



MERANCANG PEMBELAJARAN DARING BAGI ANAK USIA DINI

Yuyun Istiana^{a,1}

^a Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia

¹ yuyunistiana@unirow.ac.id

Informasi artikel

Received :
March, 5 2021
Revised :
March, 15 2021
Publish :
March, 29 2021

Kata kunci:

*Pembelajaran daring;
Pendidikan anak usia
dini;
Pandemi;*

Keywords:

*online learning;
early childhood
education;
pandemic;*

ABSTRAK

Ketika pandemi Covid-19 meningkat pada awal 2020, Indonesia menghentikan semua kegiatan di sekolah. Sekitar 45 juta siswa tidak dapat bersekolah, termasuk siswa PAUD. Alhasil, pemerintah mendorong kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring maupun jarak jauh. Studi ini bertujuan untuk menyusun kerangka kerja yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring bagi anak usia dini di Indonesia selama pandemi Covid-19. Metodologi yang digunakan adalah studi pustaka tentang pembelajaran daring pada anak usia dini, yang mencakup tinjauan literatur dan penelitian empiris. Pembelajaran daring di Indonesia dihadapkan dengan berbagai tantangan, seperti perbedaan kualitas pendidikan di Jawa dan luar Jawa, akses internet yang tidak merata, dan kurangnya keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini menimbulkan kekhawatiran atas kualitas pembelajaran daring yang dilaksanakan di seluruh negeri. Dari perspektif pendidikan anak usia dini, pembelajaran daring masih relatif baru. Hanya ada sedikit studi penelitian yang mengidentifikasi praktik yang efektif untuk pembelajaran daring untuk anak usia dini. Ini juga bisa menjadi tantangan bagi guru yang baru mengenal pembelajaran daring untuk memilih strategi apa yang paling berhasil atau dari mana harus memulai. Selain itu, terdapat perdebatan tentang apakah pembelajaran daring sesuai untuk anak usia dini. Terlepas dari semua batasan dan perdebatan tersebut, studi ini mengemukakan kerangka kerja dalam pembelajaran daring di mana lebih berfokus pada aspek pedagogik dibandingkan aspek teknologinya.

ABSTRACT

As the Covid-19 pandemic escalated in early 2020, Indonesia suspended all activities in school. Approximately 45 million students in Indonesia were unable to attend schools, including early childhood students. As a result, the Indonesian government encourages learning activities to be carried out online or remotely. This study aims to develop a framework that can be used in online learning for early childhood in Indonesia during the Covid-19 pandemic. The methodology used is a literature study on online learning in early childhood, which includes literature review and empirical research. Online learning in Indonesia is faced with various challenges, such as the disparity in the quality of education in Java and outside Java, uneven internet access, and lack of ICT skills raise concerns over the quality of online learning being implemented across the nation. From the perspective of early childhood education, online learning is relatively new. There are only a few research studies that identify effective practices for online learning for early childhood. It can also be challenging for teachers who new to online learning to choose what strategies work best or where to start. Moreover, there is a heated debate about whether online learning is appropriate for early childhood. Despite all these limitations and debates, this study proposes a framework in online learning which focuses more on the pedagogical aspects rather than the technological aspects.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Ketika kasus pertama Covid-19 terdeteksi pada bulan Maret 2020 (Ratcliffe, 2020), pemerintah Indonesia melalui Kemendikbud melakukan berbagai penyesuaian pembelajaran melalui Surat Edaran No. 3/2020. Ketika pandemi Covid-19 meningkat, Kemendikbud menghentikan semua kegiatan sekolah melalui Surat Edaran No. 4/2020. Sebagai gantinya, pemerintah Indonesia mendorong kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh. Kebijakan ini berdampak pada 45 juta siswa, termasuk siswa PAUD (Badan Pusat Statistik, 2020).

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai pengalaman belajar dalam lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, PC, dll) dengan akses internet. Dalam lingkungan ini, siswa dapat berada di mana saja (mandiri) untuk belajar dan berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya (Singh & Thurman, 2019). Lingkungan pembelajaran daring dapat dibagi menjadi tiga lingkungan pembelajaran, yaitu: sinkron; asinkron; dan hibrid. Lingkungan belajar sinkron menyediakan interaksi waktu nyata, yang dapat bersifat kolaboratif yang menggabungkan kegiatan elektronik (Muirhead, 2021) seperti ceramah atau presentasi guru dengan fasilitas sesi tanya jawab. Namun, sesi sinkron membutuhkan kehadiran siswa-guru secara bersamaan. Di sisi lain, lingkungan asinkron tidak terikat waktu dan siswa dapat mengerjakan kegiatan daring dengan kecepatan mereka sendiri. Lingkungan hibrid memadukan serangkaian sesi sinkron dengan sesi asinkron.

Baik itu asinkron atau sinkron, pembelajaran daring memiliki beberapa keuntungan: Misalnya, tidak bergantung pada berada di lokasi fisik yang sama dan dengan demikian dapat meningkatkan tingkat partisipasi. Selain itu, ini bisa hemat biaya karena pembelajaran daring mengurangi perjalanan dan biaya lain yang diperlukan untuk menghadiri kelas tatap muka dan juga dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa dewasa sementara juga terlibat dalam pekerjaan penuh waktu atau paruh waktu (Fedynich, 2013; Bagriacik Yilmaz, 2019). Selain itu,

pembelajaran online dapat menjadi sarana komunikasi yang nyaman antar peserta maupun instruktur karena peserta tidak harus bertemu langsung.

Proses pembelajaran secara daring dianggap sebagai kebijakan yang tepat yang diatur oleh pemerintah dalam mengatasi masalah pendidikan pada saat pandemi COVID-19 saat ini (Erdianti & Hidayah, 2020). Terlepas dari dampak positif dan negatifnya, kebijakan sistem online ini menjadi solusi yang paling hati-hati untuk menyelamatkan siswa dari bahaya dan dijauhkan dari penyakit serta menjaga hak-hak atas kelangsungan hidup dan pertumbuhan dan perkembangan. Mengembalikan siswa ke sekolah mungkin tidak dapat dilakukan dalam waktu dekat, mengingat pandemi COVID-19 yang dikhawatirkan berbahaya bagi masyarakat, terutama anak-anak. Selain itu, banyak penelitian empiris (Stephen & Plowman, 2003) telah mengkonfirmasi bahwa pembelajaran daring dapat membantu anak-anak untuk memahami konsep abstrak dan melibatkan mereka dalam pembelajaran kolaboratif, penalaran, dan kegiatan pemecahan masalah.

Meskipun demikian, Tidak semua orang setuju dengan argumen tersebut. Pihak yang menentang pembelajaran daring (misalnya Brady & Hill, 1984; Elkind, 2007; House, 2012) berargumen bahwa anak usia dini tidak boleh terpapar pada pembelajaran daring karena tidak dapat mempersiapkan anak usia dini secara sosial dan emosional siap untuk sekolah (Edwards et al., 2013; Zalaznick, 2019) dan akan membahayakan kesehatan dan pertumbuhan mereka. Dari perspektif pendidikan anak usia dini, pembelajaran daring relatif baru. Hanya ada beberapa studi penelitian yang mengidentifikasi praktik yang efektif untuk pembelajaran daring untuk anak usia dini. Ini juga bisa menjadi tantangan bagi guru yang baru mengenal pembelajaran daring untuk memilih strategi apa yang paling berhasil atau dari mana harus memulai.

Terlepas dari perdebatan yang muncul, jumlah anak usia dini yang sekarang menggunakan alat daring meningkat pesat karena teknologi layar sentuh dan aksesibilitas Internet. TIK dalam pendidikan kontemporer juga menawarkan potensi untuk memberikan kegiatan kreatif dan komunikatif bagi anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk menarik perhatian pendidik ke masalah ini tentang cara menyediakan lingkungan daring yang aman dan sehat yang sesuai untuk anak-anak, untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan pemahaman mereka tentang teknologi untuk pembelajaran di abad ke-21 (Susan Edwards et al., 2018).

Sebelum terbitnya kebijakan Pembelajaran daring, Indonesia telah dihadapkan dengan berbagai tantangan pendidikan. Perbedaan kualitas pendidikan di Jawa dan luar Jawa, akses internet yang tidak merata, dan kurangnya keterampilan TIK, sehingga menimbulkan kekhawatiran atas kualitas pembelajaran daring yang dilaksanakan di seluruh negeri. (Azzizah, 2015; Muttaqin, 2018).

Berbagai penelitian yang dilakukan sejak terbitnya kebijakan pembelajaran daring mengkonfirmasi apa yang selama ini dikhawatirkan oleh banyak pihak. Penelitian Munastiwi (2020) menunjukkan banyak guru PAUD mengalami kendala komunikasi antara guru, orang tua, dan anak, biaya dan teknologi yang digunakan, serta regulasi dalam metode pembelajaran yang sesuai untuk PAUD. Sedangkan kendala orang tua antara lain penguasaan materi, minat anak, pengoperasian gawai, jaringan internet, dan waktu orang tua. Muhdi et al. (2020) mengungkapkan berbagai kendala, yaitu kesiapan guru, orang tua, ekonomi, fasilitas belajar, dan aspek pedagogik. Kendala serupa juga ditemukan oleh Satrianingrum & Prasetyo (2021), yaitu: sarana dan prasarana, perbedaan atmosfir belajar, akses internet, sulitnya melakukan pemantauan perkembangan anak sehingga guru merasa tidak leluasa seperti di kelas. Sementara itu, Pudyastuti & Budiningsih (2021) menyoroti keterampilan guru pada teknologi, tidak jaringan internet, serta listrik yang memadai, sebagai sebab tidak berjalan baiknya implementasi pembelajaran daring.

Fenomena siswa yang belum siap menghadapi ruang kelas daring di era pandemi juga diungkapkan oleh Meladina & Zaswita (2020). Sebagian besar siswa lebih suka belajar tatap muka daripada belajar daring. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka lebih efektif dan memotivasi, khususnya mata pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, mereka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris di kelas karena dapat langsung bertanya kepada guru dan berbagi dengan teman sekelasnya. Kemudian, sulit bagi siswa untuk berkolaborasi atau bekerja sama dengan temannya dalam kerja kelompok. Komunikasi tidak bisa berjalan dengan baik jika hanya dengan menggunakan handphone atau email karena tidak leluasa untuk mengeksplorasi apa yang ingin dikatakan. Masalah lainnya adalah kurangnya koneksi internet. Beberapa dari mereka tinggal di tempat yang jauh dari kota. Sulit untuk menemukan koneksi yang baik untuk bergabung dengan kelas dan mengirimkan tugas mereka tepat waktu.

METODE

Metodologi yang digunakan adalah studi pustaka tentang pembelajaran daring pada anak usia dini, yang mencakup tinjauan literatur dan penelitian empiris. Penulis mencari istilah "pembelajaran daring" atau "*online learning*" dalam kombinasi dengan "anak usia dini" atau "*early childhood*" di berbagai database literatur. Sumber pustaka utama adalah artikel jurnal dan teks lengkap. Sumber utama yang kami gunakan untuk pengumpulan data adalah database daring termasuk SINTA, Google Scholar, DOAJ, Copernicus, Scince Direct, dll.

PEMBAHASAN

Pemilihan Media dan *Platform*

Saat ini telah tersedia berbagai platform untuk melaksanakan pembelajaran daring baik gratis maupun berbayar. Bahkan sejak September 2020, pemerintah telah memberikan kuota internet gratis kepada pendidik dan pelajar untuk mengakses pembelajaran daring (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Dari sisi perangkat yang dapat mengakses pembelajaran daring, juga terdapat berbagai variasi ukuran dan resolusi layar (Kewajiban et al., 2018). Pembelajaran daring yang dulunya hanya dapat diakses melalui layar desktop kini bahkan dapat diakses melalui perangkat seluler. Pembelajaran daring yang dirancang bukan untuk perangkat seluler dapat menghasilkan pengalaman belajar yang tidak optimal dan bahkan dapat membuat frustrasi. Selain itu, sejak tahun 2014, perangkat seluler yang mengakses internet telah melebihi perangkat lainnya (Dischler, 2015). Hampir tidak mungkin merancang pembelajaran untuk setiap ukuran layar. Tetapi merencanakan ukuran terkecil selalu lebih sederhana daripada memilih ponsel populer seperti iPhone 12 atau Galaxy S21, yang memiliki layar lebih besar daripada kebanyakan *smartphone* lainnya. Untuk memastikan kompatibilitas yang lebih luas, mulailah dengan desain yang berfungsi pada ponsel yang berusia minimal 2-3 tahun. Resolusi layar perangkat seluler adalah masalah lain yang terkait dengan ukuran layar (Kedinger, 2015).

Beragamnya pilihan platform dan perangkat, mengakibatkan perhatian guru lebih fokus kepada sisi teknologinya dari pada sisi instruksional. Beberapa ahli berpendapat

bahwa aspek instruksional harus menjadi fokus utama dan bukan teknologi itu sendiri (Rushby, 2005). Keberhasilan pembelajaran daring bergantung pada berbagai faktor seperti guru, siswa, dan sikap mereka terhadap teknologi yang digunakan (Candarli & Yuksel, 2012). Pemilihan media dan platform yang tepat dan sesuai diharapkan dapat meminimalisir kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran daring.

Perhatian Siswa

Perhatian adalah fokus aktif terhadap stimulus tertentu untuk mengabaikan stimulus lainnya (Slavin, 2009). Perhatian peserta didik dalam proses belajar/mengajar merupakan sumber yang terbatas. Siswa harus berhenti memperhatikan stimulus lain, menggeser prioritas mereka agar pembelajaran yang efektif dapat terjadi. Untuk itu Gagne (2005) menyarankan penggunaan animasi, demonstrasi atau kejutan. Menurut Slavin (2009) perhatian juga dapat diperoleh menggunakan isyarat dengan menaikkan atau menurunkan suara. Hal tersebut untuk memberi sinyal bahwa informasi kritis akan segera disampaikan. Selain itu, pengulangan, posisi tubuh, dan peragaan dapat digunakan. Mulailah sesi pembelajaran dengan menarik perhatian peserta didik. Pastikan peserta didik termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan. Hal ini dapat dilakukan dengan menghadirkan stimulus untuk mendapatkan perhatian mereka. Ini dapat dicapai dengan menyajikan kepada peserta didik dengan aktivitas pengantar yang melibatkan peserta didik. Teknik untuk mendapatkan perhatian pelajar meliputi: Merangsang pelajar dengan hal baru atau kejutan, Ajukan pertanyaan yang menggugah pikiran, Minta pelajar mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh pelajar lain, Sajikan masalah yang menarik, Hadirkan situasi baru dan menarik yang memancing rasa penasaran, Hadirkan tantangan yang bermakna dan relevan.

Penyampaian Tujuan

Tujuan memberi tahu siswa apa kinerja akhir yang diharapkan. Hal itu dapat memberikan harapan dan rasa ingin tahu. Menurut Gagne et al. (2005), dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, maka itu mengkomunikasikan pengetahuan dan atau keterampilan yang diharapkan. Hanya dengan mengetahui apa kinerja akhir yang diharapkan, maka siswa dapat mengetahui kapan pembelajaran selesai (Slavin, 2011).

Oleh karena itu, guru dalam proses pembelajaran perlu untuk secara jelas menyatakan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh peserta didik. Setelah mendapatkan perhatian mereka, beri tahu pelajar tentang tujuan pembelajaran untuk membantu mereka memahami apa yang akan mereka pelajari selama sesi. Nyatakan apa yang akan dapat dicapai oleh peserta selama sesi tersebut dan bagaimana mereka akan dapat menggunakan pengetahuan tersebut di masa depan. Hal ini memungkinkan pelajar untuk mengatur pemikiran mereka tentang apa yang akan mereka pelajari dan membantu menempatkan mereka dalam pola pikir yang tepat. Teknik untuk menyatakan tujuan meliputi: Jelaskan apa yang akan dapat mereka lakukan setelah menyelesaikan sesi, Jelaskan kinerja yang dibutuhkan, Jelaskan kriteria untuk kinerja standar, Jelaskan bagaimana pembelajaran mereka akan bermanfaat bagi mereka,

Apersepsi

Pembelajaran baru selalu dibangun di atas pembelajaran sebelumnya (Slavin, 2011). Keberhasilan pembelajaran baru akan bergantung pada tiga faktor. Pertama, pembelajaran sebelumnya yang diperlukan telah terjadi. Kedua, siswa tahu apa yang dipelajari. Ketiga, siswa dapat mengingat pembelajaran sebelumnya yang diperlukan. Untuk mencapai ini, berikan pelajar pengalaman atau isyarat yang merangsang pengetahuan mereka sebelumnya. Buat hubungan dengan pembelajaran mereka sebelumnya. Ketika mempelajari sesuatu yang baru, yang terbaik adalah menghubungkan hal tersebut dengan hal terkait atau yang telah mereka pelajari. Metode untuk merangsang daya ingat meliputi: Tanyakan apakah mereka memiliki pengalaman sebelumnya dengan topik tersebut; Ajukan pertanyaan tentang pengalaman sebelumnya; Tanyakan tentang pemahaman mereka tentang konsep sebelumnya; Beri mereka contoh pengalaman yang mirip dengan apa yang mereka pelajari.

Presentasi

Pada tahap ini pelajar disajikan dengan informasi baru menggunakan strategi pembelajaran untuk memberikan instruksi yang efektif dan efisien. Atur dan potong materi dengan cara yang bermakna. Berikan penjelasan setelah demonstrasi. Stimulus adalah suatu kondisi yang mengaktifkan indera. Pembelajaran efektif terjadi bila indra

aktif (Slavin, 2009). Presentasi menyajikan materi yang akan dipelajari (Reiser, 2007). Untuk itu, harus ditentukan stimulus yang dibutuhkan dan bagaimana menyajikannya (Tuckman dan Monetti, 2011). Cara untuk menyajikan materi meliputi: Atur informasi Anda dengan cara yang logis dan mudah dipahami; Informasi potongan; Berikan contoh; Memanfaatkan berbagai metode penyampaian (mis., Video, demonstrasi, ceramah, podcast, kerja kelompok); Gunakan berbagai teks, grafik, figur, gambar, suara, simulasi, dll. Untuk merangsang indera; Gunakan berbagai pendekatan untuk menyesuaikan orang atau preferensi pembelajaran yang berbeda.

Simulasi

Beaubien dan Baker (2004) mendefinisikan simulasi sebagai alat yang mereproduksi karakteristik kehidupan nyata dari suatu peristiwa atau situasi. Definisi yang lebih spesifik disarankan oleh Cook et al. (2013) menyatakan bahwa simulasi adalah "alat atau perangkat pendidikan yang dengannya pelajar secara fisik berinteraksi untuk meniru kehidupan nyata" dan di mana mereka menekankan "perlu berinteraksi dengan objek otentik". Simulasi menawarkan pembelajaran dengan perkiraan praktik, memungkinkan keterbatasan pembelajaran dalam situasi kehidupan nyata untuk diatasi, dan dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk mengembangkan keterampilan yang kompleks.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, penulis mengemukakan kerangka kerja dalam merancang pembelajaran daring bagi anak usia dini yaitu: pemilihan media, perhatian siswa; penyampaian tujuan; apersepsi, presentasi; dan simulasi. Kerangka kerja ini tidak dimaksudkan sebagai prinsip kaku tetapi terbuka untuk pembahasan dan diskusi lebih lanjut.

REFERENSI

Azzizah, Y. (2015). Socio-Economic Factors on Indonesia Education Disparity. *International Education Studies*, 8(12), 218–230.

<https://doi.org/10.5539/ies.v8n12p218>

- Badan Pusat Statistik. (2020). *Potret Pendidikan Statistik Pendidikan Indonesia 2019*. Retrieved from <https://www.bps.go.id/publication/2019/11/29/1deb588ef5fdbfba3343bb51/potret-pendidikan-statistik-pendidikan-indonesia-2019.html>
- Bagriacik Yilmaz, A. (2019). Distance and Face-to-Face Students' Perceptions towards Distance Education: A Comparative Metaphorical Study. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(1), 191–207. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1201959>
- Brady, E. H., & Hill, S. (1984). Young Children and Microcomputers: Research Issues and Directions. *Young Children*, 39(3), 49–61. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/42643381>
- Candarli, D., & Yuksel, H. G. (2012). Students' Perceptions of Video-Conferencing in the Classrooms in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 357–361. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.663>
- Dischler, J. (2015). Building for the next moment.
- Edwards, S, Skouteris, H., Rutherford, L., & Cutter-Mackenzie, A. (2013). 'It's all about Ben10™': children's play, health and sustainability decisions in the early years. *Early Child Development and Care*, 183(2), 280–293. <https://doi.org/10.1080/03004430.2012.671816>
- Edwards, Susan, Mantilla, A., Henderson, M., Nolan, A., Skouteris, H., & Plowman, L. (2018). Teacher Practices For Building Young Children's Concepts of the Internet Through Play-Based Learning. *Educational Practice and Theory*, 40(1), 29–50. <https://doi.org/10.7459/ept/40.1.03>
- Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous imaginative activities lead to happier, healthier children*. Cambridge, MA, US: Da Capo Press.
- Erdianti, R. N., & Hidayah, N. P. (2020). Study at Home During the Covid-19 Pandemic as a Legal Protection for Children's Rights in Indonesia. *Legality*, 28(2), 245–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22219/ljih.v28i2.12491>
- Fedynich, L. V. (2013). Teaching beyond the classroom walls: The pros and cons of cyber learning. *Journal of Instructional Pedagogies*, 13, 1–7. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1060090>
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). Principles of instructional design, 5th edition. *Performance Improvement*, 44(2), 44–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>
- House, R. (2012). The inappropriateness of ICT in early childhood: Arguments from philosophy, pedagogy, and developmental research. In S. Suggate & E. Reese (Eds.), *Contemporary Debates in Childhood Education and Development* (1st

- Editio, pp. 105–120). New York: Routledge.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Kemendikbud Resmikan Kebijakan Bantuan Kuota Data Internet 2020. Retrieved September 25, 2020, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/09/kemendikbud-resmikan-kebijakan-bantuan-kuota-data-internet-2020>
- Kewajiban, T. H., Mustaji, & Bachri, B. S. (2018). Challenges and Solutions of Web-based Learning on Mobile Devices. In K. A. Persichitte, A. Suparman, & M. Spector (Eds.), *Educational Technology to Improve Quality and Access on a Global Scale* (pp. 287–296). Switzerland: Springer International Publishing AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-66227-5>
- Meladina, & Zaswita, H. (2020). Shedding Light on EFL Students' Readiness and Problems to Face Online Learning in the Pandemic Era. *Tamaddun Life*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.33096/tamaddun.v19i1.66>
- Muhdi, Nurkolis, & Yuliejantiningih, Y. (2020). The Implementation of Online Learning in Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 247–261. <https://doi.org/10.21009/JPUD.142.04>
- Muirhead, B. (2021). E-tivities: The key to active online learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 5(4), 179–181. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.5.4.179>
- Munastiwi, E. (2020). Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic. *Al-Ta'lim Journal*, 27(3), 227–235. Retrieved from <https://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/view/663/0>
- Muttaqin, T. (2018). Determinants of Unequal Access to and Quality of Education in Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 2(1), 1–23. <https://doi.org/10.36574/jpp.v2i1.27>
- Pudyastuti, A. T., & Budiningsih, C. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran E-Learning pada Guru PAUD Selama Pandemic Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1667–1675. Retrieved from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/873>
- Ratcliffe, R. (2020). First coronavirus cases confirmed in Indonesia amid fears nation is ill-prepared for outbreak. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/world/2020/mar/02/first-coronavirus-cases-confirmed-in-indonesia-amid-fears-nation-is-ill-prepared-for-outbreak>
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2021). Jurnal Obsesi. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 633–640. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>

Stephen, C., & Plowman, L. (2003). Information and Communication Technologies in Pre-school Settings: a review of the literature. *International Journal of Early Years Education*, 11(3), 223–234.
<https://doi.org/10.1080/0966976032000147343>

Zalaznick, M. (2019). Online preschool intends to expand access. *District Administration*, 55(8), 12. Retrieved from <https://districtadministration.com/online-preschool-expands-access/>