

PEMBELAJARAN DARING: METODE BERMAIN KARTU HURUF DALAM MENINGKATKAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI

Teti Salamah ^{1✉}, Sharina Munggaraning Westhisi ²

¹ Kelompok Bermain (Kober) Al I'annatutholibin, Kab. Garut, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹ tetisalamah89@gmail.com, ² sharina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Pra keaksaraan atau keaksaraan awal adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan menggunakan aksara dan mengenal huruf vokal dan konsonan yang dikuasai anak sebagai kemampuan dasar sebelum belajar membaca dan menulis dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran daring guru dituntut untuk berinovasi dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengenalkan serta meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi pembelajaran daring, respon anak, serta kendala guru selama pembelajaran daring berlangsung dalam mengenal keaksaraan awal pada anak melalui metode bermain kartu huruf. Dengan menggunakan metode bermain kartu huruf diharapkan anak mampu mengenal huruf vokal dan konsonan dengan optimal sebagai dasar dalam membaca dan menulis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru, peserta didik serta orang tua kelompok A di Kober Al-I'annatutholibin sebagai subjek dari penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan keaksaraan awal anak meningkat dengan metode bermain kartu huruf, respon anak dan gurupun menunjukkan respon yang positif, namun dalam pembelajaran daring ini terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi anak dan kendala yang dihadapi guru namun dapat teratasi sehingga pembelajaran dapat terlaksana dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengenal keaksaraan awal.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring; Metode Bermain Kartu Huruf; Keaksaraan Awal

ABSTRACT

Pre-literacy or early literacy is a term used to describe the ability to use letters and recognize vowels and consonants that are mastered by children as basic skills before learning to read and write properly and correctly. In online learning, teachers are required to innovate in choosing the right learning methods and media to introduce and improve children's early literacy skills. This study aims to describe scenarios and implementations of online learning, children's responses, and teacher constraints during online learning in recognizing early literacy in children through the letter card playing method. By using the letter card playing method, it is hoped that children will be able to recognize vowels and consonants optimally as a basis for reading and writing. This study uses a descriptive qualitative research method involving teachers, students and parents of group A in Kober Al-I'annatutholibin as the subject of research with data collection techniques using observation, interviews, and documentation studies. Data were analyzed through data reduction, data display and data verification. The results of this study indicate that the development of children's early literacy increases with the letter card playing method, the responses of children and teachers also show a positive response, but in this online learning there are several difficulties faced by children and obstacles faced by teachers but can be overcome so that learning can be carried out and showed significant results in recognizing early literacy.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Namun, pada saat ini proses pembelajaran khususnya kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah menjadi tidak terlaksana karena adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Sistem pembelajaran yang berlaku saat ini menjadi dilema bagi para pendidik, peserta didik bahkan orang tua karena keefektifan kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal terutama bagi dunia PAUD yang menggunakan konsep pembelajaran bermain sambil belajar. Pembelajaran “daring” merupakan pilihan tunggal dalam upaya pencegahan penyebaran Covid-19 yang memberi warna khusus pada masa perjuangan melawan virus ini. Bahkan bentuk pembelajaran ini juga dapat dimaknai pembatasan akses pendidikan.

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme (dalam Kuntarto & Asyhar, 2017) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, *e-mail* dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming on-line*”.

Pembelajaran di PAUD menitikberatkan pada enam aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus distimulasi ialah aspek kemampuan berbahasa yang perlu diberikan pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran, yakni pengenalan atau rangsangan yang memupuk kemampuan keaksaraan awal pada anak, karena kemampuan mengenal keaksaraan awal merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan anak sehingga sebelum memasuki pendidikan dasar, anak lebih mengenal keaksaraan awal dan kata tertentu sebagai dasar dalam membaca. Dan kemampuan mengenal keaksaraan awal adalah kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang tergolong pada kemampuan fonologi. Menurut Santrock (2007) menyatakan bahwa “Fonologi merupakan sistem bunyi bahasa. Bahasa adalah bentuk komunikasi yang berupa lisan, tertulis ataupun isyarat yang berdasarkan pada suatu simbol-simbol”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) bahwa “aksara diartikan huruf, aksara merupakan simbol yang digunakan dalam berkomunikasi”.

Keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu per satu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat (Susanto, 2011). Mengetahui keaksaraan awal merupakan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan yang merupakan kemampuan dasar anak untuk membaca awal dan menulis. Dan sebaiknya anak-anak diperkenalkan dengan huruf dari sejak dini. Namun, masih banyak orang tua yang mengeluhkan anaknya tentang keterampilan dalam mengenal aksara yang masih kurang. Tidak sedikit pula guru yang masih

kurang paham tentang metode pembelajaran yang tepat dalam menstimulasi perkembangan anak terutama dalam keterampilan mengenal huruf.

Berdasarkan uraian tersebut, sebagai acuan pokok bahasan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan adalah kemampuan untuk mengenal bunyi bahasa yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal dan konsonan yang dilambangkan dalam bentuk huruf vokal a, i, u, e, dan o serta huruf konsonan pertama yang terdiri dari b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z melalui media kartu huruf.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui skenario dan implementasi pembelajaran daring tentang keaksaraan awal pada anak usia dini, mengetahui bagaimana respon guru dan anak dalam mengikuti pembelajaran daring melalui metode bermain kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan awal, serta untuk mengetahui kendala atau kesulitan yang dihadapi baik oleh guru, peserta didik serta orang tua kelompok A di Kober Al-I'annatutholibin dalam kegiatan pembelajaran daring mengenal keaksaraan awal pada anak dengan metode bermain kartu huruf.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dengan adanya pembelajaran daring, guru dituntut untuk berinovasi dalam menentukan metode pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi anak dan media yang digunakan harus mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Dengan demikian penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengimplementasikan pengenalan keaksaraan awal di Kober Al I'annatutholibin dengan menggunakan metode bermain kartu huruf. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skenario dan implementasi, respon guru dan anak, kesulitan anak dan kendala guru terhadap pembelajaran daring melalui metode bermain kartu huruf dalam meningkatkan keaksaraan awal di Kober Al-I'annatutholibin.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Strauss dan Corbin (2007 dalam Putra & Dwilestari, 2013) mengatakan bahwa istilah penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif dengan studi kasus. Digunakan pendekatan ini dimaksud untuk mengungkapkan dan memahami fakta-fakta yang ada terjadi dilembaga kober Al I'annatutholibin tentang pembelajaran untuk menstimulus perkembangan pengenalan keaksaraan awal melalui bermain kartu huruf bagi anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan selama delapan kali pertemuan. Peneliti melakukan observasi pembelajaran dengan mendatangi serta mengamati secara langsung subjek penelitian dan kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring dalam meningkatkan keterampilan mengenal keaksaraan awal sebelum dan sesudah diberikannya tindakan dengan metode menggunakan kartu huruf serta untuk mengetahui tahapan apa saja yang disiapkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Adapun media permainan kartu huruf ini dimainkan dengan 26 stik dan 26 huruf abjad A-Z, di mana disetiap hurufnya berbeda bentuk, warna dan ukuran yang sangat menarik bagi anak seperti: bentuk bunga, kupu-kupu dan lain lain. Penelitian ini dilakukan di Kober Al

I'annatutholibin dengan subjek penelitiannya adalah anak kelompok A yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari enam orang anak laki-laki dan empat orang perempuan.

Teknik pengumpulan data didapatkan dengan menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Dalam melakukan observasi peneliti melihat secara langsung video pembelajaran anak yang dikirimkan orang tua melalui *platform Whatsapp Group* dan ikut bergabung dengan subjek penelitian melalui *video call* untuk mengamati proses pembelajaran serta melakukan pencatatan perkembangan anak. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan untuk menambah hasil penelitian dan dokumentasi yang dilakukan untuk mengambil beberapa bukti nyata dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang penelitian, seperti foto-foto kegiatan, video, rekaman, dokumen sekolah dan lain-lain. Dalam hal ini data dianalisis menggunakan data yang mengikuti konsep dari Miles dan Huberman (1992) yaitu dilakukan tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data/*display*, penarikan kesimpulan / *verifikasi*. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

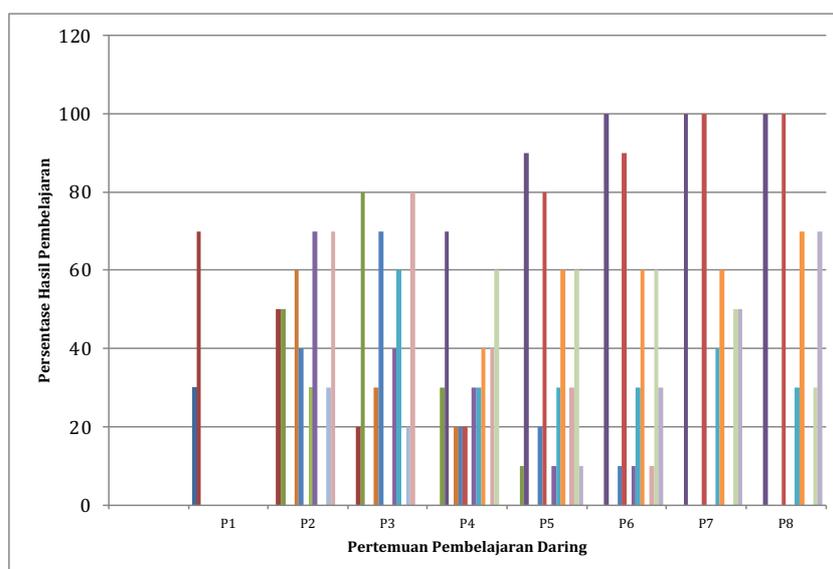
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelitian di kelompok A Kober Al-I'annatutholibin, observasi yang dilakukan peneliti mengenai pembelajaran daring melalui metode kartu huruf dalam meningkatkan pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini di Kober Al I'annatutholibin dengan langkah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH). 2) Guru mencari materi tentang metode kartu huruf. 3) Materi yang digunakan sesuai tahapan perkembangan pendidikan anak usia dini. 4) Guru dapat menentukan bentuk kartu huruf. 5) Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. 6) Anak mengamati, mengingat, dan mencontohkan huruf. 7) Guru memberikan dukungan dan motivasi kepada anak saat melakukan pengalaman bermain kartu huruf

Dalam mengimplementasikan pembelajaran melalui metode kartu huruf untuk meningkatkan pengenalan keaksaraan awal diharapkan hasil perkembangan anak sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut: a) anak mampu mengenal simbol (huruf a-z), b) anak mampu mengenal suara huruf awal dari benda-benda di sekitarnya. c) anak mampu membuat coretan, menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, d) anak mampu menirukan huruf yang di contohkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran masih terdapat guru yang belum memahami tentang penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terutama pada system pembelajaran secara daring. Hal ini disebabkan karena pada system pembelajaran daring waktu pembelajaran terbatas, kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aplikasi *Zoom*, mengirim beberapa pembelajaran melalui via *whatsapp*, dengan mengirimkan gambar, video atau *voice note* kepada anak secara singkat sehingga guru merasa kesulitan untuk menyusun RPPH dan RPPM daring tersebut. Berikut hasil observasi yang dilaksanakan subjek sebanyak 8 kali pertemuan dimulai pada tanggal 16 Maret 2021 sampai tanggal 08 April 2021:



Grafik 1 Grafik Hasil Observasi Pertemuan 1-8

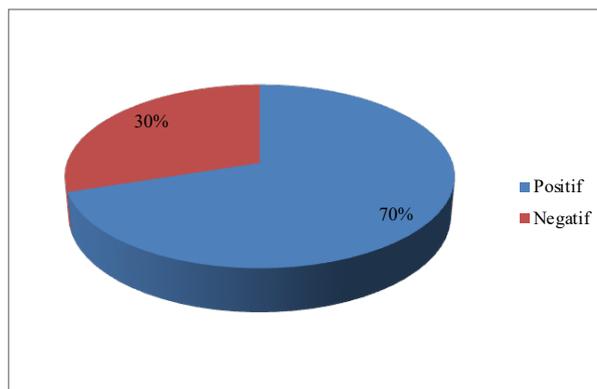
Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa tingkat pencapaian kemampuan anak dalam keaksaraan awal dari pertemuan 1-8 mengalami peningkatan yang signifikan. Kemudian pada pertemuan ketujuh dan kedelapan anak yang berada pada tahap Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) sudah tidak ditemukan lagi, tetapi telah didominasi oleh anak yang berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terutama untuk indikator pembelajaran nomor satu dan dan dua yang menunjukkan seluruh anak berada pada tahap BSB (Berkembang Sangat Baik).

Dengan penjabaran tentang grafik hasil observasi pembelajaran daring melalui metode kartu huruf tersebut menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan serta memuaskan terhadap perkembangan anak dalam mengenal keaksaraan awal.

Adapun hasil wawancara, pada dasarnya guru telah menyusun RPP sesuai dengan tema yang akan disampaikan. Hanya saja dalam kegiatan pembelajaran secara daring, ketidakpahaman terhadap RPP daring menjadi kendala guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya ketidakefektifan dalam mengajarkan anak terutama dalam mengenal keaksaraan awal. Dengan adanya metode kartu huruf ini, guru memberikan respon yang positif karena merasa terbantu dalam menstimulasi perkembangan bahasa pada anak terutama dalam mengenal keaksaraan awal.

Selain itu, anak kelompok A Kober Al-I'anatutholibinpun memberikan respon positif. Hal ini ditunjukkan oleh pernyataan guru kelompok A yang mengatakan bahwa "dengan adanya pembelajaran daring ini, saya melihat respon anak sangat baik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka dapat belajar dan berkreasi bersama orang tuanya di rumah. Selain itu, anak juga merasa lebih diperhatikan oleh orang tuanya di rumah ketika pembelajaran berlangsung karena didampingi oleh orang tuanya sendiri".

Berikut diagram yang menunjukkan respon anak terhadap pembelajaran daring:



Grafik 2 Diagram Lingkaran Respon Anak

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui bahwa respon anak menunjukkan respon baik sebesar 70% dan respon negatif sebesar 30% dimana hasil wawancara menyatakan bahwa anak merasa bosan dengan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran daring, karena tidak dapat bertemu dengan guru dan teman sekolahnya.

Selain pihak guru, wawancara juga dilakukan pada orang tua/wali anak kelompok A. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak, beberapa orang tua memberikan respon positif karenadengan adanya media kartu huruf mereka merasa terbantu dalam mengajarkan dan menstimulasi perkembangan bahasa pada anak mereka terutama dalam mengenal keaksaraan awal. Selain itu, respon positif orang tua terhadap dilaksanakannya pembelajaran secara daring ini juga menjaga agar anaknya tidak terpapar virus Covid-19 yang masih marak di negeri ini.

Tidak hanya respon positif yang diberikan oleh orang tua, tetapi terdapat pula beberapa orang tua anak yang memberikan respon negative. Hal ini ditunjukkan dengan hasil wawancara yang mengatakan bahwa “Kami rasa pembelajaran daring ini kurang tepat, karena tidak semua anak dapat bimbingan atau didampingi oleh orang tuanya terutama untuk anak yang kedua orang tuanya bekerja seperti kami. Sementara di rumah anak tinggal bersama kakek dan neneknya yang kurang paham cara menggunakan gadget atau HP dan proses kegiatan pembelajaran daring ini, sehingga pembelajaran yang tersampaikan pada anak tidak maksimal”. (jawab orang tua anak berinisial A1 pada hasil wawancara pada tanggal 18 April 2021).

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Kober Al-I’annatutholibin, dokumentasi yang dikumpulkan yaitu beberapa foto kegiatan guru dan anak dalam melaksanakan pengenalan huruf melalui video huruf abjad dengan cara anak menyimak video tersebut saat kegiatan pembelajaran daring. Anak melakukan kegiatan bernyanyi huruf “ABC” sambil mengenal huruf melalui beberapa video nyanyian huruf “ABC” yang diberikan oleh guru. laporan kegiatan harian anak via Whatsapp Group, lembar kerja anak, serta dokumen RPP daring yang telah disusun sesuai tema yang akan disampaikan. Berikut adalah beberapa foto kegiatan pembelajaran daring:



Gambar 3 Anak Menyimak Video Huruf Abjad



Gambar 4 Anak Bernyanyi Lagu “ABC”

Berdasarkan data hasil penelitian yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument wawancara, observasi dan studi dokumentasi mengenai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan keaksaraan awal melalui metode kartu huruf pada anak usia dini kelompok A Kober Al-I’anatutholibin guru sudah merencanakan pembelajaran metode kartu huruf untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf secara tersusun rapi dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi terarah, dari mulai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring, perencanaan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan evaluasi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

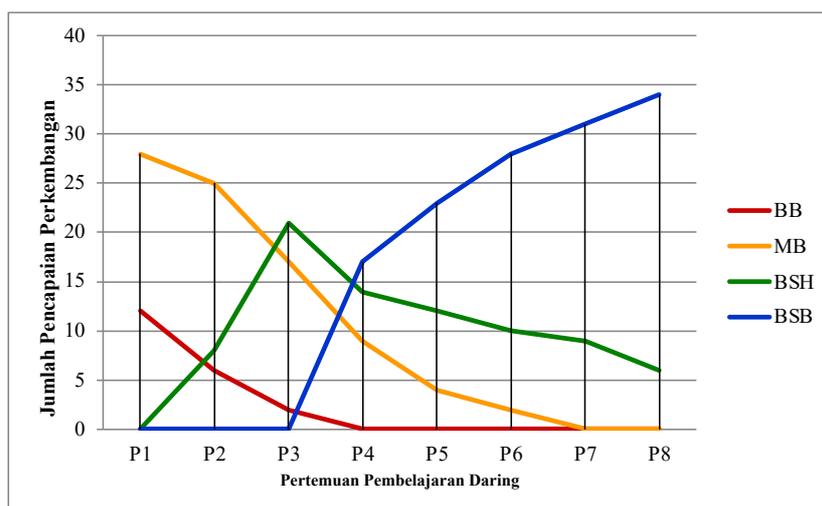
Pembahasan

Menurut Hasbi & Wahyuni (2020) Skenario yang dibuat guru yaitu: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan belajar dari rumah (RPPM BDR), membuat pesan untuk orangtua sebagai pedoman kegiatan pembelajaran anak setiap harinya, mempersiapkan lembar kerja anak (LKA) dan media pembelajaran, Membuat video pembelajaran sesuai tema dan menerima laporan hasil kegiatan anak berupa foto atau video sebagai bahan untuk penilaian. Sedangkan menurut Hasbi, Wardhani & Widiyawati (2020) guru harus membuat format penilaian anak berupa hasil karya dan video anak, penilaian bulanan dan semester serta laporan perkembangan anak.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme (dalam Kuntarto 2017 : 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, *e-mail* dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”.

Implementasi pembelajaran daring dalam mengenal keaksaraan awal pada anak dengan melakukan observasi berupa pemberian tugas dan kegiatan menggunakan kartu huruf selama delapan kali pertemuan menunjukkan hasil yang sangat baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan terutama pada pertemuan ke tujuh dan kedelapan. Hasil dari pertemuan tersebut sangat baik, yaitu pencapaian perkembangan pada anak telah mencapai tahap Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi pembelajaran daring melalui metode kartu huruf dalam meningkatkan keterampilan keaksaraan awal pada anak berdasarkan indikator pencapaian perkembangan pembelajaran dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 5 Hasil Penelitian Pencapaian Perkembangan Anak Berdasarkan Indikator Pembelajaran Nomor 1 sampai 4 pada Pertemuan 1 sampai 8

Berdasarkan Gambar 5, dari pertemuan pertama sampai kedelapan hasil penelitian pada anak selalu menunjukkan perkembangan yang terus meningkat. Dengan berbagai stimulasi, cara, metode, penyusunan pembelajaran, tugas yang diberikan dan kolaborasi orang tua, walaupun tak semua berkembang dengan baik dikarenakan terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh anak dalam mengikuti pembelajaran daring, kurangnya stimulasi dari orang tua dan adanya kekurangan pada diri anak masing-masing dalam memahami pembelajaran. Sebagaimana yang tertera dalam Permendikbud kurikulum 13 yaitu, mengembangkan kemampuan mengenal huruf vokal a, i, u, e, dan o serta huruf konsonan pertama b, c, d, g, h, j, k, l, m, n yang dapat digunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan materi pengembangan kegiatan pembelajaran, kemudian dirumuskan dan didefinisikan dalam tingkat pencapaian kemampuan mengenal keaksaraan awal, yang terperinci dalam beberapa indikator kemampuan pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) yang diadaptasi Kurikulum berbasis kompetensi, sebagai berikut: 1) Anak mampu menunjukkan lambang huruf vokal dan konsonan dengan tepat. 2) Mampu meniru huruf (Mulyasa, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, baik melalui wawancara dan observasi mengenai respon guru dan anak terhadap pembelajaran daring melalui metode bermain kartu huruf dalam meningkatkan keterampilan keaksaraan awal pada anak baik respon dari guru, anak maupun orang tua anak menunjukkan hasil yang cukup baik meskipun tidak seluruhnya memberikan respon yang positif. Terdapat sebesar 50% orang tua anak yang menunjukkan respon negative terhadap dilaksanakannya pembelajaran daring tersebut dikarenakan mereka menganggap pembelajaran daring ini kurang efektif untuk anak usia dini karena tidak adanya interaksi langsung antara anak dan guru. Hal ini merujuk pada pendapat Munir (dalam Sari, 2015) yang menyebutkan kekurangan dari pembelajaran daring atau *e-learning* salah satunya adalah Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik.

Selain adanya respon negatif dari orang tua, terdapat beberapa orang tua anak serta guru memberikan respon yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran daring melalui metode bermain kartu huruf karena mereka bisa belajar sambil bermain serta bermain sambil belajar dalam mengenal huruf abjad. Dengan adanya pembelajaran daring ini juga guru merasa senang karena dapat melihat adanya keterkaitan antara orang tua dan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring tersebut.

Kesulitan yang dihadapi oleh anak diantaranya adalah anak kurang memahami maksud dari pesan yang disampaikan oleh guru dan tidak semua anak mendapatkan bimbingan serta dampingan dari orang tua karena kedua orang tua mereka bekerja sehingga anak tidak terstimulasi dengan baik perkembangan bahasanya terutama dalam keaksaraan awal yaitu mengenal huruf dan anak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kendala lainnya adalah tidak semua orang tua anak paham dan mengerti cara penggunaan gadget / Hp dalam pembelajaran daring yang mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran daring tidak efektif. Selain itu, kendala yang dihadapi baik oleh guru dan anak adalah keterbatasan kuota dan signal internet dalam

pembelajaran daring menyebabkan kegiatan pembelajaran daring dalam menyampaikan materi pada menjadi terhambat.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (dalam Sari, 2015) tentang kekurangan dari pembelajaran daring/*e-learning*, diantaranya adalah Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik, proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar, pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet, serta kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal.

Kendala lain yaitu saat mengevaluasi perkembangan anak dan akses *platform* yang dimiliki oleh orang tua yang menyebabkan sulitnya mengevaluasi hasil belajar anak dan mempengaruhi pada kegiatan belajar-mengajar anak. Hal tersebut berkaitan dengan yang dikemukakan oleh Hadisi dan Muna (2015) bahwa kurangnya interaksi antara guru dan anak bahkan antar anak itu sendiri akan menyebabkan keterlambatan terbentuknya values (nilai) dalam proses belajar mengajar.

Menurut Bullen dan Beam (dalam Suyanto, 2010) mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan *e-learning*, yaitu: 1) Kurangnya interaksi antara guru dan anak atau bahkan antar anak itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar. 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. 5) Anak yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. 7) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet. 8) Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru lebih memilih menggunakan system pembelajaran secara luring atau kunjungan ke rumah anak agar anak tidak merasa bosan dalam belajar yang tentunya menggunakan prokes yang dianjurkan pemerintah agar aman. Selain itu, kegiatan pembelajaran dengan metode bermain kartu huruf untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan awal pada anak yang dilakukan secara langsung atau tatap muka, membuat anak lebih merasa antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga perkembangan anak tentang keterampilan keaksaraan awal dapat terlihat dan mencapai tujuan yang ditargetkan.

KESIMPULAN

Skenario yang harus dibuat guru yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan belajar dari rumah (RPPM BDR), membuat pesan untuk orangtua sebagai pedoman kegiatan pembelajaran anak setiap harinya, mempersiapkan lembar kerja anak (LKA) dan media pembelajaran, Membuat video pembelajaran sesuai tema dan menerima laporan hasil kegiatan anak berupa foto atau video sebagai bahan untuk peni-

lain. Implementasi dalam pembelajaran daring yaitu dengan memberikan penugasan pada anak serta pelaporan oleh orang tua mengenai hasil dan kegiatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran daring di rumah melalui *platform Whatsapp Group*. Selain itu kegiatan pembelajaran luring dengan *carahome visit* pun menjadi kegiatan tambahan agar perkembangan anak tentang keaksaraan awal dapat terpantau oleh guru. Peran guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengelola pembelajaran, serta model. Hal ini terlihat ketika guru kelas mempersiapkan kegiatan sesuai dengan tujuan dan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya berupa teori, namun anak melakukan pembelajaran secara langsung dimana mereka melakukan kegiatan secara nyata seperti kegiatan bermain kartu huruf, bernyanyi lagu “ABC”, membuat bentuk huruf dengan playdough, menyusun huruf, menebalkan huruf dan mewarnai huruf. Guru juga memperhatikan kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung dengan kegiatan yang inovatif, kreatif dan membangun minat serta semangat anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, baik guru maupun anak dan orang tua anak memberikan respon yang beragam. Ada yang memberikan respon positif, namun ada pula yang memberikan respon negatif. Dengan adanya pembelajaran daring melalui kartu huruf tersebut, guru merasa terbantu dalam mengenalkan huruf pada anak karena anak dapat dibantu oleh orang tuanya. Respon anak terhadap pembelajaran melalui kartu huruf sangat senang karena dapat belajar dan bertanya kepada orang tuanya.

Kendala serta kesulitan yang paling utama adalah anak kurang fokus karena kurangnya interaksi langsung dengan guru. Adanya keterbatasan kuota dan signal internet yang tidak stabil sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring menjadi terhambat. Selain itu, kurangnya pengetahuan dan penguasaan orang tua tentang penggunaan teknologi (gadget / hp android) menjadi kendala bagi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta kurang pemahamnya maksud dari pesan yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M.N (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117-140. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i1.396>
- Hasbi & Wahyuni. (2020). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hasbi, M., Wardhani, R. R., & Widyastuti, E. (2020). Penilaian perkembangan anak selama belajar dari rumah. From, <https://repository.kemdikbud.go.id/18175/>
- Kuntarto, E. & Asyhar, R. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahaaanak. Repository Unja. <https://repository.unja.ac.id/cgi/users/home?screen=EPrint::View&eprintid=626>.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

ISSN : ISSN : 2614-6347 (Print) 2614-4107 (Online)

Vol.6 | No.2 | Maret 2023

Miles & Huberman. (1992). Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-metode Baru). (Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI Press.

Putra, N., & Dwilestari, N. (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta: Erlangga.

Sari, P. (2015). Memotivasi belajar dengan menggunakan e-learning. *Ummul Qura*, 6(2), 20-35.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini :Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group

Suyanto. (2010). *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Rineka Cipta..