



---

## **Penerapan Program Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Rumah Bersama Keluarga**

**Farah Yumna Marzuuqoh AR\*, I Wayan Sutama, Wuri Astuti**

Prodi S1 PGPAUD Departemen PAUD FIP Universitas Negeri Malang- Jl. Semarang No. 5 Kota Malang  
Jawa Timur

\*Penulis korespondensi, E-mail: [farah.yumnaa.1701536@students.um.ac.id](mailto:farah.yumnaa.1701536@students.um.ac.id) No. 085156107340

---

*Articel Recieved: 20/08/2023*  
*Article Accepted: 02/02/2025*

*Article Processed: 25/01/2025*  
*Article Published: 02/02/2025*

---

### **Abstract**

This study aims to examine online learning carried out by one of the schools in Palangka Raya. This research data was collected through questionnaires and interviews with teachers and parents about online learning carried out at home with parents. In the online learning process, the school still uses the Montessori model that can relate to children's daily activities and covers five aspects of Montessori development. Although Montessori activities are carried out at home, teachers still provide examples to children through school YouTube, these activities children can feel and learn directly. The curriculum used is a curriculum made by the school with the results of development from psychologists and child development therapists. The data analysis used is qualitative interactive model research. The results of the research obtained are the Montessori learning process at home with family, the Montessori learning process at school, and the curriculum used by the school. Parents do not force children to follow learning via Zoom if the child's mood is not good. Learning media used by children at home use objects around children, applications for online learning, and Montessori game tools that are borrowed and chosen directly by children at school. Online learning at TKIT Sahabat Alam runs well and is fun for children thanks to parents' and teachers' cooperation..

**Keywords:** Montessori Learning; Online Learning; Child

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pembelajaran daring yang dilaksanakan salah satu sekolah yang berada di Palangka Raya. Data penelitian ini di kumpulkan melalui kuesioner dan wawancara kepada guru dan orang tua tentang pembelajaran *online* yang di laksanakan di rumah bersama orang tua. Proses pembelajaran *online*, sekolah tetap menggunakan model Montessori yang dapat berhubungan dengan kegiatan sehari-hari anak dan mencakup lima aspek perkembangan Montessori. Meskipun kegiatan Montessori dilaksanakan di rumah, guru tetap memberikan contoh kepada anak melalui *youtube* sekolah, kegiatan tersebut anak dapat merasakan dan belajar secara langsung. Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum yang dibuat oleh sekolah dengan hasil perkembangan dari psikolog dan terapis perkembangan anak. Analisis data yang digunakan yaitu penelitian kualitatif *interactive model*. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu proses pembelajaran Montessori di rumah bersama keluarga, proses pembelajaran Montessori di sekolah, serta kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Orang tua tidak memaksakan kepada anak untuk mengi kuti pembelajaran melalui via *zoom* jika suasana hati anak tidak baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh anak di rumah menggunakan benda yang berada di sekitar anak, aplikasi untuk pembelajaran *online*, serta alat permainan Montessori yang dipinjam dan dipilih langsung oleh anak di sekolah. Pembelajaran *online* di TKIT Sahabat Alam berjalan dengan baik serta menyenangkan bagi anak serta berkat kerja sama dari orang tua dan guru..

**Kata kunci:** Pembelajaran Montessori; Pembelajaran *Online*; Anak

Pendidikan anak usia dini dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 Pasal 1 merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Dalam hal ini anak akan diberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani sehingga anak siap untuk menempuh pendidikan yang lebih lanjut (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pada anak untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhan yang anak miliki. Anak yang senang belajar di usia dininya, akan merekam semua pembelajaran yang telah anak terima dengan baik dari guru, orang tua, dan lingkungan sekitar. Usia 0 sampai dengan 6 tahun merupakan usia emas anak (*golden age*), dimana anak akan menyerap seluruh informasi dari apa yang anak lihat, rasa, dan dengarkan.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan dimana anak dan orang tua belajar serta berdialog tentang sesuatu yang baru baik dari anak itu dilahirkan sampai akhir hayatnya (Hanafy, 2014), (Suryono & Hariyanto, 2016), (Sutadji dkk., 2015). Pembelajaran merupakan bagian dari hasil pengalaman-pengalaman anak yang pernah dirasakan. Pengalaman ini anak dapatkan dari meniru, mengamati, mendengar, mencoba, membaca, dan memahami. Akhir tahun 2019 Indonesia dan dunia dilanda oleh pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Tantangan pembelajaran daring bagi para yaitu kualitas pembelajaran guru dengan perencanaan pembelajaran yang menarik serta sarana dan prasarana dari kegiatan pembelajaran yang di berikan kepada anak (Astuti & Harun, 2020), (Surahman dkk., 2020). Tujuan pembelajaran daring dalam SE Sekjen Nomor 15 Tahun 2020 menjelaskan bahwa pemerintah memastikan pemenuhan dari hak anak untuk mendapatkan layanan pendidikan, melindungi guru dan satuan pendidikan, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan, serta memastikan pemenuhan dengan memberikan dukungan secara psikologi bagi guru, anak, dan orang tua (Surat Edaran Sekretaris Jendral No. 15 Tahun 2020, 2020). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan aplikasi seperti *zoom*, *google classroom*, *whatsapp*, dan aplikasi *online* yang lainnya, adanya aplikasi tersebut dapat membantu kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran selama kegiatan pembelajaran *online*. Berbagai macam media pembelajaran seperti *youtube*, *zoom*, *google classroom*, *whatsapp*, *google meet*, dan *google form* sebagai media untuk mengisi survei pengisian penilaian anak yang diisi oleh orang tua. Media merupakan benda yang menjadi perantara bagi anak untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak serta membuat kegiatan lebih menarik dan tidak membosankan (Dewi, 2017), (Kurniasih dkk., 2022). Kurikulum merupakan komponen terpenting sebagai panduan pembelajaran baik itu secara daring maupun *offline* (Alawiyah, 2013), (Rosmana dkk., 2022). Kurikulum pada saat pembelajaran *online*, sekolah tidak menggunakan kurikulum K-13. Sekolah menggunakan kurikulum merdeka, dimana sekolah memiliki konsep pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Eka Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Pembelajaran daring ini memiliki dampak terhadap kegiatan dan anak.

Dampak dan hambatan yang dirasakan oleh anak dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi seluruh sekolah. Dampak yang dirasakan oleh anak serta guru terbagi menjadi dua bagian yaitu, positif dan negatif. Dampak positif dari pembelajaran anak belajar dengan pengawasan dari orang tua serta orang tua dapat memantau tumbuh kembang anak selama di rumah. Dampak

negatif dalam pembelajaran merusak mata, kurangnya sosialisasi anak, dan lain-lain. Hambatan dalam pembelajaran daring memberikan dampak negatif terhadap pencapaian dan kondisi psikologi anak (Sakti, 2021), (Shaleh & Anhusadar, 2021). Hambatan ini berdampak pada anak seperti tidak maksimal media pembelajaran yang diberikan kepada anak, orang tua yang tidak ada waktu, serta *bounding* antara guru dan anak. Model pembelajaran Montessori merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Maria Montessori.

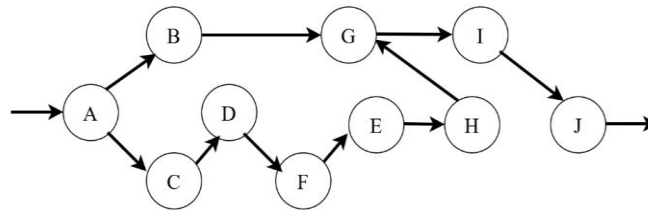
Model pembelajaran Montessori memiliki kegiatan yang berpedoman pada prinsip yang dimana anak dapat berperan aktif dalam kegiatan bermain *apparatus* Montessori sebagai media untuk tumbuh kembang anak yang mencakup lima aspek perkembangan seperti *practical life, sensorial, culture, language, and mathematics* (Ningsih dkk., 2021), (Paramita, 2021), (Zahira, 2019). Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang memungkinkan anak memusatkan perhatiannya pada saat belajar dengan menggunakan barang-barang yang berada disekitarnya serta berkaitan pada kegiatan sehari-hari dan anak akan berkreasi sesuai dengan imajinasinya dan tetap dengan lima aspek perkembangan Montessori (Paramita, 2021), (Trinova, 2012). Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran *online* ini sebagai motivator, fasilitator, transformasi, dan adaptasi, pran dari orang tua selama melaksanakan pembelajaran *online* sebagai guru pengganti, pendamping anak, dan *support system* (Mulyana dkk., 2020), (Sukitman dkk., 2020).

TKIT Sahabat Alam merupakan sekolah TK swasta yang berada di Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Sekolah menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman utama dalam pembelajaran, model pembelajaran menggunakan Montessori. Keunggulan dalam TKIT Sahabat Alam sehingga layak untuk diteliti yaitu kegiatan pembelajaran *online* yang menggunakan model pembelajaran Montessori dengan alat permainan menggunakan benda-benda yang berada di sekitar anak. Selain menggunakan kurikulum merdeka yang telah peneliti sebutkan diatas, sekolah bekerja sama dengan psikolog dan terapis sebagai individu yang melaksanakan tes pada perkembangan anak diawal pembelajaran. Anak bermain dan dapat belajar langsung terjun langsung kealam. Selain anak dapat terjun langsung kealam, anak juga belajar di dalam kelas dengan menggunakan alat permainan Montessori yang berada di kelas. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekolah menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

## **METODE**

Penelitian ini akan membahas tentang fonomena baru pada pendidikan anak usia dini di TKIT Sahabat Alam Palangka Raya. Metode penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian ini berisi tentang data fakta yang terjadi di lapangan selama melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan cara. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan pengumpulan data menggunakan *google form, recorder (hp), google meet*, serta video pembelajaran anak. Cara penumpulan data menggunakan milik Spradley yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*). Responden dalam penelitian ini menggunakan guru dan orang tua sebagai informan. Peneliti menggunakan *snowball*

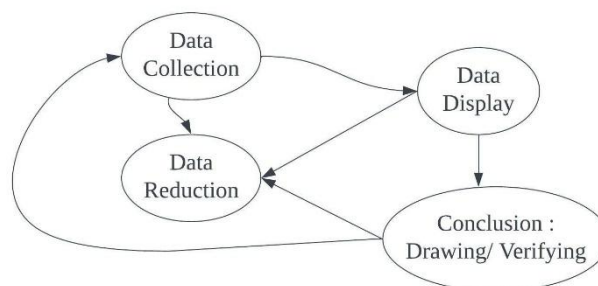
sebagai teknik sampling, peneliti akan menemukan informan baru untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.



**Gambar 1. Proses Pengambilan Sampel Sumber Data dalam Penelitian Kualitatif, Snowball Sugiyono (2017).**

Peneliti melaksanakan penelitian di TKIT Sahabat Alam Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Narasumber yang digunakan oleh peneliti sebanyak tiga guru serta enam orang tua dan anak. Analisis data yang digunakan sebagai teknik analisis data milik Miles and Huberman (1984). Teknik analisis data bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh dan data tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah hipotesis (Sugiyono, 2013). Berikut proses analisis data yang dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut: analisis data sebelum di lapangan, penelitian ini hanya bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti melaksanakan penelitian lebih lanjut di lapangan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti tentang fenomena pembelajaran *online* yang dirasakan oleh seluruh anak di Indonesia tentang keluh kesah selama pembelajaran. Peneliti menemukan pembelajaran *online* yang menyenangkan bagi anak yang berbeda dengan sekolah lainnya yang berada di Palangka Raya. Peneliti meminta izin terlebih dahulu dengan kepala sekolah di TKIT Sahabat Alam untuk melaksanakan observasi awal.

Analisis data selama di lapangan, peneliti menggunakan analisis data milik Miles and Huberman (1984). Langkah-langkah analisis data ini menggunakan *interactive model*.



**Gambar 2. Langkah Analisis Data (Interactive Model)**

*Data collection* adalah melaksanakan observasi awal untuk menemukan data secara umum tentang kegiatan pembelajaran daring yang di laksanakan oleh TKIT Sahabat Alam dengan menggunakan model pembelajaran Montessori dengan menggunakan google form dan google meet sebagai media untuk melaksanakan wawancara dan pengisian kuesioner kepada guru dan orang tua anak. *Data reduction*, peneliti akan memfokuskan pada pembelajaran online dengan

berbasis model pembelajaran Montessori yang terdiri dari peran guru dan orang tua, serta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak di masa pembelajaran online.

*Data display* peneliti menggunakan uraian singkat sebagai penyajian data. Kegiatan pada pembelajaran online yang berada di sekolah tersebut memberikan situasi baru pada pembelajaran serta menarik bagi anak. Dalam data ini peneliti melaksanakan observasi kedua kepada guru dan orang tua dengan wawancara secara langsung. *Conclusion drawing/ verification*, bagian ini peneliti akan menarik kesimpulan awal pada pembelajaran online yang dilaksanakan oleh anak di TKIT Sahabat Alam dengan orang tua di rumah. Kesimpulan ini akan bersifat sementara dan akan berubah-ubah apabila peneliti menemukan bukti-bukti yang baru serta hasil tersebut akan menjadikan sebagai tema yang akan dipaparkan. Kesimpulan awal dalam penelitian ini ialah pembelajaran online dengan menggunakan media atau benda-benda yang berada disekitar anak serta peminjaman alat permainan Montessori kepada anak.

## **HASIL**

Bagian ini hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti akan dipaparkan secara berurutan: (1) deskripsi hasil penelitian, (2) temuan penelitian.

### **Deskripsi Hasil Penelitian Terhadap Pembelajaran *Online* pada Anak Di Rumah Bersama Orang Tua**

Hasil dalam penelitian ini akan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dilakukan penelitian. Data ini diambil melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari informan. (1) Penerapan program pembelajaran *online* yang dilaksanakan oleh TKIT Sahabat Alam Palangka Raya menggunakan aplikasi *zoom* sebagai kegiatan untuk bertatap muka dengan guru serta sekolah tetap menggunakan model pembelajaran Montessori. Model pembelajaran tersebut digabung dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan di rumah. Sekolah tidak menggunakan kurikulum darurat sebagai kurikulum pada saat pandemi, melainkan menggunakan kurikulum merdeka. Sekolah menggunakan hasil dari perkembangan anak yang di tes oleh psikolog dan terapis, hasil tersebut dijadikan panduan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Model pembelajaran Montessori ini dapat digabungkan dengan kegiatan sehari-hari anak dengan media menggunakan benda-benda yang berada di sekitar anak atau benda yang dapat ditemui di sekitar rumah.

Media dalam pembelajaran di rumah, guru akan menentukan media yang akan digunakan oleh anak dan sesuai dengan tema pada hari itu. (2) Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran *online* anak di rumah sebagai faktor yang dapat mendukung dalam pembelajaran *online* menjadi menyenangkan. Pembelajaran *online* ini sekolah memperbolehkan kepada anak untuk meminjam alat permainan Montessori yang ada di sekolah dibawa pulang dengan durasi selama satu pekan pembelajaran. Selama satu pekan tersebut terdapat 3 hingga 4 anak untuk meminjam alat permainan tersebut. Kenyamanan dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari pendukung bagi anak. Hasil wawancara dengan orang tua bahwa pembelajaran *online* ini akan sesuai dengan suasana hati anak, orang tua tidak dapat memaksakannya, anak merasa nyaman dengan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari. Peminjaman alat Montessori sangat membantu anak untuk belajar dengan menggunakan alat permainan Montessori yang tidak

ada di rumah serta media pembelajaran yang berada di sekitar anak merupakan sebagai benda konkret dalam melaksanakan pembelajaran.

(3) Faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran *online* di rumah pasti selalu ada. Kendala tersebut dapat membuat guru dan orang tua belajar lebih banyak dan mencari ide-ide yang baru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kendala dalam pembelajaran *online* yang sering dikeluhkan oleh guru dan orang tua adalah jaringan internet yang buruk. Kendala yang sering dialami kedua ialah suasana hati anak yang tidak bisa ditebak, saat bangun tidur anak bisa saja senang, sedih, marah, dan sebagainya. Kendala ini yang dirasakan oleh guru adalah pada perencanaan pembelajaran, cara mempertahankan kegiatan pembelajaran Montessori dengan dikolaborasikan dengan kegiatan di rumah secara berkelanjutan. Dalam wawancara dengan orang tua kendala yang sering dirasakan yaitu kondisi lingkungan rumah, tidak ada teman sehingga anak merasa bosan, waktu pembelajaran yang tidak tepat disaat jam istirahat anak, dan kegiatan pembelajaran yang terlalu sedikit. Kegiatan yang membuat anak bosan, dapat membuat tidak semangat belajar dan anak cenderung mencari alasan untuk tidak mengikuti pembelajaran.

(4) Dampak dari pembelajaran *online* di rumah yang sering dirasakan oleh guru, anak, dan orang tua terbagi menjadi dua bagian yaitu positif dan negatif. Dari hasil observasi dan wawancara berikut dampak yang dirasakan: (a) dampak positif, orang tua dapat memantau kegiatan pembelajaran anak, melihat tumbuh kembang anak, dan anak dapat memiliki pengalaman yang baru dalam pembelajaran. (b) Dampak negatif, tidak baik untuk kesehatan mata dan perkembangan anak. Anak masih asing dengan pembelajaran *online* cenderung diam dan menangis pada saat pembelajaran berlangsung, kurangnya nyaman, dan tidak dapat fokus mengikuti pembelajaran. Penyesuaian anak pada kegiatan pembelajaran daring sangat berdampak. Kenyamanan anak pada pembelajaran diutamakan agar pembelajaran daring berjalan dengan lancar. Pembelajaran daring yang menyenangkan membuat anak merasa nyaman dan bisa fokus dalam pembelajaran. Dengan kegiatan yang mengandung unsur gerak anak merasa senang dan nyaman. Untuk kegiatan hanya teori saja anak mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

### **Temuan Penelitian**

Hasil temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dari informan tentang pembelajaran *online* yang dilaksanakan oleh TKIT Sahabat Alam: (1) proses pembelajaran Montessori di rumah bersama keluarga yang menyenangkan. Orang tua dan guru bekerja sama untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan bagi anak. Peminjaman alat permainan Montessori kepada anak dan kegiatan pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan kegiatan sehari-hari di rumah. Sebab, model pembelajaran Montessori ini dapat dikolaborasikan dengan kehidupan sehari-hari. Guru memberikan contoh kepada anak melalui video pembelajaran yang diunggah di *youtube* sekolah serta pembelajaran *online* ini guru memberikan tema dengan sebutan *work with parent*. (2) Proses pembelajaran Montessori di sekolah, pembelajaran menggunakan alat-alat yang telah disiapkan oleh sekolah. Selain bermain dengan alat, anak dapat terjun langsung ke alam untuk belajar. Pembelajaran ini berfokus kepada anak dengan alat permainan sebagai pengayaan (*exersice*) sebelum anak belajar di alam. Guru hanya memenuhi kebutuhan yang terpenuhi oleh anak. (3) Kurikulum yang sekolah gunakan yaitu kurikulum merdeka. Diawal sekolah berdiri menggunakan K-13 sebagai kurikulum. Awal

pembelajaran sekolah dan guru akan dibantu oleh terapis dan psikolog. Hasil tersebut sebagai landasan awal guru untuk menentukan pembelajaran anak yang sesuai pada kebutuhan anak.

## **PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian peneliti akan memaparkan hasil penelitian serta peneliti akan mengaitkan hasil tersebut dengan teori yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, berikut hasil penelitian dan teori.

### **Penerapan Program Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Montessori di Rumah Bersama Keluarga di TKIT Sahabat Alam**

Program pembelajaran daring di TKIT Sahabat Alam menggunakan kurikulum yang dibuat oleh sekolah atau kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka berkaitan pada program dari kebijakan baru yang diterapkan oleh Kemendikbud RI yaitu merdeka belajar. Kurikulum merdeka menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, guru, dan orang tua, serta sesuai dengan model pembelajaran Montessori dimana kegiatan pembelajarannya berfokus kepada anak, lingkungan yang hangat, ramah, serta memberikan kebebasan belajar pada anak (Eka Retnaningsih & Khairiyah, 2022), (Masyrofah, 2017). Kegiatan pembelajaran *online* di rumah menggunakan kegiatan yang berkaitan dengan keseharian anak di rumah yang mencakup lima aspek perkembangan Montessori. Dalam pembelajaran *online* terdapat dua bagian yaitu *synchronous and asynchronous learning*. Sekolah menggunakan dua kegiatan pembelajaran tersebut pada saat pembelajaran di rumah.

### **Faktor Pendukung Dalam Pelaksanaan Program Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Montessori di Rumah Bersama Keluarga Pada Anak di TKIT Sahabat Alam**

Faktor pendukung dalam pembelajaran daring yang di laksanakan oleh TKIT Sahabat Alam ialah kurikulum yang sesuai dengan filosofi sekolah, media pembelajaran yang menggunakan benda-benda sekitarnya, serta peminjaman alat permainan Montessori kepada anak. Kurikulum, sekolah menggunakan kurikulum yang dibuat sendiri. Faktor pendukung dalam pembelajaran *online* anak dari kurikulum yaitu menciptakan pembelajaran menyenangkan dengan pendekatan yang berpusat pada anak (*children-centered*) (Eka Retnaningsih & Khairiyah, 2022), (Zahira, 2019). Sekolah menggunakan kurikulum merdeka dengan bantuan dari psikolog dan terapis untuk mengetahui perkembangan anak. Sekolah meminjamkan alat permainan Montessori kepada anak. Benda-benda yang berada disekitar anak, dalam pembelajaran daring anak akan belajar di rumah bersama orang tua. Media pembelajaran menggunakan benda-benda yang berada disekitar anak. Kegiatan ini mengajarkan anak untuk kreatif, terampil, dan dapat bekerja sama dengan orang tua di rumah. Kegiatan ini mencakup lima aspek perkembangan anak Montessori yaitu *practical life, sensorial, culture, language, dan mathematics*. Pembelajaran di TKIT Sahabat Alam menggunakan kegiatan yang berfokus kepada anak dengan menggunakan alat Montessori sebagai *exercise* pembelajaran sebelum anak dapat terjun langsung kelapangan.

### **Faktor Penghambat Pelaksanaan Program Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Montessori di Rumah Bersama Keluarga di TKIT Sahabat Alam**

Hambatan dari pembelajaran daring sering dirasakan oleh para guru, anak, serta orang tua. Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dalam proses pembelajarannya anak memiliki

keterbatasan antara ruang dan waktu yang membuat memiliki efek negatif (Mujaidah, 2021), (Shaleh & Anhusadar, 2021). Hambatan dalam pembelajaran daring di TKIT Sahabat Alam seperti jaringan internet yang buruk, suasana hati yang mudah berubah-ubah, dan lingkungan sekitar anak yang kurang kondusif. Kendala ini dapat diatasi oleh para guru di sekolah. Kendala yang pertama jaringan internet yang buruk, hal ini guru tidak dapat berbuat apa-apa. Solusi yang diberikan oleh guru kepada orang tua dengan penyetoran tugas melalui google form untuk mengisi perkembangan anak atau whatsapp. Kedua lingkungan, mengambil hari libur orang tua atau menentukan hari untuk melaksanakan zoom dengan guru. Terakhir suasana hati anak, orang tua akan menyesuaikan suasana hati anak serta sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui zoom anak akan ditanya terlebih dahulu dan tidak ada pemaksaan dari orang tua kepada anak.

### **Dampak Dari Pelaksanaan Program Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Montessori di Rumah Bersama Keluarga pada Anak-Anak di TKIT Sahabat Alam Terhadap Perkembangan Anak**

Dampak dari pembelajaran daring anak dapat dirasakan baik itu negatif maupun positif. Dampak positif dari pembelajaran daring ini anak dapat santai dan praktis. Materi pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan zaman, dampak pandemi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif serit menjadikan tantangan untuk guru cara membuat pembelajaran online tetap menyenangkan dan tidak membosankan (Adhe, 2018; Adi dkk., 2021), (T. A. P. Dewi & Sadjiarto, 2021), (Handarini & Wulandari, 2020), (Satrianingrum & Prasetyo, 2020). Dampak yang positif dalam pembelajaran online yaitu menambah wawasan anak dan kreatifitas anak, serta dampak negatif dalam pembelajaran online rasa jenuh, berlebihannya penggunaan gadget, jaringan internet yang buruk, dan kuota habis (Budiman, 2021), (Hura dkk., 2023). Dampak yang dirasakan oleh anak pada saat pembelajaran daring anak tidak semangat dalam belajar karena tidak ada teman seusianya, jaringan internet yang buruk, dan membosankan belajar hanya belajar didepan layar saja..

### **SIMPULAN**

Pembelajar *online* di TKIT Sahabat Alam menggunakan model pembelajaran Montessori yang sama dengan model pembelajaran pada saat pembelajaran *offline*. Dengan kurikulum yang digunakan sama dengan filosofi yang dimiliki oleh sekolah. Orang tua tidak memaksakan kepada anak untuk mengikuti pembelajaran melalui via *zoom* jika suasana anak tidak baik. Media pembelajaran yang dipakai oleh anak di rumah menggunakan benda yang berada di sekitar anak, aplikasi untuk pembelajaran *online*, serta alat permainan Montessori yang dipinjam dan dipilih langsung oleh anak di sekolah. Pembelajaran *online* ini berjalan dengan baik serta menyenangkan bagi anak berkat kerjasama dari orang tua dan guru.

### **RUJUKAN**

- Adhe, K. R. (2018). Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood & Education*, 1(1), 26–31. <https://scholar.archive.org/work/dutfwbz5cvg6ne74rd6ytqxq74/access/wayback/http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/article/download/3/pdf>



- Adi, N. N. S., Oka, D. N., & Wati, N. M. S. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32803>
- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74. <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Astuti, I. Y., & Harun, H. (2020). Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1454–1463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.808>
- Budiman, J. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 104–113. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i1.1074>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Eka Retnaningsih, L., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.29062/SELING.V8I2.1223>
- Hanafy, Muh. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode QR Dengan Inseri Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692–3712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. Dalam *Sistem Informasi Kurikulum Nasional* (Vol. 8, Nomor 33, hlm. 37). <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Kurniasih, D., Wulan, S., & Hapidin. (2022). Pembelajaran jarak jauh : Media Daring untuk Anak Usia Dini di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4153–4162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2473>
- Masyrofah. (2017). Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 No 02 (Vol 2 No 02 (2017): Juli-Desember 2017), 105–116. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1341>
- Mujaidah, M. (2021). Pemetaan pola hubungan orang tua dan guru dalam pembelajaran di era pandemi covid-19. *Repository Universitas Negeri Malang*. <http://repository.um.ac.id/197422/>
- Mulyana, Siagian, N., Basid, A., Saimroh, Sovitriana, R., Habibah, N., Saepudin, J., Maimunah, M. A., Muaripin, & Oktavian, C. N. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Era Covid-19. Dalam J. Musfah (Ed.), *Litbangdiklat Press* (Pertama). LITBANGDIKLAT PRESS. [www.balitbangdiklat.kemenag.go.id](http://www.balitbangdiklat.kemenag.go.id)

- Ningsih, S., Budi Wiyono, B., & Atmoko, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Montessori Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2), 292–299. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Paramita, V. D. (2021). *Hari-Hari Montessori Untuk Anak Usia Dini* (D. R. Hidayati, Ed.; 1 ed.). Bentang Pustaka.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Krisnawati, N., Putri, A. E., & Hermawan, F. (2022). Urgensi Kurikulum Darurat Covid dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *As-Sabiqun*, 4(1), 37–49. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i1.1667>
- Sakti, S. A. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 73–81. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.804>
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Surat Edaran Sekretaris Jendral No. 15 Tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 1 (2020). <http://aksi.puspendik.kemdi>
- Shaleh, M., & Anhusadar, L. (2021). Kesiapan Lembaga PAUD dalam Pembelajaran Tatap Muka pada New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2158–2167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1139>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (ke-19). ALFABETA, cv.
- Sukitman, T., Yazid, A., & Mas'odi. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional*, 91–95.
- Surahman, E., Santaria, R., & Setiawan, E. I. (2020). Tantangan Pembelajaran Daring Di Indonesia. *Journal of Islamic Education Management Oktober, 2020*(2), 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/kelola.v5i2.1397>
- Suryono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran* (A. S. Wardan, Ed.; Ke-6). PT Remaja Rosdakarya.
- Sutadji, E., Ibrohim, Utama, W., & Askury. (2015). Kefektifan Pembelajaran Bermakna melalui Lesson Study di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22(1), 33–38. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/7717>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta'lim Journal*, 19(No. 3), 209–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Zahira, Z. (2019). *Islamic Montessori Inspired Activity* (Pertama). PT Bentang Pustaka. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=x36aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=practical+life,+sensorial,+culture,+language,+and+math.+&ots=roB3Kbsax7&sig=xUqaDKcMxzTRscslBphW3A\\_qplY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=practical%20life%20sensorial%20culture%20lan](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=x36aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=practical+life,+sensorial,+culture,+language,+and+math.+&ots=roB3Kbsax7&sig=xUqaDKcMxzTRscslBphW3A_qplY&redir_esc=y#v=onepage&q=practical%20life%20sensorial%20culture%20lan)