bawah Yayasan Setia yang dikelola oleh Suster Fransiskus Dina (SFD). Selama pandemi *Covid-19* yang terjadi di Indonesia dari awal tahun 2020, TK Santo Yoseph Medan mengalami banyak perubahan signifikan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Kegiatan tatap muka penuh harus dilakukan secara jarak jauh. Meskipun demikian, saat proses demonstrasi hasil konten pengabdian dilakukan, sekolah sudah mulai melakukan pembelajaran tatap muka terbatas pada awal tahun 2022, namun belum ada kepastian kapan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara *offline* dengan waktu yang tidak dibatasi oleh

peraturan pemerintah. Selama pandemi berlangsung dari awal tahun 2020 sampai awal tahun 2022, TK Santo Yoseph Medan melakukan proses belajar mengajar secara *online* di mana para guru menggunakan aplikasi *online* seperti *Zoom*, *Google Meet*, dan *video call* dari *Whatsapp*. Selain itu juga setiap minggunya dilakukan koordinasi antara guru dengan orang tua, untuk menyerahkan tugas yang akan dikerjakan anak di rumah serta media pembelajaran *hardcopy* yang harus dikerjakan anak di rumah, dan diserahkan kembali oleh orang tua setiap minggunya ke sekolah.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh, guru PAUD harus menyediakan alat peraga pembelajaran yang berbeda dari proses pembelajaran tatap muka langsung. Salah satunya adalah ketersediaan konten pembelajaran. Selama ini keberadaan dari video pembelajaran dianggap menjadi suatu pendukung agar pembelajaran lebih menarik. Saat ini, TK Santo Yoseph Medan sudah membuat video pembelajaran dengan melibatkan guru, dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada ataupun merekam sendiri instruksi pengajaran mereka. Kelemahan dari video yang dibuat selama ini hanya bisa digunakan oleh guru dan kelas yang sesuai dengan tahun pembelajarannya. Apabila terjadi perubahan wali kelas atau pergantian tahun pembelajaran, maka rekaman ini tidak efektif lagi penggunaannya karena bersifat eksklusif antara anak didik dan gurunya. Seperti kita ketahui bahwa peserta didik adalah anak-anak usia 4 sampai dengan 5 tahun yang sangat terikat dengan pengajarnya. Berikut beberapa implementasi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada TK Santo Yoseph Medan.



**Gambar 1 Contoh Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Mitra
Sebelum Pengabdian**

Contoh pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa kebanyakan video yang diproduksi oleh guru adalah video instruksi kerja yang hanya fokus untuk

penyelesaian tugas, bukan video pembelajaran untuk digunakan setiap saat oleh peserta didik. Selain itu masalah yang dihadapi TK Santo Yoseph Medan adalah kurangnya waktu dan kemampuan yang dimiliki guru untuk dapat membuat konten pembelajaran yang bisa digunakan secara general tanpa melihat siapa guru, kelas maupun tahun pembelajarannya. Karenanya hasil video instruksi tersebut juga tergantung kepada kemampuan dan kreativitas guru wali kelas masing-masing.

Konten atau media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena merupakan suatu penyaluran informasi yang akan diberikan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara atau penghubung yang dapat memberikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga terdorong dalam kegiatan belajar. (Syafi'i, Sa'diyah, Wakhidah, & Umah, 2020) Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi para siswa dalam meningkatkan pembelajaran perlu adanya pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan identifikasi permasalahan pada TK Santo Yoseph Medan tersebut maka dirasakan perlu untuk membuat kegiatan pengabdian berupa pembuatan konten pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan tema pembelajaran yang ada pada PAUD. Adanya konten pembelajaran berbasis multimedia ini nantinya dapat membantu para guru dalam proses *transfer* pengetahuan kepada para peserta didik, karena konten yang dihasilkan bukan hanya menjelaskan mengenai instruksi kerja tugas melainkan teori-teori yang ada pada tematik kurikulum TK dengan *visual* animasi yang menarik. Dengan hadirnya konten pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran pada mitra dan dapat meningkatkan semangat belajar para peserta didik.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian yaitu metode observasi, wawancara, dan praktik. Metode observasi dilakukan pada saat menganalisis situasi dengan memetakan permasalahan yang dihadapi mitra dan solusi yang dibutuhkan. Dalam metode ini tim pengabdian melakukan *brainstorming* kepada Kepala Sekolah TK Santo Yoseph Medan terkait bagaimana proses pembelajaran daring yang dilakukan

selama pandemi. Kemudian, mendokumentasikan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran.

Metode wawancara dilakukan guna untuk mendapatkan informasi mengenai kendala-kendala yang dialami oleh seluruh guru yang mengajar para peserta didik. Jumlah guru di TK. Santo yoseph adalah 8 guru. Selain itu, metode ini juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pola ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Setelah dilakukannya observasi dan wawancara, selanjutnya tim pengabdian melakukan tahapan pembuatan konten pembelajaran berdasarkan informasi yang diperoleh. Konten pembelajaran yang dihasilkan berjumlah 12 video pembelajaran, sesuai dengan pokok bahasan yang ada pada tematik kurikulum yang dijalankan. Konten yang telah dibuat, selanjutnya diserahkan kepada kepala sekolah TK Santo Yoseph Medan untuk dievaluasi dan jika terdapat ketidaksesuaian maka tim pengabdian melakukan revisi terhadap konten yang dibuat sesuai masukan mitra.

Konten pembelajaran yang sudah sesuai dengan kebutuhan mitra, selanjutnya diserahkan kepada pihak mitra dan didemonstrasikan kepada para peserta didik guna untuk melihat ketercapaian pengabdian ini. Pasca penyerahan konten, tim pengabdian melakukan wawancara akhir kepada para guru pengajar. Wawancara ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan konten yang dihasilkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan membahas kurikulum yang berjalan di TK Santo Yoseph Medan. Tim pengabdian meminta materi pembelajaran yang selama ini dijalankan pada saat kegiatan tatap muka sebelum pandemi. Dari hasil diskusi didapatkan daftar materi yang akan dibuatkan konten.

Setelah mempelajari semua tema dan subtema dalam tematik pengenalan diri, Tim pengabdian kemudian membuat *script* untuk setiap sub tema yang akan dikontenkan. Hasil *draft* konten ini kemudian didiskusikan dengan pihak mitra sebelum dilanjutkan ke tahapan pembuatan konten. Setelah *script* disetujui oleh mitra, tim pengabdian memulai pembuatan konten pembelajaran.

Adapun gambaran dari konten yang dibuat adalah terdiri dari 3 tema yaitu diri sendiri, lingkunganku dan kebutuhanku, dan setiap tema dibuatkan konten sejumlah sub tema yang ada. Tema pertama yang dikontenkan adalah tema diri sendiri. Tema ini memberikan gambaran kepada anak TK untuk dapat mengungkapkan apa yang menjadi bagian dari dirinya sendiri, seperti identitas diri, panca indra dan kesukaanku. Konten pembelajaran yang dihasilkan oleh tim pengabdian disajikan pada Gambar 2 dan konten tersedia di link <https://bit.ly/PengabdianPengenalanDiri>.



Gambar 2 Konten Subtema “Aku”

Konten dengan subtema aku, memberikan penjelasan tentang diri sendiri kepada siswa TK. Konten ini menjelaskan tentang identitas diri seperti nama, jenis kelamin, umur. Konten ini juga menjelaskan tentang anggota tubuh yang dimiliki beserta ciri-cirinya. Tujuan konten ini adalah siswa memahami tentang cara memperkenalkan dirinya sendiri, termasuk anggota dan bagian tubuh yang dimilikinya. Konten berikutnya masih dengan tema diri sendiri dengan sub tema panca indra. Gambaran tampilan konten disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Konten Subtema “Panca Indra”

Konten dengan subtema panca indra, bertujuan untuk memperkenalkan berbagai jenis panca indra yang dimiliki oleh manusia, beserta fungsinya, serta hal-hal yang dikenal oleh masing-masing panca indra tersebut. Dengan konten ini, siswa TK dapat memahami panca indra yang dimiliki oleh dirinya mengenal berbagai jenis hal yang diketahui oleh masing-masing panca indra tersebut.

Konten ketiga dari tema “diri sendiri” adalah tentang sub tema kesukaanku. Gambaran dari konten subtema “kesukaanku” adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Konten Subtema “Kesukaanku”

Konten subtema kesukaanku, bertujuan untuk memperkenalkan kepada Siswa TK tentang hal-hal yang menjadi kegemaran dirinya. Kesukaan yang dimaksud dalam hal ini seperti, makanan kesukaan, warna kesukaan, permainan kesukaan dan aktivitas kesukaan. Sehingga selanjutnya, diharapkan siswa TK dapat mengungkapkan tentang berbagai hal yang menjadi kesukaan dirinya.

Konten yang dikembangkan berikutnya adalah dengan tema lingkunganku. Tema ini memperkenalkan tentang keluarga, rumah dan sekolah yang menjadi bagian dari lingkungan siswa TK sehari-harinya. Sub tema yang pertama dari tema lingkunganku adalah keluargaku. Gambar 5 menyajikan konten untuk sub tema keluargaku.



Gambar 5 Konten Subtema “Keluargaku”

Pada sub tema ini siswa TK diberikan pembelajaran tentang apa itu keluarga dan mengenal anggota keluarga. Dengan pengenalan ini, siswa TK diharapkan dapat menyebutkan siapa saja yang disebut sebagai anggota keluarga. Siswa TK juga diberikan pembelajaran tentang fungsi dari masing-masing anggota keluarga serta mengenali kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan bersama keluarga. Dari konten pembelajaran ini siswa TK juga diharapkan dapat mengetahui tugas dan fungsi secara sederhana dari seluruh anggota keluarga. Sub tema kedua dari tema lingkunganku adalah rumahku (Gambar 6).



Gambar 6 Konten Subtema “Rumahku”

Pada sub tema rumahku, konten pembelajaran terdiri dari penjelasan tentang apa itu rumah sebagai lingkungan utama siswa TK dan juga pengenalan tentang bagian-bagian rumah. Siswa TK juga diperkenalkan dengan jenis-jenis rumah dari bahan pembuatannya dan juga fungsinya. Selain itu, siswa TK juga dipernarkalkan dengan bagian-bagian ruangan yang ada di dalam rumah. Dari konten pembelajaran ini diharapkan siswa TK bisa mengenali dan menyebutkan tidak hanya pengertian

rumah, tetapi juga terbuat dari apa saja, fungsinya dan juga bagian-bagiannya yang merupakan bagian dari lingkungan sehari-hari mereka.

Sub tema yang terakhir dari tema lingkunganku adalah sekolah (Gambar 7). Pada sub tema ini siswa TK diberikan penjelasan tentang apa itu sekolah, fungsi sekolah, dan mengapa siswa TK ke sekolah. Konten pada sub tema ini juga menjelaskan pengenalan tentang alat-alat pembelajaran dan alat-alat permainan yang biasa digunakan siswa TK di sekolah. Selain itu siswa TK juga diberikan pengenalan tentang ruangan-ruangan yang ada di sekolah. Pengenalan tersebut diharapkan dapat membuat siswa TK dapat mengenali dan menyebutkan apa-apa saja alat-alat pembelajaran dan juga permainan yang biasa digunakan di sekolah serta menyebutkan ruangan-ruangan yang ada di sekolah. Disamping pembelajaran pengenalan ruang dan alat tersebut, dalam konten ini juga siswa TK diberikan pengenalan tentang tata tertib di sekolah, sehingga siswa TK juga bisa menyebutkan apa saja yang menjadi peraturan utama di sekolah.



Gambar 7 Konten Subtema “Sekolah”

Tema dari konten berikutnya yang dikembangkan adalah kebutuhanku. Tema ini terdiri dari beberapa sub tema yang berhubungan dengan pembelajaran tentang kebutuhan sehari-hari, sehingga siswa TK akan mengenali dan dapat menyebutkan apa yang menjadi kebutuhan mereka.



Gambar 8 Konten Subtema “Makanan dan Minuman”

Sub tema pertama dari tema kebutuhanku adalah makanan dan minuman (Gambar 8). Pada sub tema makanan dan minuman ini, siswa TK diperkenalkan dengan kebutuhan akan makanan dan minuman. Konten ini memperkenalkan mengapa siswa TK membutuhkan makan dan minum, pada saat kapan tubuh membutuhkan makan dan minum, pengenalan tentang makanan 4 sehat 5 sempurna, sumber-sumber makanan, tata tertib saat makan, serta pengenalan tentang alat-alat yang digunakan saat makan dan minum.



Gambar 9 Konten Subtema “Pakaian”

Sub tema ke dua dari tema kebutuhanku adalah pakaian (Gambar 9). Pembelajaran pada sub tema pakaian menjelaskan kepada siswa TK tentang fungsi pakaian, jenis-jenis pakaian, dan cara berpakaian yang seharusnya. Pada sub tema ini juga diajarkan bagaimana cara berpakaian sesuai dengan situasi dan kegiatan yang dilakukan. Pembelajaran tersebut bertujuan agar siswa TK dapat mengerti dan menyebutkan mengapa kita perlu berpakaian dan bagaimana seharusnya cara berpakaian yang baik dan benar. Selain itu juga diperkenalkan beberapa pakaian

daerah yang ada di Indonesia agar siswa TK juga mulai mengenal adanya berbagai pakaian daerah dari budaya Indonesia.



Gambar 10 Konten Subtema “Kebersihan dan Kesehatan”

Konten berikutnya dari tema kebutuhanku adalah sub tema kebersihan dan kesehatan (Gambar 10). Pada konten sub tema kebersihan dan kesehatan, siswa TK diberikan penjelasan tentang pentingnya kebersihan dan kesehatan. Pentingnya kesehatan dijelaskan berikut dengan akibat apabila tidak menjaga kebersihan dan kesehatan. Pada bagian ini siswa TK akan mempelajari bagaimana menjaga kebersihan, mulai dari lingkungan rumah, lingkungan sekitar dan lingkungan sekolah. Siswa TK juga diperkenalkan dengan cara-cara yang dapat dilakukan untuk membersihkan benda maupun lingkungan, serta memperkenalkan juga alat-alat yang dapat digunakan ketika melakukan kegiatan kebersihan. Dengan demikian siswa TK diharapkan dapat memahami pentingnya kebersihan dan kesehatan serta menyebutkan alat-alat yang bisa digunakan untuk menjaga kebersihan.



Gambar 11 Konten Subtema “Keamanan”

Sub tema yang terakhir dari tema kebutuhanku adalah keamanan (Gambar 11). Pada konten sub tema kemanan, siswa TK diperkenalkan dengan benda-benda yang berbahaya bagi anak-anak. Pengenalan kondisi kemanan tersebut ditujukan agar siswa TK berhati-hati dan memahami mengapa benda-benda tersebut dijauhkan dari jangkauan mereka. Pengenalan benda-benda tersebut diharapkan dapat membuat siswa TK memahami pentingnya keamanan dan bahaya yang bisa diakibatkan benda tersebut bagi diri mereka.

Adanya konten-konten pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar para siswa. Hasil pengamatan terdahulu juga mengklaim bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan peningkatan motivasi ini akan meningkatkan hasil belajar para siswa. (Nuriansyah, 2020) (Wahyuni & Aryani, 2021). Selain itu, berdasarkan penelitian terdahulu membuktikan bahwa pembuatan konten pembelajaran dengan menggunakan aplikasi renderforest terbukti sangat optimal untuk merangsang siswa meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan respon siswa untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran. Sehingga tercipta suasana kelas maya yang lebih kondusif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena aktifitas kelas maya dapat memberikan peran nyata dalam kegiatan belajar mengajar online. (Imamah, Rosidah, & Madjid, 2020).



Gambar 12 Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Hasil dari pengabdian ini disambut dengan baik oleh mitra. Gambar 10 menunjukkan implementasi dari konten video di TK Santo Yoseph Medan. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, mitra menyatakan bahwa konten yang telah dikembangkan sangat membantu mitra yakni para guru dalam proses pembelajaran di tengah keterbatasan pada guru dalam membuat konten yang baik dan di tengah kondisi pandemi *Covid 19* yang masih terus berlangsung. Mitra juga berharap agar pengembangan konten ini dapat diteruskan ke tematik lainnya, untuk membantu pembelajaran di tematik lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pihak guru, pembuatan konten pembelajaran tematik pengenalan diri berbasis multimedia ini membantu guru dalam keterbatasan kemampuan dan waktu mereka untuk membuat konten yang dapat dipakai berulang dan sesuai tematik pembelajaran. Konten ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai tematik pengenalan diri dalam pembelajaran *online* yang dihadapi karena situasi pandemi yang tengah berlangsung. Selain itu, para guru juga menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran menjadi semakin baik dengan diimplematisikannya konten pembelajaran ini pada proses pembelajaran di mitra.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Sekolah Dasar. (2021, April 30). Dipetik November 9, 2021, dari <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/guru-didorong-membuat-konten-belajar-menarik-untuk-peserta-didik>.
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh blended learning berbasis aplikasi renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa mas yaspi pelabuhan deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123-127.
- Imamah, S., Rosidah, I., & Madjid, A. (2020). Optimalisasi aplikasi renderforest sebagai media pengajaran ilmu pengetahuan alam di mtsn pasuruan kota pasuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA Ke-5*. Malang.
- Mendikbud. (2020). *Surat edaran mendikbud no 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease*. Jakarta.

- Nurdin, & Anhusadar, L. O. (2021). Efektivitas pembelajaran online pendidik paud di tengah pandemi covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686-697.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas penggunaan media online dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan ekonomi saat awal pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61-65.
- RI. (2003). *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- 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(2), 140-160.
- Tijaniyah, Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan guru tk/paud dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powtoon dan microsoft office powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 105-112.
- Wahyuni, & Aryani, R. (2021). Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(7), 1036-1048.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian perkembangan anak usia dini di tk selama pembelajaran daring saat pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452-462