

Vol 5, No 5	2021	Halaman 431 - 442
-------------	------	-------------------

Model Belajar *E-learning* di Usia Dini: Sebuah *Literatur Review*

Cecep Kustandi¹, Abd. Syakur², Faisal³, Nuryati⁴, Fauzi Aldina⁵

¹*Universitas Negeri Jakarta*

²*STKIP PGRI Sidoarjo*

³*UIN Raden Fatah Palembang*

⁴*STKIP Situs Banten*

⁵*Universitas Jabal gafur*

Cecep_kustandi@unj.ac.id

Received: 29-07-2021, Revised: 14-09-2021, Acceptance: 27-09-2021

English Title: E-learning Model for Early Childhood: A Systematic Literature Review

Abstrak

Pendidikan anak usia dini dapat membantu anak memperoleh berbagai keterampilan baru termasuk salah satunya adalah kompetensi sosial. Apalagi dengan hadirnya media baru dalam kehidupan manusia tentu saja mempermudah bermacam pekerjaan, salah satunya dalam pembelajaran. Sehingga media baru yang bermunculan menjadi fokus utama dalam penelitian ini utamanya terkait penggunaan media. Kemunculan media baru dan kemudahan yang ditawarkan telah membuat manusia bergantung dan akhirnya memanfaatkan media baru sebagai upaya dalam mempercepat segala aktivitas, salah satunya dalam pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model belajar *e-learning* di usia dini. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *literature review* atau kajian pustaka dengan menggunakan data berupa artikel terpublikasi yang diperoleh melalui *Google Scholar* dalam melihat respon yang muncul akibat adanya stimulus berupa *e-learning* sebagai media baru. Kesimpulan dari penelitian ini terkait model belajar *e-learning* bagi anak usia dini yaitu dengan melibatkan pendamping dan guru untuk memfasilitasi anak usia dini dalam melakukan belajar *online*.

Kata kunci: Model belajar; *e-learning*; usia dini.

Abstract

Early childhood education can help children acquire new skills, including social competence. Especially with the presence of new media in human life, of course it makes various jobs easier, one of which is in learning. So that the new media that have sprung up become the main focus in this study, especially related to the use of media. The emergence of new media and the conveniences offered have made people rely on and finally take advantage of new media as an effort to accelerate all activities, one of which is in learning. The purpose of this study was to determine the learning model of e-learning at an early age. The research method in this study is to use a literature review or literature review using data in the form of published articles obtained through Google Scholar in seeing the responses that arise due to the stimulus in the form of e-learning as a new medium. The conclusion of this study is related to the e-learning learning model for early childhood, namely by involving mentoring and teachers to facilitate early childhood in doing online learning.

Keywords: learning model; electronic learning; early age.

PENDAHULUAN

Masalah perilaku anak-anak terkait erat dengan sosialisasi mereka. Perkembangan sosial anak dicapai melalui kedewasaan dan kesempatan untuk belajar dari berbagai rangsangan di sekitarnya. Perilaku sosial adalah setiap aktivitas yang melibatkan interaksi dengan orang lain, termasuk teman sebaya, guru, orang tua, dan saudara kandung. Kepribadiannya akan ditentukan oleh perilaku sosialnya sejak usia dini. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat diperoleh wawasan yang bermanfaat baik di dalam negeri maupun secara global (Wulandari et al., 2017). Tingkah laku anak dalam hubungannya dengan lingkungan sosialnya disebut sebagai perkembangan sosial. Hal ini berkaitan dengan kemampuan mereka untuk mandiri dan berinteraksi untuk menjadi manusia sosial. Kecerdasan emosional mencakup beberapa komponen, salah satunya adalah kemandirian. Menurut para profesional pendidikan dan psikolog, tingkat kemandirian seseorang memengaruhi tingkat pencapaiannya dalam hidup (Retnowati, 2008), salah satunya bagi anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenis stimulasi yang pada hakekatnya merupakan upaya intervensi yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan di mana semua bagian perkembangan anak dapat dirangsang. Anak yang mengalami hambatan atau masalah perkembangan, menurut Mashar, tidak akan berkembang dengan baik (Martani, 2012). Orang tua, pendidik, dan pemerintah semuanya peduli dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini bermanfaat dalam pengembangan beberapa kompetensi anak usia dini, termasuk kompetensi sosial. Kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain disebut sebagai kompetensi sosial. Karakter individu, keterampilan sosial, interaksi

teman sebaya, dan kompetensi sosial adalah semua aspek kompetensi sosial di awal kehidupan (Sit, 2012). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan tinggi. PAUD (Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini) kurang mendapat perhatian. Di Indonesia, hanya sebagian kecil anak yang menerima pendidikan anak usia dini. Menurut statistik dari Departemen Pendidikan Nasional, hanya 28% dari 26,1 juta anak berusia 6 tahun yang mengikuti pendidikan anak usia dini pada tahun 2002. Sebagian besar dari mereka, 2,6 juta, memperoleh pendidikan mereka dengan memulai sekolah dasar pada usia yang lebih muda (Enung, 2006). Perilaku anak usia dini dapat menyebabkan berbagai masalah. Perilaku antisosial adalah jenis perilaku yang mencakup pertumbuhan sosial, emosional, dan moral. Dewasa ini, kita sering menghadapi perilaku antisosial, dan beberapa di antaranya dapat dideteksi sejak usia dini. Perilaku antisosial pada remaja akan menjadi masalah yang sulit yang akan berdampak pada perilaku agresif. Orang tua mengharapkan anaknya mendapatkan stimulasi yang sesuai di Taman Kanak-Kanak (TK). Anak-anak akan belajar dan dirangsang dalam suasana belajar di luar rumah atau di taman kanak-kanak (Martani, 2012), sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini.

Oleh karena itu, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai metode untuk melaksanakan rencana yang telah ditetapkan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dilaksanakan melalui berbagai cara, antara lain: 1) ceramah, 2) demonstrasi, 3) diskusi, 4) simulasi, 5) laboratorium, 6) pengalaman lapangan, 7) curah pendapat, 8) debat, dan 9) simposium (Suryani & Agung, 2012). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendefinisikan pendekatan sistematis untuk penataan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru ketika merancang dan melakukan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu metode untuk menyusun kurikulum, menyusun materi, dan memberikan instruksi kepada pengajar di dalam kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam persiapan pembelajaran di kelas (Suryani & Agung, 2012).

Berbagai teori pembelajaran telah dibahas dalam konteks penggunaan media sosial. Konsep pembelajaran tanpa batas didefinisikan dan dibahas bersama dengan implikasinya untuk media sosial. Beberapa poin diskusi dijelaskan mengenai potensi penerapan teori pembelajaran dalam konteks media sosial (Chu, 2020). Media dapat disampaikan sehingga pengalaman belajar online secara keseluruhan dapat ditingkatkan (Lange & Costley, 2020). Model jaringan saraf dalam menggunakan Bidirectional Encoder

Representations from Transformers (BERT) digunakan untuk mengklasifikasikan berita utama ke dalam empat kelas, dan kinerjanya dibandingkan dengan jurnalis. Model ini mengungguli jurnalis karena hampir dua kali lebih akurat pada sampel berita utama secara acak (Tervonen et al., 2021).

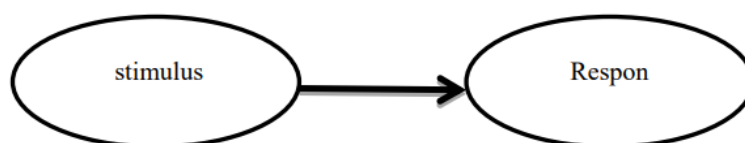
Sebagai kerangka konseptual untuk melakukan pembelajaran, digunakan model pembelajaran. Akibatnya, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan pendekatan sistematis untuk penataan peristiwa pembelajaran dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran. Akibatnya, model pembelajaran bercirikan cara pandang yang sulit dipisahkan dari strategi pembelajaran (Sumatri, 2015). Model pembelajaran mengandung lima aspek penting, selain memperhatikan landasan teori, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai yaitu a) Sintaks, yang mengacu pada fase-fase yang terlibat dalam pembelajaran, b) Suasana dan aturan yang berlaku dalam pembelajaran masyarakat disebut sebagai sistem sosial, c) Prinsip Reaksi menjelaskan bagaimana seorang guru harus memandang, memperlakukan, dan menanggapi siswa, d) Sistem pendukung pembelajaran, yang meliputi semua fasilitas, bahan, alat, dan lingkungan belajar, e) Hasil belajar diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang diinginkan (*instructional effect*) dan hasil belajar yang melampaui target (*nurturant effect*) (Sumatri, 2015).

Model pengajaran seperti yang didefinisikan oleh Paul Eggen dan Don Kauchak, adalah gaya mengajar tertentu yang memiliki tiga karakteristik yaitu a) Tujuan: Model pengajaran dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang jenis konten tertentu, b) Fase: model pengajaran berisi sejumlah langkah yang sering disebut sebagai "fase" yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran individual mereka, c) Fondasi: model pengajaran berdasarkan teori dan penelitian pembelajaran dan motivasi. Terdapat berbagai istilah dalam proses pembelajaran yang memiliki kesamaan makna, sehingga menyulitkan orang untuk membedakannya. 1) pendekatan pembelajaran, 2) strategi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) teknik atau taktik pembelajaran, dan 5) model pembelajaran (Eggen & Kauchak, 2012). Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan terutama selama pandemi Covid-19 adalah pembelajaran dengan menggunakan media digital seperti aplikasi Tik Tok bagi anak-anak namun sebagian besar masih dimanfaatkan untuk bersenang-senang selama jam belajar masih berlangsung (Ardiyanti et al., 2021). Selain itu juga ada model pembelajaran aplikasi RuangGuru yang berbasis pendidikan serta memberikan solusi bagi masyarakat Indonesia dengan sekolah *online* gratis (Chinmi et al., 2021).

E-learning, sebagai akibat langsung dari integrasi teknologi dan pendidikan, telah muncul sebagai media pembelajaran yang kuat terutama menggunakan teknologi internet. Signifikansi *e-learning* yang tidak dapat

disangkal dalam pendidikan telah menyebabkan pertumbuhan besar-besaran dalam jumlah kursus dan sistem *e-learning* yang menawarkan berbagai jenis layanan (Al-Fraihat et al., 2020). E-learning adalah ekosistem pembelajaran berbasis web untuk penyebaran informasi, komunikasi, dan pengetahuan untuk pendidikan dan pelatihan. Memahami dampak e-learning pada masyarakat, serta manfaatnya, penting untuk menghubungkan sistem e-learning dengan pendorong keberhasilan mereka (Cidral et al., 2018). *E-learning* adalah "pembelajaran yang didukung oleh alat dan media elektronik digital" dan *m-learning* adalah "*e-learning* menggunakan perangkat seluler dan transmisi nirkabel" (Hoppe et al., 2003). *E-learning* digunakan dalam lingkungan belajar untuk belajar dengan kepentingan khusus web untuk menggambarkan berbagai aplikasi teknologi elektronik, yaitu, TV, radio, CD-ROM, DVD, ponsel, Internet, dan lain-lain (Duderstadt et al., 2002). *E-learning* mencakup pembelajaran dengan bantuan fasilitas pelatihan berbasis web seperti universitas virtual dan ruang kelas yang memungkinkan kolaborasi digital dan pembelajaran jarak jauh berbantuan teknologi (Sharma & Kitchens, 2004). Inovasi *e-learning* dapat didefinisikan sebagai bentuk *e-learning* teknologi atau metodologis yang dianggap baru oleh pengguna potensial (Fischer, 2013). *E-learning* memainkan peran penting di setiap negara dalam pertumbuhan pendidikan dan menawarkan kesempatan untuk mengembangkan negara dalam rangka meningkatkan pembangunan pendidikan mereka (Ally, 2005). *E-learning* didefinisikan sebagai pembelajaran melalui penggunaan perangkat elektronik, yaitu komputer desktop/laptop, ponsel pintar, pemutar CD/DVD, dan lain-lain. Yang pertama kali muncul pada tahun 1980-an sebagai pesaing pembelajaran tatap muka klasik (Abuhamdeh, 2010).

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model belajar *e-learning* di usia dini. Penelitian ini menggunakan Teori Stimulus Respon (S - R), teori ini menggambarkan pengaruh suatu reaksi terhadap suatu stimulus yang diberikan dapat diperoleh jika ada keterkaitan antara pesan dalam media dengan reaksi khalayak, menurut teori stimulu respons (Cangara, 2013).



Gambar 1. Model Komunikasi S-R

Model ini menggambarkan komunikasi sebagai siklus aksi-reaksi langsung. Paradigma SR gagal mengenali komunikasi sebagai sebuah

proses, terutama jika menyangkut aspek manusia. Model S-R ini membuat asumsi implisit bahwa (respon) perilaku manusia dapat diprediksi. Singkatnya, komunikasi dianggap statis, dan manusia dianggap bertindak sebagai respons terhadap pengaruh eksternal (stimulus), daripada pilihan, keinginan, atau bakat mereka sendiri. Alih-alih perilaku manusia, model ini lebih cocok untuk sistem kontrol suhu udara (Mulyana, 2017). Peneliti memilih teori ini dalam penelitian karena adanya perubahan model dalam pembelajaran karena adanya pandemi Covid-19 yang telah merubah pembelajaran yang sebelumnya menuntut adanya tatap muka langsung menjadi ke arah pembelajaran yang berbasis *virtual* atau *online*. Hal ini tentu saja menjadi stimulus yang mendasari munculnya sebuah respon tertentu, dalam hal ini yaitu model pembelajaran anak usia dini yang melibatkan orang tua maupun guru bagi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, dimana penelitian kualitatif diasumsikan bahwa beberapa individu atau kelompok telah muncul sebagai akibat dari masalah sosial atau manusia adalah subjek utama studi kualitatif (Creswell & Poth, 2017). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian, baik itu perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan, dengan menggambarannya dalam kata-kata dan bahasa, dalam setting alam yang unik, dan melalui berbagai metodologi alami (Moleong, 2017). Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* atau kajian pustaka.

Pengertian kajian pustaka adalah serangkaian tindakan yang mencakup pengumpulan data dari perpustakaan, membaca dan mencatat, dan mengorganisasikan bahan penelitian (Zed, 2008). Kajian pustaka adalah penelitian yang mengkaji berbagai literatur baik berupa buku, jurnal, maupun publikasi lainnya dalam rangka mengembangkan suatu gagasan atau kerangka pemikiran (Darmadi, 2011). Kajian pustaka merupakan komponen penting dari penelitian, khususnya penelitian akademis, yang tujuan utamanya adalah untuk menciptakan manfaat teoritis maupun praktis. Setiap peneliti melakukan tinjauan pustaka dengan tujuan membangun pijakan/dasar untuk menciptakan landasan teori, kerangka berpikir, dan menetapkan hipotesis kerja, yang sering dikenal sebagai hipotesis penelitian. Sehingga peneliti dapat mengorganisasikan, mengklasifikasikan, dan menggunakan berbagai macam perpustakaan dalam bidang spesialisasinya. Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang akan diteliti dengan melakukan kajian pustaka.

Kecuali hanya mengumpulkan langsung dari sumber data di perpustakaan yang ada, data sudah siap pakai. Karena data perpustakaan biasanya merupakan sumber data sekunder, peneliti memperoleh data dari tangan kedua, bukan asli dari tangan pertama di lapangan. Status data perpustakaan tidak dipisahkan oleh ruang atau waktu (Zed, 2008). Peneliti

mengumpulkan data (artikel terpublikasi) melalui *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci yang dipilih, yaitu “model belajar *e-learning* di usia dini”, terbitan tahun 2019-2021.

Tabel 1. Data Sekunder

Judul Artikel	Tahun	Jurnal
Penerapan <i>Hidden Markov Model</i> (HMM) Dan <i>Mel-Frequency Cepstral Coefficients</i> (MFCC) Pada <i>E-Learning</i> Bahasa Madura Untuk Anak Usia Dini	2020	Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)
Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video <i>Zoom Cloud Meeting</i> pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19	2021	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
Mengkaji Penerapan <i>E-Learning</i> pada Anak Usia Dini	2021	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Sumber: Peneliti (2021)

Teknik naratif digunakan untuk mensintesis studi literatur ini, yang melibatkan pengelompokan ekstraksi data yang serupa sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan. Jurnal penelitian yang memenuhi kriteria inklusi kemudian dikumpulkan dan dibuat deskripsi jurnal, yang meliputi nama peneliti, tahun jurnal diterbitkan, judul penelitian, metode, dan ringkasan hasil atau kesimpulan. Dengan gaya di atas, ringkasan jurnal penelitian dimasukkan ke dalam tabel yang sesuai. Baca dan amati abstrak dan teks lengkap jurnal untuk lebih memahami analisis. Substansi tujuan penelitian dan hasil/temuan investigasi kemudian dibandingkan dengan ringkasan jurnal. Isi jurnal dianalisa, kemudian dilakukan pengkodean terhadap isi jurnal berdasarkan garis besar atau intisari penelitian, yang dilakukan dengan cara menguraikan dalam sebuah kalimat, kemudian jika sudah cukup data yang terkumpul, persamaan dan perbedaannya setiap penelitian dibahas untuk menarik kesimpulan.

DISKUSI

Model belajar *e-learning*

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ubaidi & Dewi (2020) terkait belajar Bahasa Madura dengan pembuatan aplikasi *e-learning* untuk anak-anak terhadap variasi pengucapan serta dialek. Penelitian tersebut dilakukan dengan melibatkan 10 anak usia dini yang suaranya akan diuji dan suara yang dipilih hanya yang dirasa benar pengucapannya. Pengujian penelitian dilakukan dengan menggunakan multi untuk satu kelas yang mempunyai bermacam model. Meskipun dalam pengucapan berbeda tetapi masih dapat dibenarkan karena terdapat perbedaan kebiasaan dalam pengucapan (dialek) di lingkungan.

Program *e-learning* pada pembelajaran anak usia dini dalam penelitian tersebut menggunakan pengenalan pola suara dapat digunakan untuk mempelajari bahasa Madura yang meliputi ragam lafal dan intonasi. Untuk mendapatkan hasil terbaik dapat menggunakan data pelatihan dengan noise rendah serta pengucapan yang tepat. Ini akan memastikan bahwa hasilnya seperti yang diharapkan. Pengenalan pola suara multi-model memperoleh akurasi tertinggi karena dapat menerima sejumlah model suara untuk item yang berbeda, meningkatkan kemungkinan bahwa suara akan berhasil dideteksi bahkan jika pengucapannya berbeda secara signifikan. Langkah selanjutnya adalah menggunakan pola suara untuk mengajar bahasa Madura sesuai dengan tingkat bicara, yang akan dicapai dengan mengumpulkan data suara yang berbeda dan benar. Objek penelitian lainnya dapat berupa pembelajaran menulis dan membaca kata-kata bahasa Madura yang cukup sulit.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ismawati & Prasetyo (2020) membahas efektivitas pembelajaran menggunakan *video zoom cloud meeting* pada anak usia dini di era pandemi Covid-19. Dari penelitian tersebut diperoleh bahwa sebanyak 72% pendamping anak mengutarakan jika *video conference* menggunakan aplikasi zoom cloud id sangat mendukung pembelajaran serta bisa membangun hubungan antara pendidik, anak didik, serta pendamping anak. Kemudian sebanyak 67% dari pendamping anak turut mengutarakan bahwa *video conference* menggunakan aplikasi *zoom cloud id* sangat mudah untuk digunakan serta interaktif. Sehingga manfaat *video conference* menggunakan *zoom cloud id* dalam media pembelajaran anak usia dini mempunyai kriteria yang baik. Terdapat 16% dari pendamping anak mengutarakan jika kegunaan dari *video conference* menggunakan *aplikasi zoom cloud id* untuk media pembelajaran anak usia dini yang kurang baik karena *video conference zoom cloud id* merupakan hal yang baru terutama untuk pendamping anak, yang kurang terbiasa mempergunakan media pembelajaran yang berbasis internet serta perangkat komputer maupun gadget. Diperoleh pula persentase rata-rata 88% yang menyebutkan jika *video conference* menggunakan aplikasi *zoom cloud id* mendukung kegiatan pembelajaran.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Widiastuti et al (2020) terkait identifikasi *e-learning* pada jenjang anak usia dini bahwa penerapan *e-learning* terutama *Google Classroom* yang sesuai dengan usia perkembangan pada anak usia dini serta berupa tampilan tema dapat membantu pembelajaran dengan menyenangkan. Kemudian *Google Classroom* memiliki nuansa anak-anak agar menyenangkan serta menarik bagi anak usia dini, sehingga guru serta orang tua merasa bahwa *google classroom* membantu dalam proses pembelajaran. Peran para guru juga turut dilibatkan agar dapat memberi inovasi dalam pembelajaran yang menarik serta terus berinovasi agar anak tidak merasa jenuh ketika belajar atau melakukan pembelajaran dengan model *e-learning*. Selain itu penerapan *e-learning* juga melibatkan kreativitas ditinggi yang menuntut guru untuk menjadi elemen utama dalam pembelajaran agar bisa dilakukan dengan interaktif serta menyenangkan maupun pembelajaran menjadi membosankan. Para guru harus dapat memeras otak dalam membuat sebuah rancangan dalam pembelajaran, mencari berbagai referensi

pembelajaran dengan tema serta melakukan desain pembelajaran dengan kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Masalah lain yang dihadapi siswa, guru, dan orang tua saat menggunakan *e-learning* meliputi: 1) masalah siswa seperti komunikasi dan sosialisasi yang tidak memadai, perlunya pendidikan khusus, dan periode pemahaman pembelajaran yang berkepanjangan. 2) Hambatan orang tua antara lain masalah manajemen waktu antara bekerja dan belajar, pola asuh anak, kurangnya keterampilan penguasaan teknologi, dan tagihan internet yang terus meningkat.

Selanjutnya, sumber daya manusia harus ditingkatkan dalam skenario ini, dengan guru bersedia menyegarkan diri untuk memberikan layanan terbaik kepada orang tua dan anak-anak. Salah satu peluang dan momentum yang diharapkan oleh pemerintah dalam menerapkan strategi pembelajaran menuju apa yang diharapkan saat ini, yaitu pembelajaran *online*, adalah penerapan *e-learning* saat ini. Pemerintah juga mendukung *e-learning*, terlihat dari fakta bahwa selama pandemi Covid-19, pemerintah membuat aplikasi pembelajaran dan bermitra dengan penyedia dan penyedia layanan pendidikan untuk memastikan keberhasilan adopsi *e-learning*.

Analisis model belajar *e-learning* ditinjau dari teori stimulus respon

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ubaidi & Dewi (2020) bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka untuk mengucapkan nama-nama binatang, angka, buah-buahan, dan benda-benda dalam bahasa Madura yang menjadi stimuli yang diperlukan kegiatan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memasukkan pengenalan pola bicara dalam *e-learning* Madura untuk memudahkan anak-anak belajar bahasa Madura, yang memiliki banyak pengucapan yang berbeda untuk objek yang sama. Hal tersebut memunculkan respon untuk menggunakan aplikasi *e-learning* bahasa Madura untuk anak usia dini dalam mengenali rekaman pola suara yang telah diolah sebagai fitur suara yang diekstraksi dan sebagai teknik pembelajaran pengenalan bahasa Madura. Dalam bahasa daerah, khususnya bahasa Madura yang belum pernah ada sebelumnya, aplikasi *e-learning* digunakan sebagai alat bantu belajar untuk mengenalkan pengucapan. Akibatnya, penelitian ini kemungkinan akan membantu anak-anak kecil dalam mengucapkan kosakata bahasa Madura dengan benar.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ismawati & Prasetyo (2020) menegaskan bahwa sejak lahir hingga usia enam tahun, pendidikan anak usia dini tersedia. Pendidikan anak memberikan stimulan kepada anak berupa rangsangan pendidikan, yang memungkinkan mereka memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini meliputi segala upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi, arahan, kepedulian, dan pengasuhan kepada anak sejak usia dini. Fasilitas pendidikan anak usia dini biasanya sangat intensif dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan rangsangan perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar mengembangkan pembelajaran di rumah dengan bantuan orang tua. Karena bersifat interaktif sebagai media pembelajaran

yang lebih *real-time*, pendamping pembelajaran dengan konferensi video dapat membantu pembelajaran jarak jauh, sehingga memudahkan siswa untuk mengasimilasi informasi pembelajaran yang diberikan oleh instruktur. Karena bersifat interaktif sebagai media pembelajaran yang lebih *real-time*, pendamping pembelajaran dengan *video conference* dapat membantu pembelajaran jarak jauh, sehingga memudahkan siswa untuk mengasimilasi konten pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Widiastuti et al (2020) menegaskan bahwa gaya belajar *e-learning* dipandang ideal untuk digunakan di masa pandemi Covid-19 karena dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka dan dapat dilakukan seluruhnya melalui media kelas virtual seperti *zoom*, *Google Meet*, dan *Skype*. Masalah dengan *e-learning* adalah bahwa tidak ada kriteria yang ditetapkan untuk pendidikan anak usia dini. Selama ini petunjuk yang diberikan membingungkan dan tidak sesuai dengan bakat orang dewasa dalam kehidupan mereka. Hal tersebut yang akhirnya menjadi stimulus dalam pendidikan anak usia dini yang diperoleh anak selama masih dalam pengawasan orang tuanya atau orang dewasa lainnya. Demikian pula sebagai bagian dari konsep PAUD, anak akan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Oleh karena itu, di masa pandemi Covid-19, sangat penting untuk memiliki formulasi pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis *e-learning*. *Google Classroom* telah terbukti menjadi pilihan populer di kalangan pengguna virtual, terutama untuk memecahkan tantangan *e-learning*, sehingga hal tersebut menjadi respon bagi sebagian besar pengguna *Google Classroom*.

Adaptasi terhadap model pembelajaran *e-learning* diperlukan terutama selama pandemi Covid-19. Kelebihan dan kekurangan yang dihadirkan oleh pembelajaran *e-learning* menuntut individu-individu yang terlibat di dalamnya harus mampu menyiapkan diri sebaik mungkin. Tantangan-tantangan yang muncul dalam model pembelajaran *e-learning* menjadi hal yang harus dihadapi demi berjalannya pembelajaran *e-learning*. Fokus dalam penelitian ini yang befokus pada anak usia dini memunculkan tantangan yang melibatkan para orang tua maupun pendamping dalam pembelajaran secara *e-learning* karena anak usia dini belum mampu mengoperasikan media *online* sebagai media pembelajaran selama pandemi Covid-19.

Kondisi tersebut yang akhirnya menuntut para orang tua atau para pendamping anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran secara *online*. Hal ini juga menjadi dasar ataupun stimulus yang melatarbelakangi para orang tua atau pendamping anak usia dini harus menguasai aplikasi media pembelajaran *e-learning* yang belum dikuasai oleh anak-anak usia dini. Situasi tersebut menuntut terlibatnya peran dari orang tua maupun pendamping dalam memfasilitasi dan menjembatani pembelajaran *e-learning* anak usia dini.

Agar tujuan dari pembelajaran *e-learning* berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, kemampuan dalam mengoperasikan media *online* harus dapat dijalankan oleh para orang tua maupun pendamping terlepas dari kemampuan dalam mengoperasikan media *online* yang telah dikuasai atau belum menguasai menjadi alasan agar pembelajaran *e-learning* tidak menemui banyak kendala.

Situasi tersebut yang akhirnya membuat para orang tua dan pendamping anak usia dini dalam pembelajaran *e-learning* untuk turut mempelajari media pembelajaran *online* terutama media *online* yang jarang atau belum pernah dipergunakan sebelumnya oleh para orang tua atau pendamping anak usia dini. Hal ini juga tanpa disadari membuat orang tua maupun pendamping anak usia dini ikut belajar dengan model pembelajaran *e-learning* selama pandemi Covid-19. Sehingga peran orang tua maupun pendamping tidak hanya memahami materi pembelajaran yang disampaikan namun juga harus mampu memfasilitasi media pembelajaran *online* seperti *Zoom*, *Google Classroom*, maupun aplikasi pembelajaran *e-learning* lainnya yang digunakan dalam pembelajaran *online*.

Tidak hanya para orang tua maupun pendamping anak usia dini yang harus beradaptasi dengan model pembelajaran *e-learning*, namun para guru juga dituntut untuk beradaptasi dengan kondisi saat ini. Ketidakmampuan para guru dalam menjalankan media *online* dalam menyampaikan materi untuk anak usia dini harus mengikuti cara pembelajaran secara *online* mewajibkan para guru untuk menguasai pengoperasian media *online* selain juga harus mempersiapkan materi selama pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Hal tersebut menjadi penting bagi guru dalam pembelajaran *e-learning* untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran dari rumah masing-masing dan menghilangkan sosialisasi anak usia dini secara langsung seperti yang biasanya dilakukan sebelum pandemi Covid-19.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa model belajar *e-learning* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama pandemi Covid-19 seperti dengan menggunakan aplikasi *online* seperti *Zoom* maupun *Google Classroom*. Selain itu, model belajar *e-learning* juga turut melibatkan adanya orang tua maupun pendamping anak-anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran *e-learning*, terutama selama pandemi Covid-19 saat ini untuk memfasilitasi anak usia dini yang belum dapat melakukan akses aplikasi *online* tersebut. Kemampuan pendamping maupun para guru juga dituntut untuk terus ditingkatkan, terlebih para pendamping atau para guru yang belum menguasai pembelajaran secara *online* yang belum sepenuhnya dikuasai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuhamdeh, M. (2010). A hierarchical framework to quantitatively evaluate success factors of mobile learning. *Unpublished PHD Thesis, University of Banking and Financial Sciences, Amman, Jordan*.
- Al-Fraihat, D., Joy, M., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior, 102*, 67–86.
- Ally, M. (2005). Using learning theories to design instruction for mobile learning devices. *Mobile Learning Anytime Everywhere*, 5–8.
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., Elihami, E., & Pattiasina, P. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok. *Jurnal Komunikasi Profesional, 5*(3), 285–293.
- Cangara, H. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chinmi, M., Marta, R., & Jarata, J. (2021). RuangGuru community as a reflection of future learning in time of COVID-19. *Jurnal Studi Komunikasi, 5*(1), 92–109.

- Chu, S. (2020). Learning Theories and Social Media. In *Social Media Tools in Experiential Internship Learning* (pp. 47–57). Springer.
- Cidral, W., Oliveira, T., Di Felice, M., & Aparicio, M. (2018). E-learning success determinants: Brazilian empirical study. *Computers & Education*, 122, 273–290.
- Creswell, J., & Poth, C. (2017). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. California: Sage publications.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Duderstadt, J., Atkins, D., Van Houweling, D., & Van Houweling, D. (2002). *Higher education in the digital age: Technology issues and strategies for American colleges and universities*. Greenwood Publishing Group.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Enung, F. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Fischer, H. (2013). *E-learning in Lehralltag: Analyse der Adoption von E-Learning-Innovationen in der Hochschullehre*. Springer-Verlag.
- Hoppe, H., Joiner, R., Milrad, M., & Sharples, M. (2003). Guest editorial: Wireless and mobile technologies in education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(3), 255–259.
- 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.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–18.
- Martani, W. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 112–120.
- Moleong, L. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2017). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (Revisi). *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Retnowati, Y. (2008). Pola Komunikasi Orangtua Tunggal dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus di Kota Yogyakarta). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3).
- Sharma, S., & Kitchens, F. (2004). Web services architecture for m-learning. *Electronic Journal of E-Learning*, 2(1), 203–216.
- Sit, M. (2012). Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(1).
- Sumatri, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Tervonen, J., Sormunen, T., Lämsä, A., Peltola, J., Kananen, H., & Järvinen, S. (2021). Predicting Headline Effectiveness in Online News Media using Transfer Learning with BERT. *Proceedings of the 2nd International Conference on Deep Learning Theory and Applications-DeLTA*, 29–37.
- Ubaidi, U., & Dewi, N. (2020). Penerapan Hidden Markov Model (HMM) dan Mel-Frequency Cepstral Coefficients (MFCC) pada E-Learning Bahasa Madura untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6), 1111–1120.
- Widiastuti, Y., Rasmani, U., & Wahyuningsih, S. (2020). Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1240–1247.
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. (2017). Perbedaan perkembangan sosial anak usia 3-6 tahun dengan pendidikan usia dini dan tanpa pendidikan usia dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1).
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Perpustakaan*. Jakarta: Yayasan obor Indonesia.