



Memaksimalkan Fitur “*Breaking Rooms*” *Zoom Meeting* pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19

Nasir^{1✉}, Ishaq Bagea², Sumarni³, Besse Herlina⁴, Apriani Safitri⁵

Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari ^{1,5}

Administrasi Pendidikan, Universitas Puangrimaggalatung²

Administrasi Publik-Pascasarjana, Universitas Puangrimaggalatung³

DOI: [10.31004/obsesi.v5i1.662](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.662)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun panduan *setting Breakout Room* untuk guru dalam memaksimalkan pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting*, dan melakukan uji kelayakannya. Penelitian ini didasari oleh merebaknya pandemi COVID-19, menjadikan transisi digitalisasi pendidikan berlaku lebih cepat. Oleh karenanya, sekolah, guru, orangtua, dan anak didik “dipaksa” untuk beradaptasi, menyelenggarakan pembelajaran yang adaptif dengan menggunakan media belajar daring. Dengan menerapkan prosedur penelitian *R & D*, peneliti mere-konstruksi konsep Sugiono menjadi semi *R & D* (tanpa diseminasi model). Penelitian ini menyimpulkan bahwa: panduan *setting breakout rooms* disusun untuk membantu guru memaksimalkan penggunaan aplikasi *zoom meeting* untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan uji kelayakan produk, ditemukan jika panduan tersebut, berkualifikasi baik sekali dengan keputusan sangat layak. Untuk memaksimalkan pemanfaatannya, guru harus pro-aktif secara mandiri mengembangkan keterampilan mereka. Di samping itu, administrator sekolah (kepala sekolah, manajer) juga perlu menginisiasi program-program dan mengikutsertakan guru-gurunya pada berbagai pelatihan-pelatihan pengembangan kecakapan diri guru, baik itu kecakapan pedagogis, sosial, kepribadian, profesional, dan pengetahuan terkini (teknologi).

Kata kunci: *breaking rooms; covid-19; pembelajaran daring; pendidikan anak usia dini.*

Abstract

This study aims to develop a Breakout Room setting guide for teachers in maximizing the utilization of the Zoom Meeting application, and to conduct a feasibility test. This research is based on the outbreak of the COVID-19 pandemic, making the transition of education-digitalized early. Hence, schools, teachers, parents, and students are "forced" to adapt, organize adaptive learning by using online learning media. By applying the R & D research procedure, the researcher reconstructs the Sugiono concept into a semi-R & D (without model dissemination). The study concludes that: the breakout rooms setting guide is structured to help teachers maximize the use of the zoom meeting application to support learning in the Covid-19 pandemic. Based on the product feasibility test, it was found that the guidelines were very well qualified with very decent decisions. To maximize their use, teachers must be pro-active independently developing their skills. In addition, school administrators (school principals, managers) also need to initiate programs and include their teachers in various teacher development skills training, be it pedagogical, social, personality, professional, and current knowledge (technology) skills.

Keywords: *breaking rooms; covid-19; early childhood education; online learning.*

Copyright (c) 2020 Nasir, Ishaq Bagea, Sumarni, Besse Herlina, Apriani Safitri

✉ Corresponding author :

Email Address : dhion_zir@yahoo.com (Kendari, Sulawesi Tenggara)

Received 13 Juli 2020, Accepted 25 Juli 2020, Published 29 Juli 2020

PENDAHULUAN

Merebaknya pandemik COVID-19 sejak akhir tahun 2019 telah berhasil melumpuhkan dunia hingga saat ini. Hadirnya pandemik tersebut secara nyata memunculkan *efek domino* (semua sisi kehidupan terdampak). Seluruh umat manusia secara langsung atau tidak langsung ikut merasakannya. COVID-19 mempengaruhi kesehatan masyarakat, masalah kesehatan fisik dan mental anak-anak (Aurélie, *dkk.*, 2020: 177) dan memberi efek pada penyelenggaraan pendidikan, seperti: penutupan sekolah yang dirasakan oleh lebih dari satu miliar siswa di dunia (World Bank, 2020). Penutupan sekolah di seluruh dunia bukan kejadian yang sering dialami. Tetapi, dengan pandemi ini, 188 negara telah menerapkan penutupan di seluruh negeri, mempengaruhi lebih dari 1,5 miliar anak-anak dan remaja (United Nations, 2020: 4). Sementara itu, kebutuhan anak-anak akan pendidikan harus tetap dipenuhi.

Banyak negara yang telah menunjukkan ketahanan yang lebih besar terhadap krisis yang berulang. Mereka mengambil manfaat dan pelajaran melalui peristiswa pandemi untuk mempersiapkan kembali, berinvestasi dan memperkuat sistem di masa depan. Belajar dari masa lalu, Blagojevich (2006) dalam penelitiannya merangkum strategi meminimalisasi dampak wabah flu influenza di lingkungan persekolahan, di antaranya: membuat rencana pandemi flu, bekerjasama dengan petugas kesehatan dan satuan tugas setempat, menyiapkan perawat dan staf yang terlatih dalam pengenalan gejala flu, memastikan bahwa prosedur pengawasan/pengenalan penyakit standar telah diterapkan, meningkatkan kebersihan siswa dan staf, meminta anak-anak dan staf untuk tinggal di rumah ketika mereka sakit ringan, mengidentifikasi siswa yang paling rentan, meninjau kebutuhan kesehatan siswa, melakukan koordinasi dengan dinas pendidikan dan pihak berwenang setempat, mengembangkan strategi pembelajaran alternatif seperti perjanjian kerja sama (televisi atau TV kabel lokal lainnya), melatih staf, siswa dan orang tua tentang: perbedaan antara flu musiman, flu burung dan flu pandemi.

Sebenarnya anak-anak tidak berhadapan langsung dengan pandemi ini, tapi mereka berisiko menjadi korban terbesarnya (UNICEF, 2020: 16). Lalu, bagaimana penyelenggara lembaga pendidikan mengurangi dampak COVID19? Strategi untuk meminimalisasi dampak itu adalah: meningkatkan kesiap-siagaan sambil menjaga sekolah tetap terbuka, menggunakan pembelajaran jarak jauh untuk mengganti pembelajaran luring, dan penggunaan sumberdaya pendidikan (Sahu, 2020), menerapkan pergantian waktu belajar siswa, kampanye praktik kebersihan, hingga penutupan sekolah (Erduran, 2020: 233). Bahkan, ketika fase darurat menghilang (*new normal*), sekolah tetap perlu menerapkan kebijakan sebagaimana di masa darurat pandemi (Cauchemez *dkk.*, 2009)

Merujuk Surat Edaran Kemendikbud Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 (Kemendikbud, 2020a), dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020b), menginstruksikan kepada pengelola institusi pendidikan anak usia dini untuk melakukan berbagai penyesuaian pembelajaran yang tidak membebani guru dan siswa, akan tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai penguatan karakter seiring perkembangan status kedaruratan Covid-19. Edaran tersebut mendorong para guru untuk tidak hanya fokus menyelesaikan semua materi dalam kurikulum. Tetapi yang paling penting adalah siswa masih terlibat dalam pembelajaran yang relevan seperti keterampilan hidup, kesehatan, dan empati.

Seiring dengan hal di atas, Kemendikbud juga meminta agar para pendidik untuk melakukan inovasi pembelajaran. Seperti: 1) mendorong pembelajaran secara daring, baik interaktif maupun non-interaktif; 2) memberikan pendidikan kecakapan hidup yang kontekstual dan sesuai dengan kondisi anak; 3) pembelajaran di rumah harus sesuai dengan minat dan kondisi anak; dan 4) tugas dan seterusnya tidak harus dinilai seperti biasa, melainkan bersifat kualitatif dan memberikan motivasi pada anak (Sapitri, 2020)

Kendala yang muncul kemudian adalah berkenaan dengan dukungan organisasi dan sistem manajemen pembelajaran dan *e-learning*; banyak sekolah yang belum melakukan pembelajaran daring karena terbatasnya teknologi (Berge & Giles, 2008: 121), kendala

memasukkan teknologi ke dalam kurikulum sekolah, dan guru belum bisa beradaptasi dengan sistem pembelajaran daring (Kelly, 2015).

Breaking Rooms

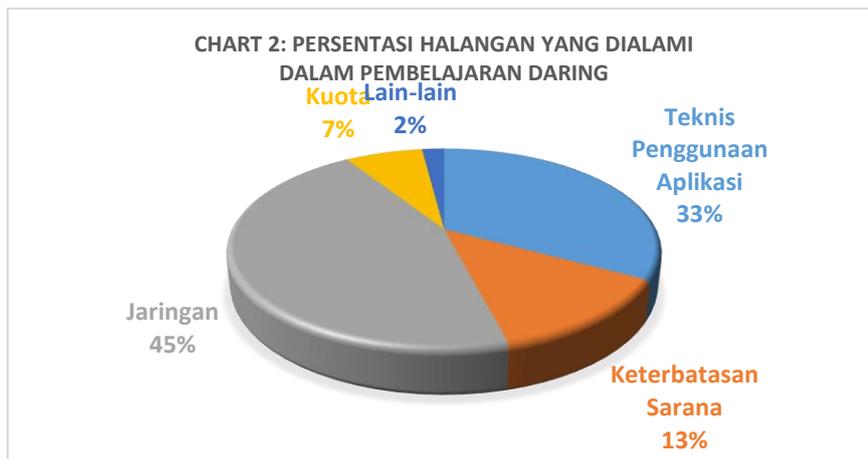
Breaking Rooms adalah ruang virtual yang terpisah dari ruang utama pada aplikasi *Zoom Meeting*. Dengan *Breaking Rooms*, guru dapat memberikan waktu yang lebih pribadi bagi siswa untuk berkegiatan, berbicara bersama dan memfasilitasi pekerjaan mandiri (Chandler, 2016; 16). Dalam penelitiannya, Chandler mengemukakan bahwa siswa dapat sedikit bersantai dengan mengetahui bahwa aktifitas mereka hanya dapat didengar oleh rekan-rekan dari kelompok kecil. Di samping itu, Tutor juga dapat memasuki “room” jika siswa membutuhkan dukungan atau klarifikasi tentang suatu tugas. Interaksi dalam *Breaking Rooms* aplikasi *Zoom Meeting* juga memberikan pengalaman belajar secara *peer-to-peer* yang sangat berharga untuk membangun hubungan dan kepercayaan diri siswa. Dengan membagi siswa dalam kelompok kecil, hal tersebut akan mengurangi jarak antara guru dan siswa, dan memungkinkan setiap orang dalam kelompok untuk belajar lebih maksimal (Cole, dkk., 1999). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut hanya mengemukakan dampak dari penggunaan *Breaking Rooms*. Mereka tidak memberikan panduan lengkap untuk menyeting *Zoom Meeting* agar maksimal digunakan oleh guru. Sebagaimana diungkapkan Chandler (2016), untuk hambatan yang dirasakan dalam penggunaan *Breaking Rooms* yaitu: kesulitan teknis, keterampilan dan kepercayaan diri guru dan wali yang mendampingi siswa di rumah. Sebagai bagian dari media daring, *Zoom Meeting* adalah aplikasi yang umum digunakan oleh para guru (lihat chart 1) di masa pandemi covid 19.



Sumber: Hasil Pengolahan Survey Online Peneliti

Grafik 1 Persentasi Aplikasi Daring yang Digunakan

Gambar *chart* di atas menunjukkan bahwa penggunaan *zoom meeting* oleh guru ada pada persentasi 71 persen, unggul dari media lainnya. Meskipun demikian, *Zoom Meeting* dan media modern lainnya masih belum difahami dan maksimal digunakan oleh guru di lingkup Taman Kanak-Kanak (Febrialismanto & Nur, 2020). Sebagaimana hasil survey peneliti, ditemukan beberapa halangan yang dihadapi oleh guru seperti terlihat pada *chart* di bawah:



Sumber: survey online yang diolah peneliti

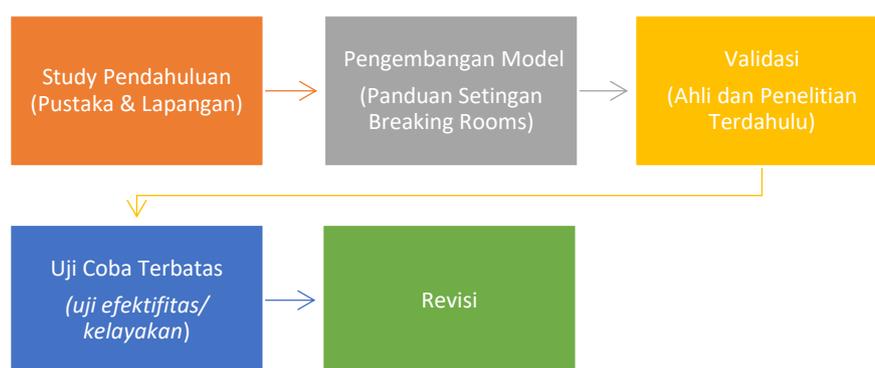
Grafik 2 Persentasi Halangan yang dialami dalam Pembelajaran daring

Chart di atas adalah hasil *survey* persentase kendala yang dialami guru taman kanak-kanak ketika pembelajaran daring berlangsung. Berdasarkan respon yang diberikan para partisipan atas *survey online*, peneliti menemukan jika kemampuan teknis penggunaan aplikasi daring menjadi hambatan paling besar para guru TK. Oleh karena itu, penyusunan panduan setting *Zoom Meeting*, khususnya fitur *breaking rooms* dirasa perlu oleh peneliti untuk membantu para guru.

METODE PENELITIAN

Desain dan Prosedur

Kegiatan dalam penelitian ini ditujukan untuk mencapai tujuan spesifik atau umum, yaitu penemuan baru berdasarkan konsep asli (dan interpretasinya) atau hipotesis. Oleh karena itu, penelitian ini dikategorikan sebagai Penelitian dan Pengembangan (C.R Kothari, 2004), karena di dalamnya memenuhi unsur kebaruan, kreatifitas, sistematis, dapat ditransfer dan atau direproduksi. Alur dalam penelitian ini merekonstruksi konsep Riset dan Pengembangan Sugiono sebagaimana tertuang dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1 Rekonstruksi Alur Penelitian R & D Sugiyono (2010)

Tahap pertama dalam penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan yang terdiri dari studi pustaka dan lapangan. Dalam studi pustaka, peneliti mengkaji literatur, khususnya teori-teori, konsep-konsep, dan temuan-temuan penelitian terbaru yang relevan dengan masalah yang diteliti. Hasil dari pengkajian literatur akan digunakan untuk mendukung studi lapangan. Tahapan kedua adalah tahap pengembangan model, yakni panduan *setting Breaking Rooms*. Tahapan ketiga yaitu validasi. Validasi model dilakukan dengan melibatkan ahli

(*expert*) dan melakukan validasi sejajar menggunakan riset-riset terdahulu. Selanjutnya peneliti melakukan uji terbatas dengan cara mengirimkan *survey online google form* tentang efektifitas dari produk (*manual setting*) yang telah disusun oleh peneliti. Pada *survey online* tersebut, peneliti juga menyediakan *form* (isian) yang ditujukan untuk mengetahui hambatan yang dihadapi oleh guru di TK dalam memanfaatkan panduan tersebut. *Survey online* dikirimkan kepada 270 orang guru TK. Pada bagian akhir, peneliti melakukan revisi atau perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang berdasarkan masukan dari para partisipan pada *survey online*.

Untuk mengukur efektifitas (kelayakan) produk (panduan *setting*), indikator presentase efektifitasnya merujuk pada konversi tingkat pencapaian dan kualifikasi berdasarkan Sugiyono (2017), sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keputusan
81 - 100%	Baik sekali	Sangat layak
61 - 80%	Baik	Layak
41 - 60%	Cukup	Kurang layak
21 - 40%	Kurang	Tidak layak
< - 20%	Kurang Sekali	Sangat tidak layak

Alat dan Partisipan yang Dibutuhkan

Adapun alat dan partisipan yang dibutuhkan untuk menyusun “Panduan Setingan *Breaking Room* Aplikasi *Zoom Meeting*” di antaranya:

Tabel 1 Alat dan Partisipan

No	Kebutuhan	Jumlah
Alat		
1	Laptop/Nobetok (<i>32 bit operating system</i> atau lebih)	1 - 9 buah
2	Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> (<i>trial</i> atau <i>premium</i>)	1 set
3	Modem segala jenis	1 - 2 buah
4	Apikasi Editing Gambar (<i>paint</i>)	1 set
5	Browser (<i>Modzila, Chrome</i> , dan lain-lain)	1 set
Partisipan		
6	<i>Volunteer</i> atau relawan	4 - 8 orang

Catatan:

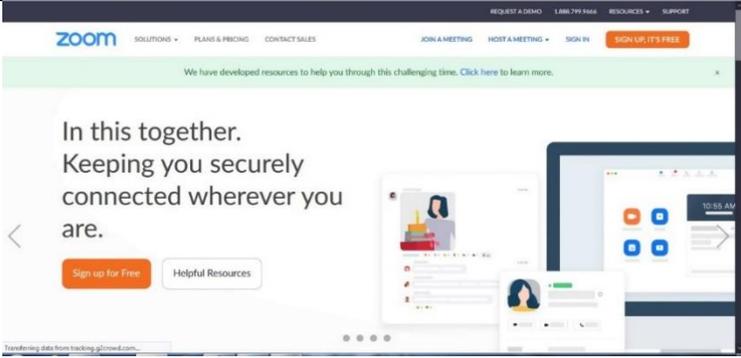
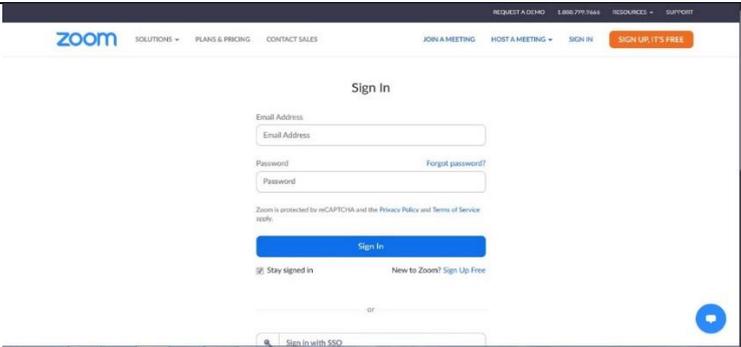
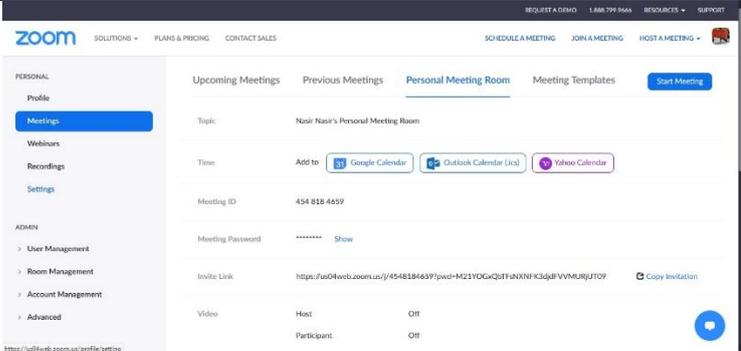
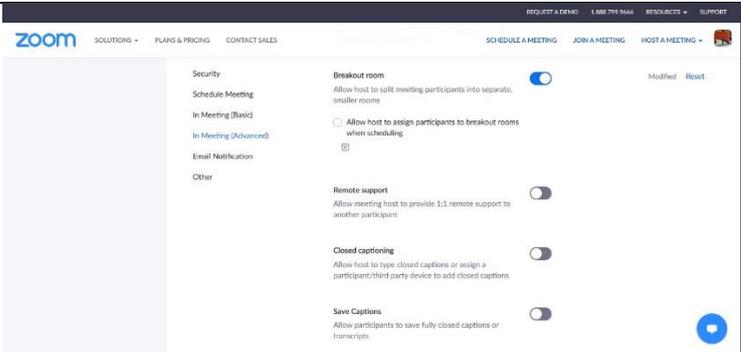
Alat dan partisipan tergantung dengan jumlah atau besaran “*room*” yang diperlukan

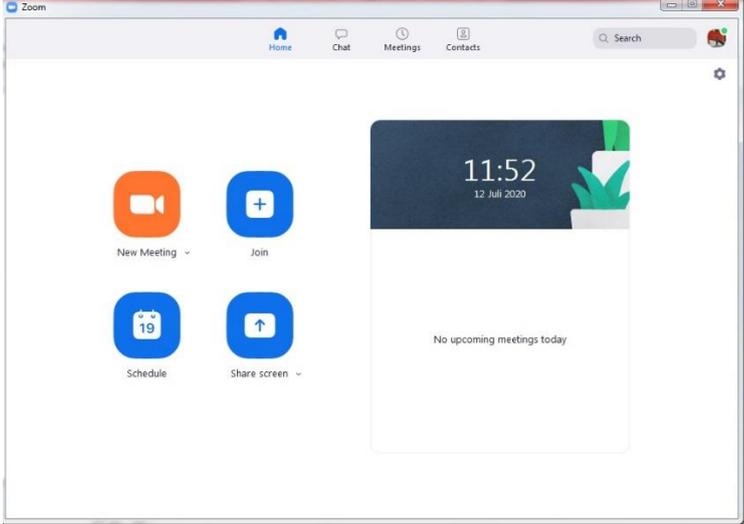
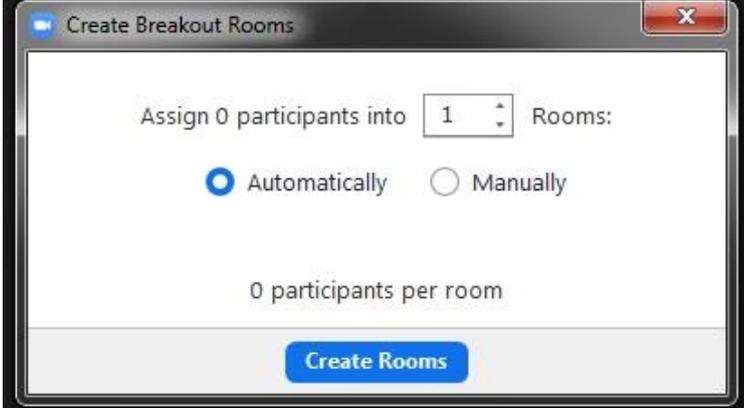
HASIL DAN PEMBAHASAN

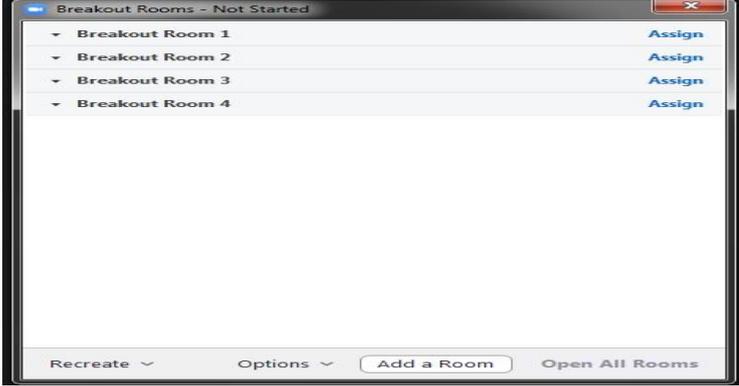
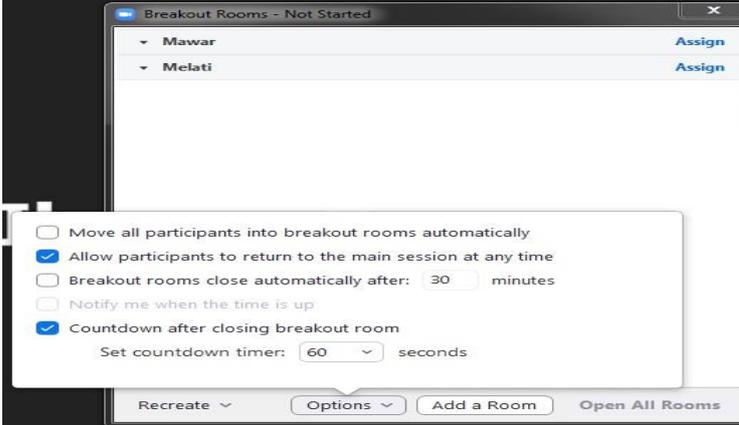
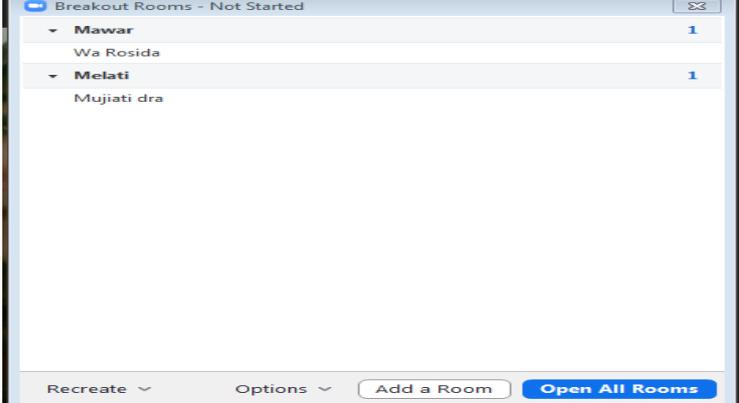
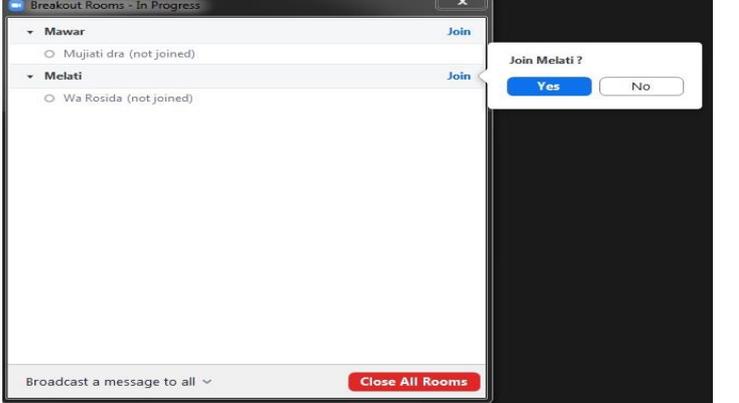
Pengaturan *Breaking Rooms* untuk Guru sebagai *Host*

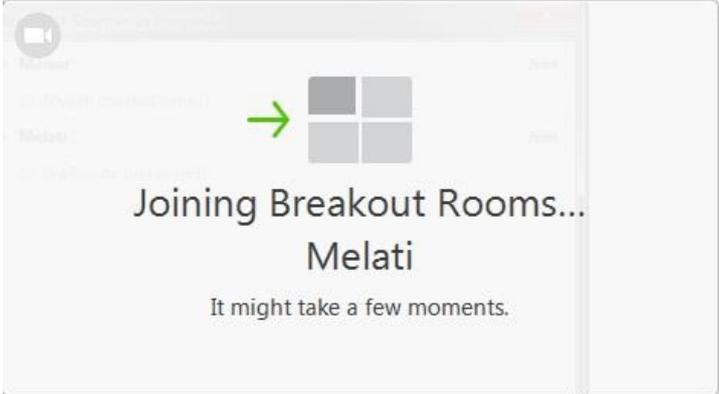
Untuk melakukan pengaturan *Breaking Rooms* di aplikasi *Zoom Meeting* akan dilakukan dalam dua tahapan. Tahapan pertama yaitu pengaturan profil *Host* (guru) dan pengaturan *Room*. Tahapan-tahapan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Manual Setting Breakout Rooms

No	Tahapan	Tampilan
Setting profil host pada situs Zoom Cloud Meeting		
1	Guru membuka halaman browser (Mozilla, Google chrome, dan lain-lain), dan mengetik “ https://zoom.us/ ” pada kotak pencarian (Alamat di bagian URL) browser yang digunakan. Pada halaman hasil pencarian akan muncul tampilan 1.	
2	Guru masuk dengan mengklik “Sign In” menggunakan identitas (alamat email dan password) yang dipakai ketika membuat akun Zoom pertama kali. Identitas juga dapat menggunakan media sosial, atau SSO (Single sign-on atau layanan authentication yang memungkinkan pengguna menggunakan satu set kredensial login, seperti: nama dan kata sandi untuk mengakses beberapa aplikasi).	
3	Guru mengklik “Setting > Advance” pada menu di sebelah kiri	
4	Guru mencari pengaturan Breakout Rooms, kemudian aktifkan dengan menggeser sakelar.	

No	Tahapan	Tampilan
Setting Room pada aplikasi Zoom Meeting		
6	Guru masuk pada aplikasi Zoom Meeting dan mengklik <i>new meeting</i> untuk memulai kelas seperti gambar pada kolom tampilan	
7	Untuk mengakses <i>breaking room</i> , klik <i>Breakout rooms</i> pada bilah navigasi Zoom.	
8	Guru akan melihat jendela <i>pop-up</i> di mana guru dapat membuat ruang dan mengontrol peserta di setiap <i>Breakout Rooms</i> . Masukkan jumlah <i>Rooms</i> (kelompok) yang diinginkan. Ada dua opsi yang tersedia. <i>Outomatically</i> , Zoom yang akan menetapkan peserta pada <i>Breakout Rooms</i> . Sedangkan <i>Manually</i> untuk mendapatkan opsi dimana guru memutuskan peserta mana yang masuk <i>Breakout Rooms</i> . Klik <i>Create Rooms</i> setelah selesai. Guru selalu dapat menetapkan kembali peserta yang hadir nanti.	

No	Tahapan	Tampilan
9	<p>Guru akan melihat <i>pop-up</i> lain. Arahkan kursor ke nama <i>room</i> untuk mengubah nama <i>default</i>, yaitu <i>Breakout Room 1</i> dan seterusnya. Klik tombol <i>Assign</i> untuk menempatkan peserta ke ruangan itu. Agan akan menemukan beberapa opsi di bawah ini, seperti waktu dan hitung mundur. Klik <i>Add a Room</i> setelah selesai.</p>	
10	<p>Sebelum membuka <i>Room</i>, guru dapat memeriksa Opsi untuk pengaturan yang ingin Anda gunakan untuk room. Guru juga dapat merubah nama <i>room</i> menjadi nama kelompok yang diinginkan. Contohnya seperti gambar pada tampilan.</p>	
11	<p>Setelah siap, guru dapat membuka semua <i>room</i> untuk memulai sesi <i>Breakout Rooms</i>.</p>	
12	<p>Selanjutnya, guru dapat keluar/masuk Room secara bergantian dengan cara klik <i>join</i>. Ketika memilih “Yes” maka guru akan melihat tampilan <i>pop up</i> seperti gambar ke 2 pada tampilan. Guru dapat menguji fitur ini dengan teman dan anggota keluarga untuk memastikan guru terbiasa.</p>	

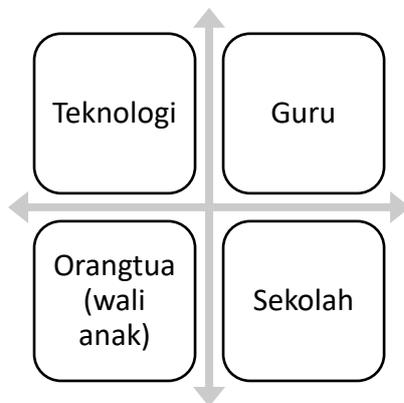
No	Tahapan	Tampilan
		

Catatan:

Ada beberapa poin yang perlu guru ingat saat menggunakan fitur *Breakout Rooms* di Zoom. Guru sudah tahu batas ruangan dan peserta. Saat merekam kelas ke *cloud*, *Zoom Meeting* hanya akan merekam ruang utama terlepas dari ruang mana guru sebagai host saat ini berada? Kata kunci di sini adalah '*cloud*'. Itu berarti jika guru merekam panggilan Zoom secara lokal di komputer, itu akan merekam ruang guru saat ini. Guru dapat memilih untuk memungkinkan beberapa pengguna untuk merekam panggilan. Salah satu contohnya adalah mengizinkan satu peserta di setiap *room* untuk merekam. Seperti: kepala sekolah, rekan guru dan lain-lain.

Aspek-Aspek Pembelajaran Daring pada Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk menerapkan *Breaking Rooms* pada kegiatan belajar daring untuk pendidikan anak usia dini, peneliti merumuskan komponen atau unsur utama (lihat gambar 2) yang wajib dihadirkan pada kegiatan pembelajaran secara daring di masa pandemi covid 19. Unsur-unsur tersebut meliputi: teknologi, guru yang adaptif, orangtua, dan dukungan sekolah.



Gambar 2 Komponen Utama Pembelajaran Daring (Peneliti)

Teknologi yang dimaksud pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi daring *Zoom Meeting* (fitur *breaking room*). Pendidikan tanpa memanfaatkan teknologi informasi akan menjadi lemah terutama bidang mutunya, apalagi di tengah pandemi wabah Covid 19. Pemanfaatan *Zoom Meeting* sangat dibutuhkan di masa seperti sekarang ini; *physical distancing* harus dipatuhi. Dengan fitur *breakout rooms* pada aplikasi *Zoom Meeting*, metode belajar berkelompok yang umumnya dilakukan di sekolah taman kanak-kanak tetap bisa diaplikasikan. Merujuk Lave & Wenger (2009: 63), dengan pendekatan belajar berkelompok secara online, akan berpotensi menyatukan siswa yang mempunyai minat, bakat dan karakteristik yang sama dan membangun keakraban mereka. Bahkan, menurut Wenger-Trayner & Wenger-Trayner (2018: 127), komunitas belajar pada pada pendidikan anak usia dini juga bisa membantu perkembangan emosional dan kecerdasan anak. Mereka mampu bersikap lebih sabar, mandiri, dan mudah bergaul dengan orang lain. .

Mengingat penggunaan media daring adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang, guru, orangtua, dan anak harus mampu beradaptasi. Mereka harus dibekali dengan pengetahuan teknologi, walaupun ada pengaruh yang tidak baik yang dapat ditimbulkan. Oleh karena itu, guru bersama orangtua harus menerapkan pendekatan yang tepat. Sebagaimana Laurillard, (2009) mengemukakan bahwa teknologi harus dieksplorasi dan dieksploitasi dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.

Guru sebagai pengelola kelas yang memiliki peran penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran secara daring tersebut. Guru harus mampu beradaptasi dengan kondisi dalam merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran melalui media daring. Di samping itu, siswa juga harus mendapatkan fasilitas pembelajaran supaya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi-materi yang diberikan oleh guru melalui sistem *online*.

Kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah, pertama: bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran (daring) secara menyenangkan dan mudah dimengerti, sehingga para anak didik tidak merasa bosan dan tetap produktif belajar dari rumah (Cress & Kimmerle, 2008). Guru harus merespon secara positif dan terampil memanfaatkan media teknologi seperti: *Zoom Meeting*, karena hal itu mutlak harus dilakukan untuk mentransfer pengetahuan kepada anak didik secara menarik dan efektif. Kedua, menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini bisa dilakukan dengan mempersiapkan skenario pembelajaran dan mengatur matriks pembelajaran yang detail. Guru dan orangtua dapat menetapkan tujuan pembelajaran sesuai ketersediaan waktu dan memilih materi yang akan disampaikan dengan langkah-langkah yang tepat dan akurat.

Ketiga, adalah bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak didik yang serba berjauhan. Ini hanya bisa dilakukan oleh guru yang memiliki visi yang jelas dalam pembelajaran dan mampu menjalin ikatan batin dengan siswa dengan melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator (Dillenbourg & Traum, 2006). Keempat, guru dan orangtua wajib menyampaikan pesan untuk menjadi anak yang tangguh mengingat dalam kondisi dimana masyarakat sedang diuji secara fisik dan mental akibat penyebaran Covid-19 yang berdampak kepada pembelajaran siswa menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi, sehingga siswa harus mampu beradaptasi dengan hal-hal yang baru. Di samping itu, peran orang tua siswa dibutuhkan untuk memotivasi anak disiplin belajar, semangat dalam melaksanakan tugas, aktif dalam sesi presentasi, dan menghidupkan interaksi online dengan guru-guru dan teman-teman, dan tetap berusaha berkarya melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar.

Kelima, mendorong kolaborasi antara orang tua dan pihak sekolah. Guru harus kreatif dalam meramu materi, menggunakan metode yang menyenangkan, dan memberikan tugas-tugas yang dapat menstimulasi siswa untuk bertanya, baik kepada guru, maupun orang tua mereka. Hal ini dapat mendorong kolaborasi antara guru dan orang tua dalam membantu kebutuhan belajar anak didik.

Pembelajaran dan penugasan online menuntut orang tua ikut aktif melihat bagaimana aktivitas anak-anak mereka, bahkan bisa menjadi teman dan motivator dalam belajar anak. Sedangkan di pihak lain guru terus melakukan kontrol dan *follow up* melalui media *online* tersebut untuk dapat memastikan bahwa siswa semuanya melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik.

Sebagai administrator, sekolah juga mempunyai kewajiban untuk menyediakan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan, termasuk pelatihan teknis pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk para guru. Hal tersebut mutlak diperlukan karena berdasarkan survey (lihat *chart 2*), peneliti menemukan jika kurangnya pengetahuan guru untuk menggunakan aplikasi daring termasuk dalam kendala yang banyak dialami.

Merespon temuan sebagaimana terlihat di *chart 2*, salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi hal itu adalah guru harus selalu mencari informasi melalui media sosial ataupun mengikuti pelatihan online. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru-guru yang ingin menciptakan pembelajaran di kelasnya agar menyenangkan dan memudahkan bagi guru itu sendiri dalam mengelolah hasil nilai siswanya. Dengan mengikuti pelatihan-pelatihan online, membuka kemungkinan guru akan selalu menampilkan kinerja yang baik (Nasir *dkk.*, 2020: 81). Karena kunci keberhasilan guru dalam mengajar adalah menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Berdasarkan riset Sum & Taran (2020), guru pendidikan anak usia dini yang tidak menguasai teknologi informasi komunikasi (TIK). Kalaupun menguasai TIK, masih berada di tingkatan kemampuan pedagogik, bukan untuk mengembangkan kompetensinya. Kondisi tersebut membuat guru pendidikan anak usia dini kesulitan memberikan pelajaran kepada anak didiknya saat belajar di rumah. Padahal, melalui teknologi, guru bisa memberikan arahan kepada orang tua untuk mengajarkan anak-anaknya di rumah. Roza, Nurhafizah, & Yaswinda (2019: 267) mengatakan, apabila ingin kualitas guru pendidikan anak usia dini meningkat, yang harus diperhatikan adalah kualitas guru. Oleh karena itu, sebaiknya pemerintah menambah PPG (pendidikan profesi guru) PAUD, guru pendidikan anak usia dini harus kuasai bahasa Inggris dan teknologi.

Fasilitas guru pendidikan anak usia dini juga menentukan, karena itu para pengelola sebaiknya memperhatikan kondisi pendidikan anak usia dini baik di dalam maupun luar. Guru PAUD harus bisa menggunakan teknologi apalagi di masa pandemi Covid-19. Guru bisa memandu orang tua saat belajar di rumah. Misalnya dengan memberikan kisi-kisi kepada ortu bagaimana model pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian Ayuni, *dkk.*, (2020: 414) menunjukkan 6 dari 10 guru Taman Kanak-kanak sudah siap menghadapi pembelajaran daring, namun 4 dari guru Taman Kanak-kanak belum siap melakukan pembelajaran daring. Hal ini dipengaruhi oleh fasilitas yang kurang memadai dari pihak guru dan orangtua dan masih adanya anggapan bahwa pembelajaran daring ini sulit dilakukan.

Pengelola lembaga PAUD jangan hanya berpikir bagaimana pemanfaatan teknologi digital, tetapi harus juga disesuaikan dengan karakteristik pendidik dan peserta didik. Transformasi pendidikan bukan hanya infrastruktur tetapi semua pemangku kepentingan utamanya siswa, guru, kurikulum. Di samping itu, lembaga pendidikan anak usia dini perlu mempersiapkan pendidik dan generasi terdidiknya dengan *soff skill* dan *hard skill*.

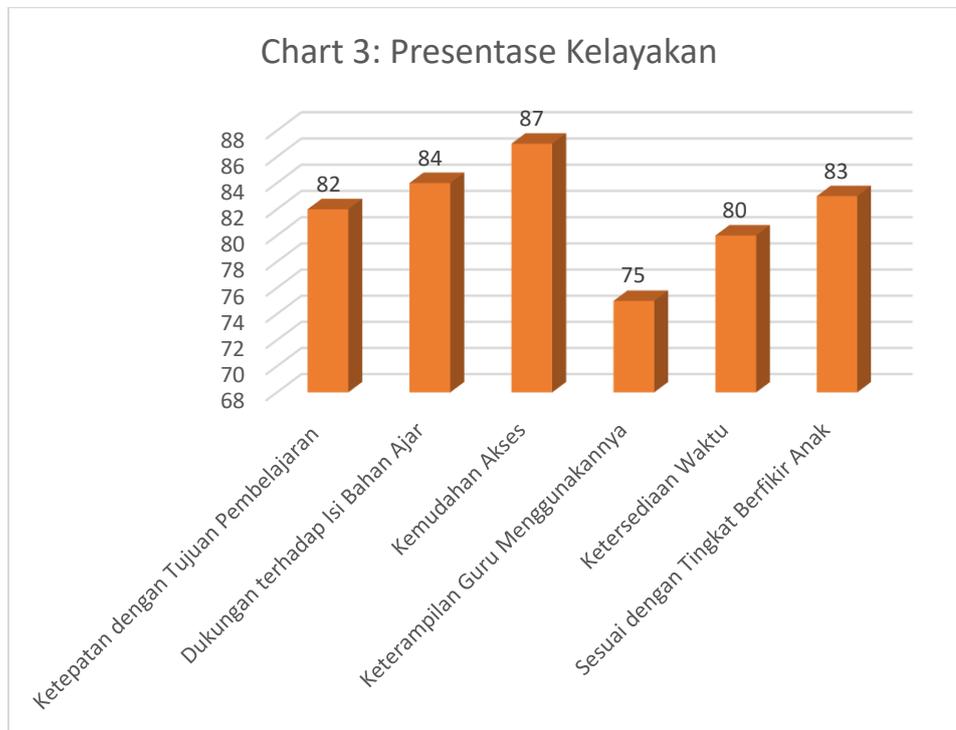
Uji Kelayakan Produk (Panduan *Setting Breaking Rooms*)

Dalam uji atau evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran ini, penelitian menggunakan indikator yang disusun oleh Zaman & Eliyawati (2017: 12-13). Kriteria atau indikator yang digunakan seperti: Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan ajar, kemudahan akses, keterampilan guru menggunakannya, ketersediaan waktu, dan tingkat berfikir anak.

Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya bahwa media yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan dukungan terhadap isi bahan ajar bermakna bahwa media yang digunakan mendukung tersampainya bahan ajar dengan baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga bahan ajar mudah difahami oleh anak. Kemudahan memperoleh media pembelajaran artinya, media pembelajaran yang diperlukan mudah diperoleh, baik yang tinggal menggunakan maupun yang harus terlebih dahulu dibuat. Keterampilan guru dalam menggunakannya berarti, apapun media pembelajaran yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada media pembelajaran, tetapi dampak dari penggunaan media pembelajaran bagi kebermaknaan yang diperoleh bagi anak. Sementara itu, ketersediaan waktu untuk menggunakannya artinya media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama

proses pembelajaran berlangsung. Adapun kesesuaian dengan taraf berfikir anak adalah bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh anak.

Berdasarkan tanggapan/respon para partisipan, maka diperoleh kelayakan produk dalam penelitian ini seperti dirangkum dalam *chart* berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Survey Online Peneliti

Grafik 3 Presentase Kelayakan Produk

Sebagaimana terlihat pada *chart* 3 di atas, maka diperoleh rata-rata presentase dari masing-masing kriteria atau indikator yang dinilai, yaitu sebesar 81,83%. Merujuk pada tabel konversi tingkat pencapaian dan kualifikasi Sugiyono, tingkat pencapaian produk yaitu ada direntang 81 - 100%, berada dalam kualifikasi BAIK SEKALI, dengan keputusan SANGAT LAYAK.

Hasil kelayakan di atas, menjawab tentang *proposisi* peneliti tentang perlunya disusun sebuah panduan guru tentang *setting breaking rooms* pada aplikasi *zoom meeting* untuk pembelajaran daring berkelompok anak usia dini. Media pembelajaran yang layak di PAUD diperlukan karena media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tema-tema sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk anak usia dini. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam proses belajar maka semakin besar kemungkinan anak paham padamateri yang disampaikan oleh pengajar atau guru (Saurina, 2016). Disamping itu, guru PAUD yang profesional harus memiliki pandangan bahwa media daring itu merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran (Fauzi & Srikantono, 2008).

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: panduan setting fitur *breakout rooms* disusun untuk membantu guru PAUD memaksimal pemanfaatan aplikasi *zoom meeting* sebagai media belajar daring. Berdasarkan uji kelayakan, diketahui jika panduan tersebut berkualifikasi baik sekali, dengan keputusan sangat layak. Untuk memaksimalkan pemanfaatannya, peneliti merekomendasikan guru harus pro-aktif secara mandiri mengembangkan keterampilan mereka. Administrator sekolah juga perlu menginisiasi program dan mengikutsertakan guru

pada berbagai pelatihan pengembangan kecakapan diri, baik itu kecakapan pedagogis, sosial, kepribadian, profesional, dan pengetahuan terkini. Peneliti juga menyimpulkan jika integrasi serta sinergi antara: teknologi, guru dan institusi pendidikan adalah kunci dari keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran daring di masa pandemi covid 19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini tersusun atas kerjasama dosen dari Universitas Muhammadiyah Kendari dan Universitas Puangrimaggalatung Sengkang. Kami menyadari jika artikel ini dibuat atas partisipasi banyak pihak, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang telah ikut berkontribusi. Penulis juga bersyukur kepada semua keluarga untuk motivasinya. Ucapan terima kasih juga peneliti berikan kepada editor Jurnal Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan) yang siap menyediakan media, dan telah memberikan saran, masukan, dan pelayanan untuk kesempurnaan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aur lie, M., Fabre, A., Minodier, P., Boutin, A., Vanel, N., Bosdure, E., & Fournier, P.-E. (2020). COVID-19 virus and children: What do we know? *Archives de P diatrie*, 27, 117–118. <https://doi.org/10.1016/j.arcped.2020.03.001>
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414–421. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Berge, Z. L., & Giles, L. (2008). Implementing and Sustaining E-Learning in the Workplace. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies (IJWLTT)*, 3(3), 44–53. <https://doi.org/10.4018/jwltt.2008070104>
- Blagojevich, R. R. (2006). *School Guidance During an Influenza Pandemic*.
- C.R Kothari. (2004). *Research Methodology: methods and techniques* (2nd ed.). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Cauchemez, S., Ferguson, N. M., Wachtel, C., Tegnell, A., Saour, G., Duncan, B., & Nicoll, A. (2009). Closure of schools during an influenza pandemic. *Journal of the Formosan Medical Association*, 9(January), 473–481.
- Chandler, K. (2016). Using Breakout Rooms in Synchronous Online Tutorials. *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice*, 4(3). <https://doi.org/10.14297/jpaap.v4i3.216>
- Cole, S., Haynes, M., Lown, J., Ulanowsky, C., & Salmon, G. (1999). *Effective Group Work*. Milton Keynes: The Open University.
- Cress, U., & Kimmerle, J. (2008). A systemic and cognitive view on collaborative knowledge building with Wikis. *Computer-Supported Collaborative Learning*, 3, 105–122. <https://doi.org/10.1007/s11412-007-9035-z>
- Dillenbourg, P., & Traum, D. (2006). Sharing solutions: Persistence and grounding in multimodal collaborative problem solving. *Journal of the Learning Sciences*, 15(1), 121–151. https://doi.org/10.1207/s15327809jls1501_9
- Erduran, S. (2020). Science Education in the Era of a Pandemic. *Science & Education*, 29(2), 233–235. <https://doi.org/10.1007/s11191-020-00122-w>
- Fauzi, I., & Srikantono. (2008). *Kurikulum dan Bahan Ajar PAUD (Untuk Guru PAUD, Dosen, Mahasiswa, dan Para Praktisi Pendidikan)*. Retrieved from http://bahanajar.ut.ac.id/app/webroot/epub/pdf_files/995/pgtk2403.pdf
- Febrialismanto, F., & Nur, H. (2020). Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.8296>
- Kelly, D. (2015). Overcoming barriers to classroom technology integration. *Educational Technology*, 55, 40–43.
- Kemendikbud. (2020). *Tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan*.
- Laurillard, D. (2009). The Pedagogical Challenges to Collaborative Technologies. *International*

- Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4, 5–20.
<https://doi.org/10.1007/s11412-008-9056-2>
- Lave, J., & Wenger, E. (2009). *Situated learning: legitimate peripheral participation* (Vol. 92).
<https://doi.org/10.1016/j.aorn.2010.06.009>
- Nasir, Adam, M, R., Arfin, Mujiati, & Rahmiatin, T. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia : Pengadaan Dan Retensi Sdm Di Perguruan Tinggi Swasta (Teori Dan Praktek)* (1st ed.). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/342522445_Manajemen_Sumber_Daya_Manusia_Pengadaan_Dan_Retensi_Sdm_Di_Perguruan_Tinggi_Swasta_Teori_Dan_Praktek
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff. *Cureus*, 2019(April). <https://doi.org/10.7759/cureus.7541>
- Sapitri, E. (2020). Paud Dikdasmen Sebut Ada 4 Kebijakan Pembelajaran Selama Pandemi COVID-19. Retrieved from <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01375412/paud-dikdasmen-sebut-ada-4-kebijakan-pembelajaran-selama-pandemi-covid-19?page=all>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287>
- UNICEF. (2020). COVID-19 dan Anak-Anak di Indonesia: Agenda Tindakan untuk Mengatasi Tantangan di Sosial Ekonomi. In *COVID-19 dan Anak-Anak di Indonesia*. Retrieved from www.unicef.org
- United Nations (UN). (2020). *The Impact of COVID-19 on children*.
- Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2018). Learning in a landscape of practice. *Learning in Landscapes of Practice*, (September), 13–29. <https://doi.org/10.4324/9781315777122-3>
- World Bank. (2020). *Guidance Note on Education Systems' Response to COVID19 How does COVID19 impact education?* Retrieved from <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/downloads/considerations-for-school-closure.pdf>
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2017). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)* (Vol. 3). Bandung: Pendidikan Guru Anak usia Dini, UPI.