

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCERITA MENGGUNAKAN WAYANG BAHAN BEKAS (WABAKAS)

Titien Andryani S¹, Imam Mawardi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Magelang

E-mail: ¹andryanitien@gmail.com, ²mawardirazal@ummgl.ac.id

Abstrak: Tujuan dengan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya peningkatan anak dalam bercerita yang merupakan bagian dari kemampuan berbahasa anak dengan memanfaatkan barang bekas yang dibentuk menjadi kesenian wayang kulit. Bentuk penelitian ini merupakan tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, Pada setiap siklus terdiri melalui proses perencanaan kemudian dilaksanakan dengan kegiatan pelaksanaan, setelah itu melihat seberapa besar peningkatan melalui observasi dan tahap terakhir adalah refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi pembelajaran, wawancara dengan orang tua wali siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan kemampuan bercerita anak dan kreatifitas anak dalam pembuatan wayang menggunakan barang bekas. Pada pra siklus kemampuan siswa dalam aspek bercerita sebesar 20% serta aspek kreatifitas anak dalam membuat wayang baru 15%. Pada siklus yang I terjadi peningkatan aspek bercerita sebesar 50% dan dan kreativitas anak dalam pembuatan media wayang sebesar 60%. Pada siklus ke 2 kemampuan anak dalam aspek bercerita meningkat menjadi 85% dan kreativitas anak dalam membuat media wayang menjadi 85%. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui penggunaan media bahan bekas terjadi peningkatan aspek bercerita sebesar 65% dan 70% aspek kreativitas anak usia dini dalam membuat media wayang.

Keyword: Bercerita, Wayang, Bahan Bekas

Abstract: The purpose of this research is to determine the magnitude of children's improvement in storytelling which is part of children's language skills by utilizing used goods which are formed into shadow puppet art. The form of this research is a class action which consists of 2 cycles, in each cycle consisting of a planning process then carried out by implementing activities, after that see how much improvement is through observation and the last stage is reflection. The data collection techniques were observation of learning, interviews with the parents, guardians of students. The results of his research showed that there was a significant increase in children's storytelling skills and children's creativity in making wayang using used goods. In the pre-cycle, the students' ability in the storytelling aspect was 20% and the creativity aspect of the child in making new puppets was 15%. In the first cycle there was an increase in the aspect of storytelling by 50% and and the creativity of children in making wayang media by 60%. In the second cycle the children's ability in the aspect of storytelling increased to 85% and children's creativity in making wayang media to 85%. This research proves that through the use of used media there is an increase in the aspect of storytelling by 65% and 70% in the creativity aspect of early childhood in making wayang media.

Keyword: Telling Stories, Puppets, Used Materials

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat vital dan terpenting dalam membangun bangsa dan negara menjadi lebih maju. Komponen terbesar sebagai aset terpenting dalam membangun kemajuan suatu bangsa adalah peran dari generasi muda. Oleh sebab itu mencerdaskan generasi muda merupakan suatu keharusan. Melalui generasi muda dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya, memiliki pola pikir yang maju dan dinamis, mempunyai tanggung jawab, perilaku yang mulia serta mampu menjalankan ibadah dengan baik. Melalui pendidikan bertujuan untuk menciptakan generasi yang cakap, terampil dan memiliki kompetensi yang baik sesuai harapan kurikulum. Diawal Tahun 2020 pendidikan di Indonesia terguncang karena disebabkan oleh wabah penyakit *Covid 19* yang menyebar dipelosok negeri yang tidak ada yang dapat memprediksi kapan berakhirnya.

Dampak nyata bagi dunia pendidikan adalah tidak bisanya bertatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran di lakukan dalam jaringan (daring) sebagai dampak dari penerapan *Physical Distancing*. Guru tidak bisa bertemu langsung dengan siswanya, selain itu pergerakan sesama guru juga terbatas. Karena *pandemic covid 19* datang dengan tiba-tiba mengakibatkan tidak semua komponen sekolah dapat mengikuti pembelajaran secara daring. Kegiatan pembelajaran daring tidak cukup ampuh untuk mengatasi problematika pendidikan saat wabah ini mulai meluas ke pelosok negeri. Fenomena yang terjadi dan dirasakan oleh guru serta siswa adalah kesulitan siswa mengikuti pembelajaran dalam jaringan baik perangkat keras yang harus dimiliki, kekuatan jaringan yang ada serta pemahaman anak yang kurang bisa beradaptasi, asumsi siswa lebih mudah menerima pembelajaran tatap muka daripada secara daring (Astono, 2020: 3).

Bagi guru juga memiliki dampak tidak bisa melihat dua perkembangan spiritual dan sosial anak yang hanya bisa dinilai hanya aspek pengetahuan semata. Diakhir bulan Maret 2020 melalui himbauan resmi mengeluarkan pelaksanaan pembelajaran darurat dikarenakan pandemi melalui pembelajaran dalam jaringan atau jarak jauh. Menurut Nakayama pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet, melalui pembelajaran daring siswa dapat mengerjakan tugas dimanapun berada sepanjang dapat mengakses internet. Aplikasi yang tersedia untuk pembelajaran secara *online* atau daring *google classroom, video converence, zoom meeting, whatshap group* (Nakayama, 2007: 200).

Pelaksanaan pembelajaran daring menuntut guru dan sisswa untuk menggunakan teknologi dan informasi yang menuntut kreativitas guru dan keterampilan siswa untuk

menjalankannya. Meskipun pembelajaran tersebut dapat menjadi solusi pembelajaran di masa pandemi *covid 19* namun bukan berarti tidak memiliki kendala yang harus dihadapi. Di antara kendala yaitu kurangnya akses jaringan, biaya paket data yang harus dibeli, ketidaksiapan guru dan siswa untuk beradaptasi menggunakan teknologi yang ada, peran orang tua yang harus selalu mendampingi dan membimbing belajar anak di rumah serta secara emosional anak terganggu karena tidak bisa berkumpul dengan teman sebayanya (Rahim Mansur, 2020: 113).

Melalui beberapa aplikasi di atas sedikit banyak telah membawa perubahan terhadap pembelajaran pada masa pandemi *covid 19* saat ini. Dunia pendidikan sekarang ini terkesan mengutamakan aspek intelektual saja, kemampuan aplikasi tersebut cenderung menitikberatkan pada peningkatan kognitif saja. Sebab kemampuan aplikasi tersebut untuk menilai kemampuan sikap dan spriritual sulit untuk diterapkan karena terbatasnya waktu yang dimiliki oleh anak usia dini dan guru, berbeda dengan pembelajaran tatap muka yang senantiasa dapat dipantau oleh guru secara langsung.

Permasalahan pendidikan harus diatasi sejak dini, yaitu dimulai dari usia 0-6 tahun karena merupakan periode emas pertumbuhan. Ini adalah masa yang paling penting dalam mengembangkan berbagai macam kemampuan yang dimiliki anak dan memberikan stimulasi yang tepat dengan mengembangkan segala kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Periode ini yang akan menentukan perkembangan seseorang anak ketika dewasa nantinya. Kegagalan dalam memberikan fasilitas dan stimulan yang tepat pada anak usia dini tentu akan berpengaruh pada perkembangannya ke depan. Apabila dalam periode emas anak mendapatkan stimulasi yang baik, benar, memadai, serta makanan yang cukup dan bergizi, dan dan mendapatkan pengasuhan dari orang tua yang tepat, maka perkembangan dan pertumbuhan fisik dan psikis anak akan optimal. Banyak cara untuk menanamkan karakter dan budi pekerti pada anak usia dini antara lain melalui pembiasaan, keteladanan, kegiatan spontan, empat kegiatan main inti di sekolah, penguatan, hadiah atau pujian, dan pengulangan.

Dampak penerapan *social distancing* dan pembelajaran daring sangat merepotkan khususnya bagi sekolah PAUD, sebab pada masa ini atau sering disebut sebagai masa keemasan tidak dapat di ulang lagi. Pada masa ini pendidik diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, psikomotorik, maupun kognitif yang dapat dipantau dengan pembelajaran tatap muka, sedangkan untuk pembelajaran daring sangat sulit memantau ke tiga aspek tersebut karena anak usia dini harus diberikan motivasi dari guru. Pentingnya pembelajaran anak usia dini memiliki andil yang sangat besar sebab di usia

tersebut dapat dikembangkan potensi awal siswa, mengetahui proses tumbuh kembang anak sebagai pondasi dasar untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya (sudrajad, 2020: 509)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Dwi reswati Dampak nyata adanya wabah covid 19 bagi anak pra sekolah adalah terjadi penurunan emosi yang tidak stabil, kemudian berkurangnya asupan gizi didasarkan terjadi penurunan pendapatan ekonomi yang di dapat orang tua. Selain itu terjadi gap pembelajaran bagi anak disebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring yang membutuhkan biaya tambahan. Dampak lainnya adalah terjadi krisis pengasuhan karena sebagian orang tua mencoba untuk mendapatkan rejeki tambahan utntuk mencukupi kebutuhan (Ririn, 2020: 641).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terjadi penurunan karakter anak dalam pembelajaran daring saat ini. anak mulai enggan mengerjakan tugas secara daring yang diberikan oleh guru, tugas dari orang tua dirumah dalam membimbing anak usia dini juga tergolong rendah, lambat laun pendidikan anak usia dini tidak bergairah lagi. Anak mulai meninggalkan belajar dan lebih disibukkan dengan bermain telepon pintar android. Anak usia dini mampu bertahan berjam-jam dalam bermain *Handphone*, dan sebagian besar waktunya habis untuk bermain *game*. Dampak negatif yang dialami anak adalah kreativitas, karakter yang seperti kedisiplinan, ketertiban dan spiritual tidak berkembang. Anak usia dini cenderung menjadi anak yang individualisme dan tidak mampu bergaul dengan orang lain. Karakter anak dirumah dalam membantu orang tua pun tidak berkembang dan anak tumbuh menjadi sosok yang manja.

Fenomena ini diperparah dengan kesadaran orang tua dalam membimbing dan menemani anak dalam belajar pun tergolong rendah. Orang tua disibukkan dengan pencarian nafkah harian yang pada masa pandemi ini untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tergolong susah. Sehingga sering dijumpai orang tua yang membiarkan anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru serta membiarkan waktu anak dihabiskan untuk bermain *android*. Namun beberapa orang tua masih memiliki kesadaran yang tinggi dalam membimbing dan mengarahkan anaknya untuk belajar dan menumbuhkan beberapa karakter yang baik dirumahnya.

Hal senada juga disampaikan oleh Rita Nofianti dalam penelitiannya kesuksesan pembelajaran daring ditentukan oleh peran serta orang tuanya, orang tua dirumah berperan sebagai inovator yang bertugas membuat inovasi atau ide-ide baru yang merangsang anak untuk bersemangat belajar, peran yang kedua adalah orang tua sebagai fasilitator yaitu membantu menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan ketika pembelajaran lewat daring

dan peran yang ketiga adalah motivator yang tidak henti-hentinya untuk memberikan semangat kepada anaknya untuk selalu belajar di rumah (Rita, 2020: 19).

Berkaitan dengan kemampuan anak dalam tuntutan kurikulum paud dalam kemampuan berbahasa khususnya kemampuan bercerita, kemampuan anak masih rendah, ketika diminta untuk mengirimkan video tentang tokoh yang diidolakan menggunakan bahasa anak sendiri banyak anak yang masih belum lancar, dan sebagian besar anak tidak mengirimkan tugasnya. Solusi nya dengan membuat alat peraga pendidikan, alat peraga yang murah dan dapat ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti disini menawarkan solusi dan menciptakan alat peraga edukatif sendiri, supaya anak didik mampu meningkatkan kreatifitasnya, dan lebih luas perkembangannya. Alat peraga yang digunakan sebagai media pembelajaran terbuat dari bahan sekitar yang mudah ditemukan. Media yang digunakan bisa terbuat dari kertas bekas, karton bekas, atau plastik bekas yang dibentuk membentuk tokoh pewayangan. Melalui metode ini diharapkan kemampuan anak dalam menceritakan tokoh wayang yang dibuatnya dapat ia ceritakan dengan mudah dan lancar. Selain itu dengan bantuan orang tua dapat menumbuhkan karakter kerjasama dan kreativitas antara orang tua dengan anaknya.

Berdasarkan observasi peneliti mengampu kelas B, dengan jumlah anak didik 20 anak. Dengan menggunakan alat peraga yang lama, peneliti menemukan hanya 6 anak yang berhasil menyelesaikan tugas-tugasnya, yang lain belum mampu sekitar 10 anak, jadi tingkat keberhasilan hanya mencapai sekitar 50%. Oleh karena itu peneliti mau mengadakan penelitian dengan menggunakan alat peraga edukatif berupa wayang bahan bekas (wabakas). Dengan demikian peneliti mengangkat penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Wayang Bahan Bekas (Wabakas) di KB/TPA Kasih Ibu Bandung, Playen, Gunungkidul, D.I. Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian tindakan kelas, merupakan penelitian yang menuntut terjadi perubahan yang signifikan kearah yang lebih baik. Merupakan penelitian yang menyangkut perkembangan pendidikan yang berjalan secara dinamis (Arikunto, 2012: 20).

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter kreativitas anak terutama membuat alat peraga pendidikan yaitu membuat wayang dengan memanfaatkan media barang bekas. Selain ini dengan tindakan ini dapat meningkatkan kemampuan

bercerita tokoh wayang yang telah dibuat oleh anak. Penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara orang tua dan anak untuk membimbing dan memantau anak dalam belajar. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan melalui 2 siklus, peneliti dibantu guru memulai penelitian mulai dari perencanaan, kemudian pelaksanaan pembelajaran pengantar menggunakan media *whatsahp group*, serta melaksanakan observasi hasil karya dan video pembelajaran dengan cara mengumpulkan video masing-masing anak usia dini.

Jumlah subyek penelitian berjumlah 20 anak usia dini, dengan cara siswa dan orang tua membuat alat peraga wayang dan video. Setelah video dan alat peraga dikirimkan kepada guru. Setelah terkumpulkan semua video kemudian dilakukan observasi dan penilaian apakah sudah ada perkembangan kreativitas dan kemampuan anak bercerita anak mengalami perkembangan. Teknik analisis data dilaksanakan setelah data terkumpul dengan cara melakukan prosentasi. Apabila anak usia dini mendapatkan nilai bintang 1 dan 2 berarti kemampuan anak belum berkembang, apabila sudah mendapatkan penilaian bintang 3 dan 4 berarti sudah mengalami perkembangan. Untuk mengetahui seberapa besar perkembangan digunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka prosentasi

F : Jumlah prosentasi

N : *Number Of case*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari masing-masing siklus, dikatakan kreatifitas anak berkembang dan kemampuan anak dalam bercerita berkembang apabila dalam penilaian anak mendapatkan minimal penilaian bintang 3 dan atau 4 apabila bintang 1 dan 2 maka penilaian termasuk belum berkembang. Pengumpulan bercerita dan membuat peraga wayang dilakukan dengan pengiriman video secara daring.

Pada pra siklus sebelum dilakukan penelitian yaitu kemampuan anak dalam bercerita tanpa menggunakan media wayang. Adapun hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pra Siklus

No	Kriteria	Kemampuan bercerita	Kreativitas membuat media wayang
1.	Berkembang dengan baik	4	3
2.	Belum berkembang dengan baik	16	17
3.	Prosentase perkembangan	20%	15%

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mengalami ketuntasan pra siklus dalam kemampuan bercerita sebesar 4 siswa atau 20% dan kreativitas membuat media wayang adalah 3 siswa atau 15%.

Pada pelaksanaan siklus I dimana anak sudah diminta untuk membuat wayang dan menceritakan tokoh wayang dibuatnya dengan bantuan dan panduan orang tua. Hasil yang dapat dicapai pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Siklus I

No	Kriteria	Kemampuan bercerita	Kreativitas membuat media wayang
1	Berkembang dengan baik	10	12
2	Belum berkembang dengan baik	10	8
3	Prosentase perkembangan	50%	60%

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mengalami ketuntasan siklus 1 dalam kemampuan bercerita sebesar 10 siswa atau 50% dan kreativitas membuat media wayang adalah 12 siswa atau 60%.

Pada siklus yang ke 2 anak usia dini diminta menceritakan kembali tokoh wayang yang dibuatnya menggunakan bahasa anak sendiri. Hasilnya terjadi signifikan yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Kriteria	Kemampuan bercerita	Kreativitas membuat media wayang
1	Berkembang dengan baik	17	17
2	Belum berkembang dengan baik	3	3
3	Prosentase perkembangan	85%	85%

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mengalami ketuntasan siklus 2 dalam kemampuan bercerita sebesar 17 siswa atau 85% dan kreativitas membuat media wayang adalah 17 siswa atau 85%.

Dari tabel diatas membuktikan bahwa melalui alat peraga wayang yang dibuat oleh orang tua dan anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita sekaligus menumbuhkan karakter kreativitas anak dalam membuat media bercerita. Dalam

aspek kemampuan bercerita pada masa pra tindakan kemampuan anak baru tumbuh sebesar 20% setelah siklus II kemampuan bercerita anak menjadi 85%. Dengan hasil tersebut dengan media pembelajaran wayang dapat meningkatkan kemampuan bercerita sebesar 65%. Dari segi peningkatan karakter kreativitas anak dalam membuat media wayang pada pra tindakan sebesar 15% setelah siklus ke II meningkat sebanyak 85%. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan melalui pembuatan media dengan menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan karakter kreativitas anak sebesar 70%.

Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa peran orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar merupakan faktor kunci keberhasilan anak. Apabila anak tidak didampingi dalam membuat alat peraga wayang dari barang bekas maka tidak akan terwujud media wayang tersebut. Sehingga kesadaran orang tua dalam mendampingi anak belajar terjadi peningkatan, selain itu melalui bimbingan orang tua dirumah anak mampu menceritakan tokoh wayang yang dibuatnya menjadi meningkat sehingga anak dapat bercerita dengan lebih lancar. Kreativitas orang tua dan anak muncul dengan cepat, sebelum adanya penggunaan alat peraga anak susah sekali untuk mengumpulkan tugasnya. Namun dengan adanya kerjasama yang baik antara orang tua dan anak maka tugas tersebut menjadi lebih mudah.

Penggunaan barang bekas sebagai bahan ajar diharapkan dapat menumbuhkan karakter anak untuk mencintai lingkungan sekitar. Dengan mempergunakan barang bekas dapat menumbuhkan karakter anak untuk menjaga kebersihan, tidak mengotori lingkungan sekitar, serta memanfaatkan barang-barang yang tidak berguna dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar pembuatan wayang. Dipilihnya tema tokoh wayang juga bermaksud mengenalkan budaya jawa yang mulai ditinggalkan oleh anak, saat ini anak lebih mengenal tokoh dalam televisi daripada budaya, melalui peran orang tua diharapkan mampu mengenalkan budaya wayang kepada anaknya agar budaya wayang tidak habis tertelan zaman.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan bahwa dengan membuat alat peraga wayang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita sekaligus menumbuhkan karakter kreativitas anak dalam membuat media bercerita. Dalam aspek kemampuan bercerita pada masa pra tindakan kemampuan anak baru tumbuh sebesar 20% setelah siklus II kemampuan bercerita anak menjadi 85%. Dengan hasil tersebut dengan media pembelajaran wayang dapat meningkatkan kemampuan bercerita sebesar 65%. Dari segi peningkatan karakter

keaktivitas anak dalam membuat media wayang pada para tindakan sebesar 15% setelah siklus ke II meningkat sebanyak 85%. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan melalui pembuatan media dengan menggunakan bahan bekas dapat meningkatkan karakter kreativitas anak sebesar 70%.

Saran guru senantiasa selalu meningkatkan kemampuannya dalam membuat alat peraga pembelajaran serta menjalin komunikasi 2 arah dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

- Asmani, M.J. 2009. *Manajemen Strategis PAUD*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astono, Dkk 2020. *Keberadaan Dimasa pandemic Covid 19*, Yogyakarta: Deepublish
- Dhieni, N. dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa bagi Anak* . Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, M. dan Idris, M. 2008. *Nalar Pendidikan Anak* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, A.J. 2018. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini, Materi Kegiatan Parenting Playen: KB Kasih*
- Pranoto, E. 2018. *Menjadi Orang Tua Yang Efektif*, Materi Kegiatan Parenting Playen: KB Kasih Ibu.
- Prastiti, 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwani. 2009. *Pembejaran Budi Pekerti Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas Terbuka.
- Satiadarma, P.M. dan Waruwu, E.F. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka
- Semiawan, C.R. 2010. *Kretifitas Keberbakatan*, Jakarta: Indeks.
- Suharsimi Arikuto, 2012 *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Winataputra, dkk 2011. *Teori Pembelajaran dan Belajar*. Jakarta: universitas terbuka

Dari Internet

- Aniq, Kh. B. M. (2012) Wayang Sebagai Media Pembelajaran Wayang Dalam Budaya Belajar Jawa diakses pada tanggal 29 Oktober 2020 jam 16.00 dari <http://budayawayangkulit.blogspot.com/2009/01/wayang>

Sumantri, A.A.A. 2012 Wayang Sebagai Media Pendidikan non Formal dan Informal, diakses pada tanggal 29 Oktober 2020 jam 15.49 dari <http://budayawayangkulit.blogspot.com/2009/01/wayang>.

Dari Jurnal

Rita Nofianti. 2020. *Peran Orangtua Dalam Pendampingan Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Di Msa Pandemic Covid 19 Di Tk Islam Ibnu Qoyyim*, Jurnal Universita Pembangunan Panca Budi : Vol. 13 No. 2 Desember20 20 19-20

Ririn Dwi wiresti. 2020. *Analisis Dampak Work From Homepada Anak Usia Dinidi Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1) 2021 : 641-652