

IMPLEMENTASI VIRTUAL JOURNEY SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Diah Pratiwi¹, Dian Hidayati²

Manajemen Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan^{1,2}

Email: 2018040648@mp.uad.ac.id¹, Email: dian.hidayati@mp.uad.ac.id²

APA Citation: Diah Pratiwi, Dian Hidayati (2023). Implementasi Virtual Journey sebagai Media Belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 451-458.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2695>

Diterima: 25-01-2023

Disetujui: 17-06-2023

Dipublikasikan: 30-06-2023

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang yang besar bagi pendidik anak usia dini mengembangkan media belajar bagi keberlangsungan pembelajaran dengan baik. Penelitian ini mendeskripsikan tentang kegiatan video conference dengan gmeet yang dikemas secara virtual journey di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul. Meski pandemi telah berlalu, namun kegiatan virtual journey ini dirasakan masih relevan dilaksanakan sebagai alternatif media belajar bagi anak didik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu mendeskripsikan virtual journey yang dilakukan guru sebagai media belajar anak usia dini di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah perencanaan yang dilakukan guru, pelaksanaan virtual journey, dan evaluasi kegiatan virtual journey yang dilakukan. Melalui virtual journey anak didik dapat berinteraksi dan mendapat informasi tentang tema dan sub tema secara langsung dengan video conference gmeet.

Kata kunci: virtual journey; pembelajaran daring; pembelajaran video conference; media belajar

Abstract: The development of information technology provides great opportunities for early childhood educators to develop learning media for good learning continuity. This study describes video conferencing activities with gmeet which are packaged in a virtual journey at ABA Tegalsari Kindergarten, Banguntapan, Bantul. Even though the pandemic has passed, it is felt that this virtual journey activity is still relevant as an alternative learning media for students. The type of research conducted is qualitative research, namely describing the virtual journey carried out by teachers as a learning medium for early childhood at ABA Tegalsari Kindergarten, Banguntapan, Bantul. Data collection techniques carried out by researchers using observation, interviews, and documentation. The results of this study are the planning carried out by the teacher, the implementation of the virtual journey, and the evaluation of the virtual journey activities carried out. Through the virtual journey students can interact and get information about themes and sub-themes directly with gmeet video conferencing.

Keywords: virtual journey; online learning; video conferencing learning; learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan pembentukan karakter dan pembiasaan yang meliputi aspek perkembangan: 1) nilai agama dan moral, 2) social emosional, 3) bahasa, 4) kognitif, 5) fisik motoric, dan 6) seni. kegiatan pengembangan aspek dilakukan secara terpadu satu aspek dengan aspek lainnya menggunakan pendekatan tematik. Manajemen PAUD menjadi penting diperhatikan ketika melihat fakta di lapangan bahwa daya imajinasi, kreatifitas, inovasi, dan proaktif anak usia dini yang mengikuti pendidikan formal di TK atau layanan sejenis terlihat berbeda secara signifikan dengan yang tidak melalui pendidikan PAUD. Untuk memenuhi kualitas layanan PAUD tentunya diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dengan daya saing tinggi agar dapat menyusul ketertinggalan dengan negara lain dalam bidang pendidikan (Farida, 2017). Rohimah (Zaman et al., 2010) menjelaskan bahwa lembaga pendidikan di jenjang usia dini harus memberikan layanan dan bimbingan yang optimal bagi anak usia dini. Dalam hal ini, lembaga pendidikan anak usia dini harus melakukan manajemen pendidikan serta manajemen pembelajaran yang terarah, tertata dalam menciptakan lingkungan belajar sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya. Seorang pendidik anak usia dini seyogyanya memiliki kemampuan dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat menstransfer isi pembelajaran kepada anak didik. Dalam proses pembelajaran dan penyediaan media pembelajaran akan ditemukan istilah sumber belajar (learning resources). Mayke (1996) dalam Darmansyah menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk lebih berimajinasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan menemukan konsep, pengertian, dan cara berkomunikasi (Darmansyah, 2018). Sejak adanya virus Covid19 maka dunia pendidikan dikenalkan dengan sebuah metode pembelajaran jarak jauh untuk mengatasi penyebaran virus Covid19. Pembelajaran ini disebut dengan daring atau dalam jaringan. Pembelajaran

daring menuntut guru menyediakan sumber belajar secara online pula. Sumber belajar tersebut dapat difasilitasi melalui video streaming, video offline, whatapps, aplikasi permainan yang bias digunakan sebagai sumber belajar, dan pembelajaran tatap muka daring. Pada pembelajaran daring, anak usia dini juga harus tetap mendapat sumber belajar yang relevan dan memberikan informasi yang cukup untuk pengetahua mereka.

Adanya pembelajaran yang berbeda dengan biasanya yaitu pembelajaran daring dan luring menuntut semua pihak yaitu guru, anak didik, dan orang tua untuk berkolaborasi. Kerja sama yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran di PAUD dengan model daring adalah merancang pembelajaran yang sesuai dengan menyediakan sumber belajar, media pembelajaran. Orang tua memfasilitasi sarana dan prasarana serta memberikan pendampingan dan pengawasan saat anak belajar menggunakan sistem daring.

Beberapa penelitian terkait dengan media belajar dan pembelajaran virtual pada anak usia dini telah dilakukan antara lain yaitu Zaman dan Eliyawati (2010) yang berjudul "Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Penelitian ini menjelaskan ada begitu banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik di tingkat PAUD yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian mengenai pembelajarn daring dilakukan oleh Ismai (2021) yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Daring Bagi Anak PAUD". Fokus penelitian ini adalah efektifitas pembelajaran online di PAUD, pengaruh pembelajaran online, dan kendala serta solusi pembelajaran online (Ismail, 2021).

Penelitian tentang sumber belajar virtual telah dilakukan oleh Musril dan Jasmienti (2020) yang berjudul "Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer" yang siswa terfasilitasi dengan adanya virtual reality karena tidak semua sekolah bias mneyediakan perangkat keras dalam perakitan computer. Dengan menggunakan teknologi VR maka proses perakitan bagi siswa terlihat nyata dan memberikan pengalaman baru bagi siswa (Musril et al., 2020).

Dari berbagai penelitian dan kajian diatas, media belajar menjadi factor penting dalam

menyampaikan pembelajaran kepada anak didik, dalam hal ini pada anak usia dini. Dalam perkembangan zaman media belajar mengalami perkembangan salah satunya dengan konsep dan metode virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah model media belajar virtual yang dikemas dengan metode virtual journey pada pembelajaran anak usia dini.

B. Zaman (2014) dalam tulisannya menyatakan bahwa rasa ingin tahu anak usia dini sangat kuat, sehingga anak usia dini memiliki kecenderungan banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang telah dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal baru (Zaman, 2014). Dengan rasa ingin tahu anak yang tinggi maka sudah seharusnya pendidik memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai berbagai materi topic bahasan.

Media belajar digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran agar pesan, materi, dan informasi yang dibahas dapat dipahami oleh anak didik dengan baik. Media belajar membantu guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Debuteru dan Wijayaningsih (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak. Media belajar yang diciptakan ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

Sumber belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Barbara B. Sells menyatakan bahwa sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan setiap orang untuk belajar dan orang tersebut dapat menampilkan kompetensinya (Darmansyah, 2018). Media merupakan suatu pengantar. Media berasal dari kata *medius* (bahasa latin) yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum media dapat berupa manusia, materi atau kejelasan yang akan memberikan informasi pengetahuan kepada anak didik (Fauzidin, 2014).

Media belajar berdasarkan jenisnya dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media visual, media audio, dan media audio

visual. Media visual adalah media yang menampilkan gambar atau tulisan yang akan muncul pada layar, sedangkan media audio adalah pesan berupa suara auditif (hanya dapat didengar), media audio visual sesuai namanya merupakan penggabungan antara audio dan visual atau suara dan gambar (Zaman et al., 2010).

Semenjak adanya pandemi Covid19 jenjang PAUD juga mengalami perubahan model pembelajaran yaitu daring/dalam jaringan. Kondisi yang ada dan perkembangan teknologi memaksa guru harus mengikuti perkembangan zaman, situasi, dan tuntutan zaman. Dengan teknologi yang berkembang maka pendidik juga harus bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang ada untuk menyampaikan informasi ke anak didik. Berjalannya waktu, setelah PPKM dibuka kembali model pembelajaran daring masih menjadi model pembelajaran alternative bagi pendidik. Model daring yang dilakukan adalah dengan video pembelajaran, tatap muka online melalui aplikasi gmeet atau zoom, dan video call melalui aplikasi whatsapp.

Penelitian mengenai pembelajaran online salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Khadijah dan Gusman yang berjudul "Pola kerja sama guru dan orangtua mengelola bermain AUD selama masa pandemi Covid-19". Penelitian ini mengkaji tentang pola kerjasama yang dilakukan orangtua dan anak didik dalam mengelola aktivitas bermain, kendala yang dihadapi dalam penerapan bermain dan pendampingan proses pembelajaran tatap muka online ((Khadijah & Gusman, 2020).

Penelitian mengenai pembelajaran online yang lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Afriyati yang berjudul "Pemanfaatan google meet, google classroom, dan zoom untuk mendukung kegiatan belajar di rumah". Afriyati menuliskan bahwa tantangan pembelajaran jarak jauh adalah penguasaan teknologi informasi terutama bagi pelajar di level bawah seperti PAUD dan SD. Akan sulit bagi murid yang orang tuanya juga mengalami kendala dalam mengoperasikan perangkat atau aplikasi sebagai media belajar anak. Selain kendala teknologi informasi juga kendala sinyal yang tidak sama disemua wilayah (Arifiyanti et al., 2021).

Ismawati dalam sebuah jurnal berjudul “Efektivitas pembelajaran menggunakan video zoom cloud meeting pada anak usia dini era pandemi covid-19” meneliti tentang penggunaan teknologi yang efektif dalam lingkungan belajar pada anak usia dini. Penyediaan media online ini membutuhkan pengembangan diri secara profesional dari pendidik, pengetahuan yang luas untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan kognitif anak didik (Ismawati & Prasetyo, 2020). *Video conference* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan menggantikan tatap muka di kelas. Tatap muka dengan *video conference* bersifat virtual dengan bantuan aplikasi dan jaringan internet. Pembelajaran dengan *video conference* ini dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka secara virtual.

Penelitian secara mengenali *virtual journey* yang diaplikasikan sebagai media belajar dengan aplikasi *video conference* secara khusus belum ditemukan oleh peneliti. Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran virtual salah satunya adalah penelitian Ulfa yang berjudul “Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini” yang focus meneliti pada integrasi teknologi dalam belajar. Ulfa menyatakan bahwa pendekatan belajar dengan cara bermain dapat dilakukan dengan menggunakan media digital, yaitu dengan memanfaatkan teknologi gadget atau perangkat bergerak (Ulfa, 2016). Namun begitu Ulfa juga memberikan penjelasan mengenai kelemahan penggunaan media digital pada usia dini. Dampak negative penggunaan media digital juga berpengaruh pada 1) pola tidur anak menjadi tidak teratur, 2) gangguan perilaku, 3) prestasi akademik menurun, 4) kemampuan sosialisasi menjadi kurang, 5) perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi kurang maksimal, 6) waktu berinteraksi dengan teman, saudara, orang dewasa lainnya menjadi berkurang.

Tantangan lain dari kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan metode daring adalah kurang tersedianya media atau sumber belajar yang konkret bagi peserta didik. Sehingga informasi atau materi pembelajaran menjadi kurang tersampaikan dengan baik kepada anak usia dini. Dalam kegiatan *gmeet*

diharapkan guru dapat memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk anak didik. Karena dalam pembelajaran menggunakan *video conference* seperti zoom atau *gmeet* anak-anak akan menatap layar gadget atau computer dalam durasi yang cukup lama sesuai dengan durasi lamanya guru mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan peristiwa nyata, fleksibel, dan terbuka. Data dalam penelitian kualitatif yaitu berupa gejala yang dikelompokkan seperti dokumen, foto, catatan lapangan pada saat dilakukan penelitian. Metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari sumber yang diamati (Fadli, 2021).

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kelas B4 TK ABA Tegalsari, Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul, DI Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelompok B4, dan 15 siswa-siswi kelompok B4 TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul. Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tiga sumber data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan terhadap kegiatan *virtual journey* yang dilakukan guru dan siswa. Observasi dilakukan melalui non-participation observer, observasi yang dilakukan dengan turun langsung, dimana peneliti ikut mengikuti kegiatan *virtual journey* melalui *gmeet* yang diselenggarakan oleh guru dan siswa (Yusuf, 2017).

Wawancara merupakan proses interaksi secara langsung melalui tatap muka antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2017). Penelitian menggunakan teknik wawancara terencana-terstruktur yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai penerapan *virtual journey* yang dilaksanakan di kelas B4 TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul. Nara sumber wawancara adalah kepala sekolah, guru kelas B4, dan siswa-siswa kelas B4 TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul. Guru kelas

lain akna melengkapi data dan informasi sekolah baik yang berkaitan dengan pembelajaran ataupun informasi lainnya.

Dokumentasi yang diperoleh peneliti berupa data sekolah, perangkat pembelajaran, foto, maupun video kegiatan saat pelaksanaan *virtual journey*. Berikut adalah beberapa dokumentasi berupa foto saat dilaksanakan kegiatan *virtual journey*.



Gambar 1. Kegiatan *virtual journey*

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah human instrument atau peneliti sendiri yang menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, pengumpulan data dan analisis data serta melakukan kesimpulan. Instrument yang dipakai adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis data yang mengacu pada model analisis Miles dan Huberman. Analisis data dilakukan melalui tiga proses atau tiga alur kegiatan yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (verification) (Fadli, 2021).

Uji keabsahan data dalam penelitian ini berdasarkan pada penggunaan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Teknik triangulasi sumber adalah

pengecekan ulang dengan wawancara kepada sumber lain menggunakan pertanyaan atau pedoman wawancara yang sama. Tujuan pelaksanaan pengecekan ini adalah menggali informasi satu sumber data dengan sumber data yang lain. Triangulasi teknik yaitu membandingkan hasil wawancara pertama dengan hasil wawancara selanjutnya. Tujuannya adalah menguji kredibilitas suatu data. Triangulasi waktu yaitu pengujian data berulang kali untuk menemukan data yang relevan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul sebelum pandemi Covid-19 model pembelajaran yang dilakukan adalah tatap muka langsung dengan pendekatan sentra. Namun saat bulan Maret 2020 dilakukan PPKM level 1 pada semua wilayah di Indonesia telah merubah model pembelajaran dengan model jarak jauh atau dalam jaringan. Pada awal-awal adaptasi pembelajaran jarak jauh, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dengan pemberian tugas secara berkala diambil disekolah, menggunakan video call melalui aplikasi whatsapp untuk kegiatan IQRO secara personal kepada anak didik. Guru membuat video pembelajaran berdasarkan tema dengan PPT/ Power Point Template atau canva sesuai dengan kegiatan anak.

Model pembelajaran yang lain dilakukan di TK ABA Tegalsari adalah dengan *video conference* dengan aplikasi gmeet. Gmeet ini dilakukan oleh guru yang dihadiri oleh peserta didik dengan durasi waktu kurang lebih 45 – 60 menit. Pemilihan durasi ini adalah untuk mentoleransi mata anak usia dini pada layar gadget atau laptop. Untuk beberapa tema dan sub tema pendidikan di TK ABA Tegalsari melakukan gmeet dengan media *virtual journey* sebagai media belajar. *Virtual journey* dikonsep dengan cara guru hadir langsung ke sumber belajar sesuai dengan tema. Anak didik bisa melihat secara langsung bahasan tema dan sub tema, sehingga interaksi belajar dapat dibangun, meskipun melalui media *video conference* dengan gmeet. Sebelum dilakukan kegiatan

virtual journey ada beberapa persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik. Pembuatan perangkat pembelajaran dengan memilih kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, dan tujuan/ indikator pembelajaran. Untuk mendapatkan data awal dalam kegiatan *virtual journey* dilakukan wawancara dengan guru terkait dengan penyajian RPP. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa kegiatan *virtual journey* dianggap cukup menarik dan menumbuhkan interaksi yang baik antara anak didik dan guru. Adapun KD dan indikator yang digunakan adalah sebagai berikut.

Table 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Perkembangan Usia 5-6
3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	

Dalam menyusun rencana pembelajaran, pendidik melakukan identifikasi terkait dengan kebutuhan, karakteristik siswa, dan kemampuan. Dari hasil wawancara dengan guru, *virtual journey* yang dilakukan memberikan istilah baru dalam pembelajaran menggunakan *video conference* seperti gmeet. Observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa murid mengenal sub tema dengan baik, guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada anak didik mengenai ciri, kemanfaatan, dan informasi terkait tema yang dibahas.

Setelah rencana pembelajaran disusun, pendidik memberikan informasi kepada wali murid anak usia dini melalui pesan whatsapp grup mengenai jadwal pelaksanaan gmeet. Gmeet dilaksanakan pendidik dengan melibatkan seluruh peserta didik, kegiatan ini menggantikan tatap muka di kelas sehingga diharapkan bahwa semua peserta didik bisa mengikuti. Meski begitu, pelaksanaan *virtual journey* melalui gmeet ini juga mengalami beberapa hambatan. Dari hasil wawancara

dengan pendidik hambatan ini terkendala orang tua dan sinyal. Sinyal internet yang tidak selalu stabil baik dari pendidik ataupun peserta didik menjadi salah satu kendala pula. Latar belakang dari orang tua (wali murid) yang sangat bervariasi tentunya menyebabkan kegiatan *virtual journey* mengalami hambatan. Wali siswa TK ABA Tegalsari kelompok B5 sebagian merupakan pekerja diberbagai sector baik itu PNS/ TNI, swasta, petani, dan wiraswasta. Jam kerja orang tua yang bersamaan dengan jam sekolah merupakan salah satu kendala karena anak usia dini tentunya masih perlu pendampingan orang tua saat melakukan gmeet. Kendala selanjutnya selain pendampingan adalah berkaitan dengan gadget yang dimiliki adalah milik orang tua, sehingga bagi orang tua yang bekerja tentunya anak didik mengalami kendala mengikuti gmeet.

Virtual journey yang dilakukan saat penelitian di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul bersamaan dengan tema binatang dengan sub tema sapi binatang ciptaan Allah. Sehingga pendidik bisa hadir langsung di kandang sapi untuk melakukan gmeet dan memperlihatkan sapi sebagai tema yang akan dibahas secara langsung melalui *video conference* gmeet. Dari hasil observasi, peneliti menyusun kegiatan yang dilakukan guru saat *virtual journey* adalah sebagai berikut:

Table 2. Kegiatan *Virtual journey*

Pra kegiatan/ persiapan	Guru hadir di tempat <i>virtual journey</i> , pada saat penelitian dengan tema sapi guru hadir di kandang sapi. Mempersiapkan link gmeet dan mengshare ke grup whatsapp kelas B4 Menunggu anak-anak satu per satu memasuki ruang gmeet dan menyapa secara personal.
Pembukaan	1. Berdoa 2. Salam 3. Menyapa dan presensi 4. Menyampaikan hari, tanggal 5. Menyampaikan rencana pelaksanaan <i>virtual journey</i>
Inti	Guru memperlihatkan sapi melalui video gmeet, melakukan tanya jawab seputar

	tema untuk menggali informasi. Peserta didik diberi kesempatan berkomunikasi dengan peternak sapi secara langsung
Penutup	1. Recalling kegiatan <i>virtual journey</i> 2. Menyampaikan kegiatan esok hari 3. Doa penutup 4. Salam

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, yang dilakukan oleh kelas B4 TK ABA Tegalsari telah memberikan inspirasi guru yang lain untuk melaksanakan pula model gmeet dengan *virtual journey*. Pada beberapa tema seperti tanaman, binatang, alam, virtual ini sangat memungkinkan dilakukan karena sumber belajar yang mudah didapatkan, dan anak didik dapat dengan langsung melihat sumber belajar.

Dengan memanfaatkan media belajar, guru seharusnya menggunakannya secara kreatif sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan efektif (Zaman et al., 2010). Penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan suatu media, yang terpenting adalah fungsi dan perannya dalam membantu taua memberikan informasi dalam proses pembelajaran (Hijriyani, 2019). Evaluasi *virtual journey* sebagai media belajar perlu dilakukan untuk memperbaiki atau melihat efektivitas kegiatan ini dalam menyampaikan informasi kepada anak sesuai tema dan sub tema. Guru akan melakukan evaluasi terkait lokasi *virtual journey*, kedalamn informasi yang diperoleh anak, dan ketertarikan anak terhadap kegiatan *virtual journey* ini.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *virtual journey* yang dilaksanakan di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul pada masa pandemi yang dilakukan oleh pendidik merupakan alternative kegiatan *video conference* dalam menghadirkan sumber belajar langsung kepada peserta didik. Sebelum melaksanakan *virtual journey* pendidik membuat perencanaan pembelajaran untuk diterapkan dalam kegiatan gmeet. Pendidik menyampaikan link gmeet kepada

wali murid dan menginformasikan kegiatan *virtual journey* yang diharapkan dihadiri oleh abak didik sebagai pengganti kegiatan tatap muka. *Virtual journey* dinilai cukup menarik perhatian anak, dan memunculkan informasi yang cukup bagi anak didik mengenai tema dan sub tema yang dibahas. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi seperti *virtual journey* yang dilakukan di TK ABA Tegalsari, Banguntapan, Bantul memang penuh dengan pro dan kontra. Berbagai tantangan seperti sinkron waktu *virtual journey* dengan waktu orang tua mendampingi, sarana yaitu gadget yang terbatas, dan kendala sinyal harus dihadapi oleh pendidik. Dalam evaluasi pelaksanaan maka waktu pelaksanaan gmeet dapat dikomunikasikan dengan orang tua sehingga semua anak dapat hadir dalam gmeet dan terfasilitasi kegiatana bersama dengan guru dalam *virtual journey*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifiyanti, A. A., F. M. B., M. S. N., A. A. L., & Rozi, M. R. A. (2021). Pemanfaatan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom Untuk Mendukung Kegiatan Belajar dari Rumah. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(3), 263–268. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i3.1082>
- Ansadena, N., & Doriza, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Pola Asuh Kecerdasan Moral Anak Berbasis Video. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 2, 114–121. <https://doi.org/DOI:doi.org/10.21009/JKKP.022.09>
- Badri Munawar, Ade F.H, Munhatul M. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten pandeglang. Jurnal Golden Age Vol 4(2)*. Hal 310-321.
- Darmansyah. (2018). *Sumber Belajar Dalam Pendidikan Anak Usia Din*. 1–12.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 3(1), 233.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Farida, S. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Paud. *Wacana Didaktika*, 5(02), 189.
<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v5i02.63>
- Fauzidin, M. (2014). Peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media benda kongkret pada anak kelompo A TK Cahaya Kembar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2, 14.
- Hijriyani, D. (2019). *Media Pembelajaran Sains Terpadu (Rancang Bangun Media Pembelajaran Sains Berbantuan Komputer)* (Vol. 2019, Issue Snati).
<https://doi.org/https://osf.io/preprints/inarxiv/9wun2/>
- Ismail. (2021). Efektifitas Penggunaan Daring Bagi Anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 61–66.
- 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.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Khadijah, K., & Gusman, M. (2020). Pola Kerja Sama Guru Dan Orangtua Mengelola Bermain Aud Selama Masa Pandemi Covid-19. *Kumara Cendekia*, 8(2), 154.
<https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.41871>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Sudaryono, Desrianti, D. I., & Maulida, S. N. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Anak Usia Dini pada RA Yasir Tangerang. *ICIT Journal*, 4(2), 168–179.
<https://doi.org/https://10.33050/icit.v4i2.91>
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8.
- Yusuf, M. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. In *Prenamedia* (Vol. 1).
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Dan Sumber Belajar TK*, 1–39.
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 34.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf