



Kerja Sama :  
UNIVERSITAS  
IBN KHALDUN  
BOGOR



Rahmawati Puji Astuti

MONOGRAF

Pengembangan Materi Pembiasaan (habituasi) Online

Berbasis

**BLENDED LEARNING**

Untuk Meningkatkan Kemandirian  
Anak Usia Dini Kelompok B



# MONOGRAF

Pengembangan Materi Pembiasaan (habitulasi) Online  
*Berbasis*

# BLENDDED LEARNING

Untuk Meningkatkan Kemandirian  
Anak Usia Dini Kelompok B

Rahmawati Puji Astuti

Bekerjasama:



**MONOGRAF**  
**PENGEMBANGAN MATERI PEMBIASAAN (HABITUASI) ONLINE BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B**

Tim Penulis:  
**Rahmawati Puji Astuti**

Desain Cover:  
**Usman Taufik**

Tata Letak:  
**Handarini Rohana**

Editor:  
**Rudi Hartono**

Proofreader:  
**Neneng Sri Wahyuni**

ISBN:  
**978-623-5811-20-8**

Cetakan Pertama:  
**November, 2021**

Hak Cipta 2020, Pada Penulis

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**Copyright © 2021**

**by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung**

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**  
**WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG**  
**(Grup CV. Widina Media Utama)**  
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**  
Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)  
Instagram: @penerbitwidina





# PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucap rasa syukur. Karena berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, buku yang berjudul “Monograf Pengembangan Materi Pembiasaan (Habitulasi) *Online* Berbasis *Blended learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Kelompok B” telah selesai di susun dan berhasil diterbitkan, semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan penambah wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap pembahasan tentang Monograf Pengembangan Materi Pembiasaan (Habitulasi) *Online* Berbasis *Blended learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Kelompok B.

Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan “*tiada gading yang tidak retak*” dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia.

November, 2021

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>BAB 2 METODE</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB 3 KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Konsep Pengembangan Model .....	9
B. Pembelajaran <i>Online</i> .....	18
C. Materi Habitiasi Atau Pembiasaan Anak Usia Dini .....	19
D. Kemandirian .....	21
E. Blended Learning .....	24
F. Learning Manajement System (LMS).....	31
G. Google Classroom .....	32
H. Flipped Classroom .....	32
<b>BAB 4 PEMBAHASAN</b> .....	<b>33</b>
A. Pengembangan Model .....	33
B. Hasil Analisis Uji Coba Model. ....	61
C. Pengujian Keefektifan Model .....	62
<b>BAB 5 KESIMPULAN</b> .....	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>66</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>69</b>



BAB  
1

## PENDAHULUAN

---

Sejak pertama kali diumumkan adanya kasus Covid-19 pada bulan Maret 2020, sekolah meniadakan pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) digunakan karena kesehatan dan keselamatan warga satuan pendidikan dan masyarakat luas menjadi prioritas. Berdasarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam Masa Darurat Corona virus Disease (Covid-19), terkait belajar dari rumah, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian. Adapun tugas dan aktivitas pembelajaran dapat bervariasi, sesuai minat dan kondisi masing-masing. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pembelajaran bagi peserta didik, khususnya anak-anak PAUD yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan.

Sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berbagai model pembelajaran digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar di rumah. Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran *online* atau *e-learning* merupakan media penunjang pendidikan yang menjadi alternatif terbaik di masa pandemi. Untuk kelancaran dalam pembelajaran jarak jauh, guru tidak cukup hanya memiliki keterampilan teknologi dasar saja, seperti menggunakan komputer dan tersambung ke internet, tetapi juga pengetahuan menggunakan perangkat rekaman dan perangkat lunaknya, serta



metode untuk menyampaikan pelajaran tanpa interaksi tatap muka. Keterampilan tersebut akan diperlukan ketika akan menggunakan platform belajar *daring (online)*. Lebih penting lagi, kesenjangan atau masalah antara skenario dan eksekusi di lapangan perlu untuk diminimalisasi. Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama masa pandemi covid-19 ini seharusnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Namun untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan peralatan dan jaringan yang stabil sehingga komunikasi antar peserta didik dan pendidik efektif.

Untuk memudahkan dalam pembelajaran di era pandemi covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan dalam kondisi khusus dapat menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tetap mengacu pada Kurikulum Nasional, menggunakan kurikulum darurat, atau melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri. Pada prinsipnya, Kemendikbud telah meluncurkan program merdeka belajar yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk melakukan inovasi yang bisa digunakan dalam berbagai keadaan.

Pembelajaran jarak jauh ini juga merupakan sebuah inovasi dalam pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang variatif. Tingkat keberhasilan berdasarkan model dan media pembelajaran tergantung pada karakteristik yang dimiliki peserta didik, pendidik, media dan lingkungan yang menunjang proses pembelajaran. Tantangannya adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik khususnya anak usia dini pada masa pandemi covid-19 agar kegiatan proses pembelajaran dapat terus berjalan dengan baik, serta untuk menganalisis keefektifan penerapan pembelajaran bagi peserta didik.

Proses pembelajaran jarak jauh ini menciptakan paradigma baru, yakni peran guru yang lebih bersifat fasilitator dan peserta didik sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik, sementara

peserta didik dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Maka dari itu, dalam menerapkan proses pembelajaran *daring* sebaiknya seorang guru lebih paham mengenai media yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran dan materi belajar dapat disajikan secara menarik dan jelas agar peserta didik lebih mudah memahami serta tidak cepat merasa bosan. Dalam pelaksanaannya orang tua juga berperan untuk membantu peserta didik melaksanakan pembelajaran jarak jauh di rumah.

Guru memegang peran penting dalam tumbuh kembang peserta didik terutama anak usia dini. Tidak hanya dalam ranah akademis, namun juga dalam karakter keseharian. Karena itu, dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, maka peserta didik memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya. Melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, maka peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif, selalu ditantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisis dan dapat memecahkan masalahnya sendiri. Namun, untuk bisa seperti itu, harus menjadi pembelajar dan memiliki jiwa pembelajaran regulasi diri secara terus menerus. Masa pandemi ini juga diperlukan pendampingan guru dan kepala sekolah dalam mewujudkan kepemimpinan pembelajaran untuk membuat inovasi yang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses yang intinya bahwa guru harus melaksanakan pembelajaran interaktif, inspiratif, menantang dan menyenangkan, yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berprakarsa dan kreatif. Hal ini berarti peningkatan mutu pendidikan harus diupayakan dengan melibatkan semua komponen pendidikan yang dilakukan secara terpadu dan berkesinambungan. Salah satu faktor yang sangat menentukan pencapaian mutu pendidikan adalah pengelolaan sekolah dan proses pembelajaran yang baik. Guru sebagai sumber daya manusia yang terpenting dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu ditingkatkan kompetensinya, karena guru sebagai pelaku pendidikan diisyaratkan harus memiliki kualitas akademik yang memadai dan memiliki kompetensi sebagai fasilitator pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satu yang harus dilatih adalah kecakapan guru dalam merancang dan menentukan sumber belajar yang bervariasi. Hal di atas sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 yang berbunyi proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka salah satu standar nasional pendidikan anak usia dini adalah pembentukan karakter kemandirian yang akan menunjang proses pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk melakukan proses pembelajaran di rumah tanpa bimbingan intensif langsung dari gurunya yang biasanya dilakukan setiap hari di sekolah. Kemandirian menjadi sangat penting karena merupakan salah satu tugas perkembangan yang harus dilewati anak dengan baik untuk menghadapi kehidupan sosial di masa yang akan datang. Masa usia dini juga dinyatakan sebagai masa yang paling berharga bagi anak-anak untuk mempelajari berbagai macam hal yang dapat menjadi stimulan terhadap pembentukan karakter kemandirian anak.

Salah satu pengembangan materi *online* yang sesuai standar nasional pendidikan anak usia dini adalah materi habituasi atau pembiasaan yang dilakukan bersinergi dengan orang tua dan terkontrol di rumah. Proses pembiasaan berawal dari pemahaman pengetahuan ilmu, penugasan, peniruan, selanjutnya dilakukan pembiasaan di bawah bimbingan orang tua dan guru. Proses pembiasaan dalam pendidikan merupakan hal yang penting, terutama bagi anak-anak usia dini. Ingatan anak-anak usia dini belum kuat, perhatian mereka tidak bisa lama-lama dan mudah beralih kepada hal-hal yang baru dan lebih menarik untuk dilihat dan disukainya. Dalam kondisi ini mereka perlu dibiasakan dengan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola pikir tertentu.

Atas dasar hal itu, maka penting untuk menganalisis tentang pengembangan materi habituasi *online* berbasis *blended learning* untuk membentuk kemandirian anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan pendidikan paling mendasar dan strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Usia 4-6 tahun merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut Yamin (2010:88) kemandirian termasuk pada aspek pengembangan sosial-emosional. Kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri, rasa memiliki, motivasi dan kreativitas.

Pada anak usia dini kemandirian dapat diajarkan melalui pembiasaan yang dilakukan setiap hari. Dengan pembiasaan-pembiasaan baik yang dilakukan setiap hari anak menjadi terbiasa melakukan hal-hal baik. Kemandirian tidak

bisa hanya diajarkan di sekolah saja, hendaknya juga diajarkan di rumah sehingga ada kesinambungan. Pembelajaran di SPS Kemandirian selama ini sudah mengajarkan pembiasaan-pembiasaan yang berkenaan dengan kemandirian dengan teknik yang berbeda-beda, diantaranya : praktek langsung, bercerita, bermain, kerja kelompok, permainan pemberian tugas dan dengan pembiasaan atau habituasi. Namun di masa pandemi covid-19 ini pembiasaan yang biasa dilakukan di sekolah tidak dapat dilakukan, karena pembelajaran dilakukan secara *daring*.

Mengingat pada anak kelompok B sebentar lagi akan memasuki tingkat yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar, dimana semakin membutuhkan tanggung jawab yang lebih besar, maka kemandirian ini perlu untuk tetap dibelajarkan walaupun secara *daring*, karena akan menunjang kemandirian belajar pada level pembelajaran selanjutnya. Kemandirian dan tanggung jawab pada diri anak bukanlah sesuatu yang ada begitu saja melainkan adanya pembiasaan. Kemandirian dan tanggung jawab juga bukan hanya sekedar ciri kepribadian yang melekat pada diri anak, namun kemandirian dan tanggung jawab mempunyai makna yang lebih berarti dari itu. Kemandirian dan tanggung jawab adalah perilaku yang menentukan bagaimana anak bereaksi terhadap situasi yang ia hadapi setiap hari, yang semua itu memerlukan kemampuan anak dalam membuat keputusan yang dilandasi moral. Karenanya, kemandirian merupakan sikap yang harus dikembangkan sejak masa kanak-kanak agar kelak mereka bisa menjalani kehidupan tanpa ketergantungan kepada orang lain.

Menyadari betapa pentingnya meningkatkan kemandirian anak sejak usia dini, maka salah satu upaya yang dilakukan pendidik adalah membuat media atau materi pembelajaran *online* yang akan meningkatkan kemandirian anak. Seberapa besar keefektifan media pembelajaran *online* dalam meningkatkan kemandirian anak perlu pengujian melalui penelitian pengembangan materi tersebut. Pada saat berjalannya pembelajaran jarak jauh, pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat akan mencapai tujuan pembelajaran jika terdapat kerjasama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua di rumah.

Banyak hal yang mempengaruhi keberhasilan guru dalam meningkatkan kemandirian belajar anak, diantaranya perencanaan yang baik, memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan, metode dan teknik mengajar yang tepat, proses belajar mengajar yang kondusif serta motivasi anak untuk belajar. Mengingat pentingnya kemandirian untuk anak usia dini, maka salah satu cara yang ditempuh adalah melalui pembiasaan atau habituasi. Walaupun pembelajaran dilakukan secara *daring* di masa pandemic covid-19, pembiasaan atau habituasi tetap dilakukan. Untuk itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih

lanjut tentang pembentukan kemandirian anak usia dini melalui materi pembiasaan (habitiasi) *online* untuk mendukung peningkatan hasil belajar anak, bahkan sebagai bekal untuk kehidupan di masa yang akan datang di level pembelajaran tingkat lanjut. Sehingga penulis melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Materi Pembiasaan (Habitiasi) *Online* Berbasis *Blended learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Kelompok B”**.

A square graphic with a grey background and a white border. Inside, the word 'BAB' is written in white capital letters at the top, and a large white number '2' is centered below it.

BAB  
2

## METODE

---

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini didahului oleh penelitian pendahuluan yaitu penelitian awal dan pengumpulan data, perencanaan dan studi pustaka, membuat desain model, pengembangan model, evaluasi dan revisi model sehingga sampai ke model final, dan diakhiri dengan implementasi model. Pendekatannya secara sistem, mengacu pada konsep penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carey dan diintegrasikan dengan model PEDATI pada tahapan pengembangan strategi pembelajaran.



## KAJIAN TEORI

---

### A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

#### 1. Pengembangan

Pengembangan menurut Hasibuan (2014) adalah suatu usaha dalam rangka meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Sedangkan (Rusdi, 2018) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengutamakan solusi terhadap masalah nyata kependidikan. (Hamzah, 2020) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji ke efektifitasannya.

Pengertian lain juga menjelaskan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan (Sugiyono, 2014). Langkah penelitian pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan yang berkaitan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Al Aslamiyah, Setyosari, & Praherdhiono, 2019). Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Noviar, 2016). Dari beberapa pendapat para ahli yang ada ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk membuat atau mengembangkan suatu produk, sehingga dapat meningkatkan



mutu produk menjadi lebih baik dan mendukung proses pembelajaran dan diuji keefektifannya.

## **2. Klasifikasi Model Pengembangan.**

(Afif Ahmad Wiranata, 2018) menjelaskan bahwa Gustafson dan Branch di tahun 2002 mengembangkan model pengembangan pembelajaran berdasarkan karakteristik sebagai berikut :

### **a. Model *Classroom-Oriented*.**

Menurut (Branch & Dousay, 2015), model ini berorientasi pada kelas, dan sangat cocok bagi guru profesional yang memerlukan beberapa bentuk variasi pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu guru biasanya perlu mengidentifikasi dan beradaptasi dengan sumber daya yang sudah ada dan tersedia.

### **b. Model *Product-Oriented* (Model Yang Berorientasi Produk).**

Menurut Prawiradilaga (2009), model ini dikembangkan untuk menghasilkan produk pembelajaran dan pada umumnya melibatkan multimedia pada strateginya.

### **c. Model *Systems-Oriented* (Model Yang Berorientasi Sistem).**

Model ini dikembangkan berdasarkan pendekatan sistem. Model ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan secara berurutan. Kegiatan pengembangan tidak dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya jika tahap sebelumnya belum selesai dilakukan. Pengembangan model ini merupakan rangkaian yang menyeluruh untuk menghasilkan rancangan yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

## **3. Model Pengembangan.**

### **a. Model ASSURE.**

Model ASSURE adalah model pembelajaran berdasarkan pada pemanfaatan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, sehingga pembelajaran aktif, efektif, efisien dan menarik. Model ASSURE komponen pembelajarannya lengkap, sederhana, dan relatif mudah untuk diterapkan, sehingga dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 2012). Berikut analisis komponen pembelajaran ASSURE menurut (Heinich et al., 2012) :

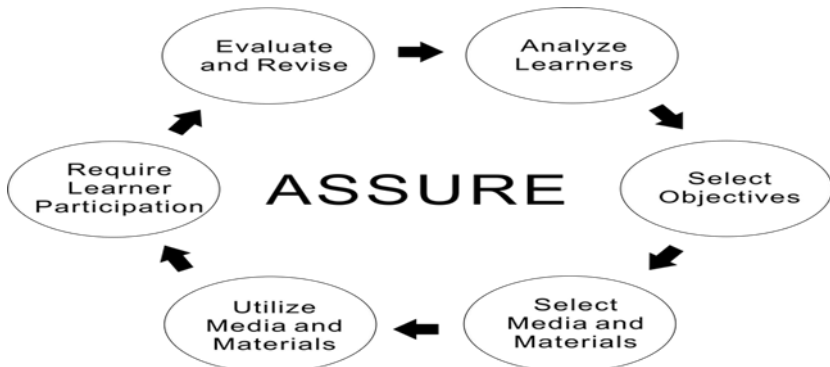
#### **1) *Analyze Learner*.**

Menganalisis peserta didik, misalnya karakteristik umum, kompetensi awal, gaya belajar, aspek psikologis dan lainnya.

#### **2) *State Objective*.**

Merumuskan tujuan pembelajaran..

- 3) *Select Methods, Media, and Materials.*  
Tahapan ini memilih metode, media dan bahan ajar.
- 4) *Utilize Media and Materials.*  
Pemanfaatan media dan bahan ajar pada model ASSURE ditujukan untuk Widyaiswara dan peserta didik.
- 5) *Required Learner Participation.*  
Memastikan adanya partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) *Evaluate and revise.*  
Tujuan penilaian adalah mengukur tingkat pemahaman peserta didik dan melakukan penilaian apakah seluruh proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, atau ada proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan dan direvisi.

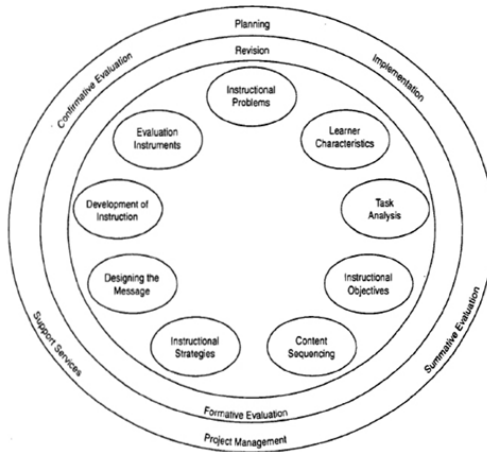


Gambar 3.1. Desain Model ASSURE (Smaldino, 2008: 108)

**b. Model Morrison , Ross dan Kemp (2001).**

(Alwine,Kemp,& Stark, 1977) menjelaskan desain instruksional, terdiri dari delapan langkah, yaitu :

- 1) Menentukan tujuan instruksional umum.
- 2) Membuat analisis karakteristik peserta didik..
- 3) Menentukan tujuan instruksional khusus yang secara spesifik.
- 4) Menentukan materi/bahan pelajaran yang sesuai dengan TIK.
- 5) Menetapkan penajakan awal (pre-assessment).
- 6) Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai.
- 7) Mengkoordinasikan sarana penunjang yang diperlukan.
- 8) Mengadakan evaluasi untuk mengkaji keberhasilan program.



Gambar 3.2 Model Kemp, J.E, Morrison, G.R,& Ross, S.M (1994: 9).

Menurut (R. & K. Morrison, 2007) terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran yang mewakili pertanyaan berikut :

- 1) Untuk siapa program ini dibuat dan dikembangkan?
- 2) Anda ingin peserta didik mempelajari apa?
- 3) Isi pembelajaran seperti apa yang paling baik untuk dipelajari?
- 4) Bagaimana cara mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai?

(Defina, 2018) mengatakan bahwa kelebihan model ini adalah pengembangan pembelajarannya holistik, meliputi analisis pembelajaran, karakteristik pembelajar, tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, sumber-sumber, layanan pendukung, dan evaluasi. Sedangkan kelemahan model ini adalah keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih, jika sumber-sumber pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan baik, maka dapat memenuhi tujuan pembelajaran, begitupun sebaliknya.

### c. Model PEDATI

PEDATI adalah model pengembangan desain sistem pembelajaran *blended*. Kepanjangan PEDATI adalah Pelajari, Dialami, Terapkan, dan Evaluasi. Kepanjangan tersebut sekaligus merupakan tahapan dalam mendesain sistem pembelajaran tersebut (Uwes Anis Chaeruman, 2017). Menurut Chaeruman (2017) ada lima langkah utama dalam mengkonstruksi pembelajaran *blended learning*, yaitu :

- 1) Merumuskan Capaian Pembelajaran (tujuan yang ingin dicapai).
- 2) Memetakan dan Mengorganisasikan Materi Pembelajaran. Hal tersebut adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran ke dalam tema, sub tema dan sub-sub tema sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.
- 3) Memilih dan Menentukan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron. Hal tersebut adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau sub pokok bahasan tertentu dapat dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron atau sinkron.
- 4) Merancang Aktivitas Pembelajaran Asinkron. Dilakukan dengan mengacu pada tema yang akan ditempuh melalui strategi pembelajaran asinkron.
- 5) Merancang Aktivitas Pembelajaran Sinkron. Hal tersebut sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi.

**Tabel 3.1.**  
**Panduan Pemilihan Aktifitas Blended.**

Kata Kerja Operasional (Bloom)	Modalitas Pembelajaran (Smaldino)	Kerucut Pengalaman (Dale)	Setting Belajar		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mengingat Memahami	Membaca Mendengar	Abstrak	-	-	√
Menganalisis	Melihat	Ikonik	-	-	√
Menerapkan Menilai Menciptakan	Berpartisipasi Aktif	Enaktif	-	√	-
	Memodelkan Menerapkan Mempraktekkan	Konkrit	√	-	-

**a. Merancang Aktivitas Pembelajaran Asinkronus.**

Menurut (Ramadhan, Chaeruman & Kustandi, 2018), merancang pembelajaran asinkronus sebaiknya memperhatikan unsur :

1) Alur Pembelajaran Asinkronus.

Kita dapat mengelompokkan pemberian materi *online* yang sesuai kebutuhan sebagai pemberian materi asinkron mandiri dan pemberian tes obyektif sekaligus sebagai proses penilaian asinkron mandiri. Sedangkan aktifitas diskusi dikelompokkan sebagai kegiatan belajar asinkron kolaboratif dan penugasan *daring*, sekaligus sebagai aktifitas penilaian asinkron kolaboratif.

2) Obyek Belajar.

Obyek belajarnya adalah materi digital yang dipilih untuk menjelaskan pokok materi dalam pembelajaran asinkron.

3) Pemilihan Media.

(Rahmawati, 2017) di dalam penelitiannya menjelaskan bahwa menurut Chaeruman pemilihan dan penentuan media digital yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran asinkron adalah seperti tabel di bawah ini :

**Tabel 3.2.**  
**Pemilihan Media Asinkron.**

Pengetahuan	Jenis Media					
	Teks	Audio	Visual	Video	animasi	Simulasi
Fakta	√	√	√	√	-	-
Konsep	√	√	√	√	√	-
Prinsip	√	√	√	√	√	√
Prosedur	√	√	√	√	√	√

4) Penilaian Asinkron.

Penilaian asinkron merupakan kegiatan pemberian tes non obyektif, berupa pemberian tugas, pendapat, uraian dan diskusi.

5) Merancang Aktivitas Pembelajaran Asinkron.

Dalam hal ini diperlukan tujuan pembelajaran, pokok bahasan, sub pokok bahasan dan strategi pembelajaran asinkron, baik itu asinkron mandiri maupun kolaboratif.

## b. Merancang Aktivitas Pembelajaran Sinkron.

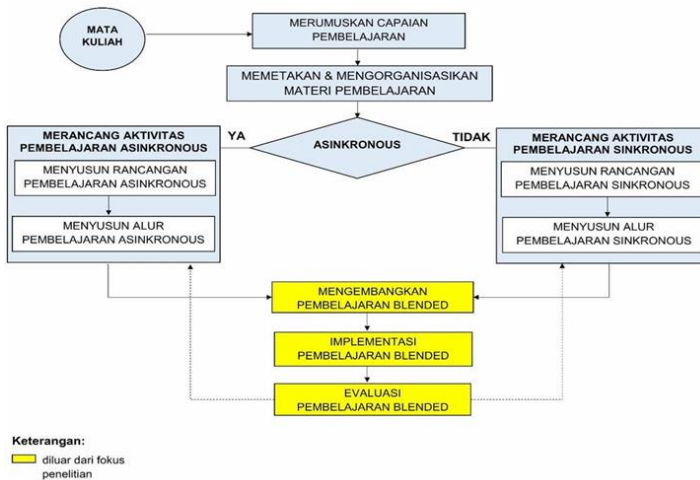
Pembelajaran sinkron dibagi menjadi :

### 1) Sinkron Langsung.

Pembelajaran sinkron langsung adalah pembelajaran yang terjadi dimana peserta didik dan guru berada pada tempat dan waktu yang sama. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sinkron langsung antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik di laboratorium atau lapangan. Unsur yang terdapat di dalam perencanaan pembelajaran sinkron langsung ini antara lain tujuan pembelajaran, pokok bahasan, sub pokok bahasan, pokok materi, dan strategi pembelajaran yang terdiri atas metode, media, waktu, referensi dan penilaian (U A Chaeruman, 2017).

### 2) Sinkron Maya.

Pembelajaran sinkron maya adalah pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik dan guru berada pada suatu waktu yang sama tetapi pada tempat yang berbeda. Pembelajaran ini terjadi kemungkinan atas bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Contoh pembelajaran sinkron maya adalah *video conference*, *audio conference*, dan seminar berbasis *online* atau web (*webinar*) (Febriantoro, 2018).

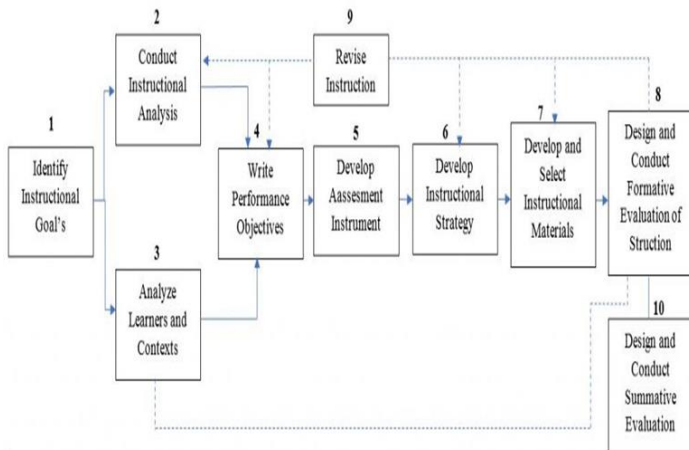


Gambar 3.3. Alur Model PEDATI (Chaeruman, 2017).

## c. Model Dick & Carey

Model Dick and Carey merupakan model pengembangan pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem sebagai dasar pemikirannya. Model ini dapat dikatakan bersifat sistemik, artinya secara teknis merupakan seperangkat komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan

pembelajaran (Dick, W., & Carey & Carey, 2005). Komponen tersebut yaitu guru, peserta didik, bahan dan media pembelajaran, lingkungan belajar serta hal lainnya yang mendukung berhasilnya proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.



Gambar 3.4. Desain Model Dick and Carrey.

Langkah pembelajaran menurut (Dick, W., & Carey, 2005) :

- 1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- 2) Melaksanakan analisis pembelajaran.
- 3) Mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik.
- 4) Merumuskan tujuan performansi.
- 5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan.
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran.
- 7) Mengembangkan dan memilih material pembelajaran.
- 8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.
- 9) Merevisi bahan pembelajaran.
- 10) Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

Sedangkan menurut (Uno & Pakaya, n.d., 2007), penggunaan model pengajaran Dick and Carrey adalah :

- 1) Terdiri dari sepuluh langkah yang setiap langkahnya sangat jelas maksud dan tujuannya.
- 2) Kesepuluh langkah pada model Dick and Carrey menunjukkan hubungan yang sangat jelas dan tidak terputus, artinya sistemnya sangat ringkas, tetapi isinya padat dan jelas dari suatu urutan ke urutan berikutnya.

3) Langkah awal pada model Dick and Carrey adalah mengidentifikasi tujuan pengajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum, baik di perguruan tinggi maupun level lainnya untuk dapat melahirkan rancangan pembelajaran.

#### 4. Pemilihan Model Pengembangan.

Setiap model pengembangan memiliki kelebihan dan kekurangan sesuai dengan karakteristik masing-masing. Berikut kajian modelnya :

**Tabel 3.3.**  
**Kajian Model-model Pengembangan.**

<b>Model Pengembangan</b>	<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
ASSURE	Dapat digunakan langsung oleh guru	Tidak semua komponen desain termasuk di dalamnya.
Morrison, Ross & Kemp.	Belajar mandiri	Lebih cocok untuk media pembelajaran modul.
PEDATI	Spesifik untuk mengembangkan pembelajaran <i>blended</i> .	Tidak ada analisis kebutuhan.
Dick And Carey	Proses lengkap, langkahnya terperinci, tahapannya sistematis.	Tidak khusus untuk mengembangkan pembelajaran <i>blended</i> .

Berdasarkan kajian di atas, peneliti memilih model pengembangan Dick and Carey sebagai model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran *online* dalam penelitian ini, karena diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, yaitu mengembangkan materi habituasi *online* berbasis *blended learning*.

Model ini juga memberikan keleluasaan kepada guru maupun peserta didik dalam memilih dan menggunakan format penyampaian sistem yang diinginkan mulai dari format teknologi sederhana hingga teknologi canggih maupun mengkombinasikan di antara keduanya sepanjang proses pembelajaran (Dick, W., & Carey & Carey, 2005). Alur yang terperinci, sistematis, dan fleksibel dalam menentukan strategi pembelajaran menjadi pertimbangan juga bagi peneliti untuk memilih model Dick and Carey sebagai model pengembangan dalam penelitian ini dilengkapi dengan model PEDATI yang khusus dibuat



untuk mengembangkan pembelajaran *blended* yang cocok digunakan dunia pendidikan di Indonesia saat ini.

## **B. PEMBELAJARAN *ONLINE***

Pembelajaran *Online* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Pembelajaran *online* merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pengertian lain menjelaskan bahwa pembelajaran *online* adalah proses pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Selain itu, (Ardiansyah, 2013) menjelaskan bahwa pembelajaran *online* adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung yang menggunakan teknologi sebagai perangkat untuk proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *Online* mempunyai karakteristik tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Nursalam (2008:135), bahwa karakteristik pembelajaran *online* adalah sebagai berikut :

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
- 2) Memanfaatkan keunggulan *computer*.
- 3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Disamping itu juga, pembelajaran *online* mempunyai manfaat yang sangat banyak. Menurut Pranoto, dkk (2009:309) manfaat pembelajaran *online* adalah:

- 1) Penggunaan *E-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa.
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
- 5) Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
- 6) Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi.

Pembelajaran *online* juga tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan pembelajaran *online* ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana, 2005 : 253).

Sedangkan kekurangan pembelajaran *online* menurut L. Gavrilova (2006: 354) adalah pembelajaran dengan model *E-learning* membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti komputer, monitor, *keyboard*, dsb). Dalam pembelajaran anak usia dini, meskipun menggunakan sistem BDR (Belajar Dari Rumah) namun dalam proses pembelajarannya tetap harus mengedepankan enam aspek perkembangan anak usia dini yakni, Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional dan Seni. Dalam pelaksanaan pembelajaran Virtual ada beberapa langkah yang harus dipersiapkan oleh guru supaya pembelajaran dapat tercapai secara optimal sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Arsyad (dalam Suryani, 2018:54) langkah-langkah dalam merancang pembelajaran virtual adalah :

- a. Merancang *design* pembelajaran.
- b. Mempersiapkan peralatan yang menunjang pembelajaran.
- c. Mempersiapkan teknik dalam penggunaan media pembelajaran.
- d. Merancang materi yang menarik yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berangkat dari penjelasan di atas, maka penulis menganggap perlu mengembangkan materi pembelajaran *online* yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik tanpa harus menuntut capaian pembelajaran, namun tetap memperhatikan aspek perkembangan anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan materi pembelajaran *online* mengenai habituasi atau pembiasaan.

### **C. MATERI HABITUASI ATAU PEMBIASAAN ANAK USIA DINI**

Menurut (Maspupah, 2018) berdasarkan aspek pedagogis, anak usia dini adalah masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. (Sujiono, Sumantri, & Chandrawati, 2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, artinya usia nol sampai enam tahun adalah momen penting untuk manusia mengembangkan potensi dasar dalam dirinya. Menurut Biechler dan Snowman (1993), sebagaimana dikutip oleh (Patmonodewo, 2000), mengatakan bahwa Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3

bulan – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Sedangkan pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu program untuk anak-anak yang meliputi proses pembelajaran dan perancangan kurikulum. Kurikulum dirancang oleh guru dan staf, kurikulum berisi program yang dapat mengoptimalkan domain tumbuh dan kembang anak (G. S. Morrison, 2012). Program ini biasanya diikuti oleh anak usia dini kelompok B yang usianya berada di kisaran 5 sampai 6 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Metode pembelajaran anak usia dini berbagai macam, yaitu dengan metode lagu, bercerita, becakap-cakap, bermain dan pembiasaan atau habituasi (Moeslichatoen, 1999). Secara Etimologi, pembiasaan asal katanya adalah biasa. Dalam kamus bahasa Indonesia adalah lazim atau umum, seperti sedia kala, sudah merupakan yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Habituasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses pembiasaan pada, dengan, atau sesuatu; penyesuaian supaya menjadi terbiasa (terlatih) pada habitat. Berdasarkan Depdikbud pembiasaan merupakan proses penanaman kebiasaan, pembiasaan adalah sesuatu yang di lakukan secara berulang-ulang untuk hal yang sama agar sesuatu itu menjadi kebiasaan. Menurut (HARIYANTO, 2017) Habituasi adalah proses penciptaan dan kondisi (*persistence life situation*) yang memungkinkan para siswa di mana saja membiasakan diri untuk berperilaku sesuai nilai dan telah menjadi karakter dirinya, karena telah diinternalisasi dan dipersonifikasi melalui proses intervensi. (Djaali 2013) mengungkapkan bahwa pembiasaan merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang-ulang, yang pada akhirnya menjadi menetap dan bersifat otomatis.

Sedangkan menurut Ganong W. (2006) pula, habituasi merupakan pengurangan *respon* dari *respon* sebelumnya yang ditampilkan pada saat tidak ada diberikan ganjaran atau hukuman setelah rangsangan diberikan. Selanjutnya menurut Muhtar Metode pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan untuk melatih anak agar

memiliki kebiasaan-kebiasaan tertentu yang umumnya berhubungan dengan pengembangan kepribadian anak seperti emosi, disiplin, budi pekerti, kemandirian, penyesuaian diri hidup bermasyarakat dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa habituasi atau pembiasaan adalah kegiatan yang dilakukan secara teratur, berulang-ulang, dan berkesinambungan untuk melatih anak agar memiliki kebiasaan-kebiasaan tertentu yang umumnya berhubungan dengan pengembangan kepribadian anak seperti emosi, disiplin, budi pekerti, kemandirian, penyesuaian diri hidup bermasyarakat dan lain sebagainya.

Tujuan habituasi atau pembiasaan ini adalah rangsangan atau stimulus untuk mengoptimalkan perkembangan anak terutama dalam tahap pembentukan perilaku anak (Sardila, 2015). Disamping itu juga dapat menjadi acuan, pedoman bagi calon pendidik dalam mengembangkan dan menanamkan sikap serta kepribadian bagi anak-anak didiknya. Selanjutnya tujuan pendidikan karakter menurut (Riyanto & Mumtahana, 2018) adalah untuk mengembangkan karakter bangsa dimulai sejak dini. Anak usia dini dalam perkembangan yang paling cepat dalam berbagai aspek termasuk aspek agama, moral, sosial, intelektual dan emosional untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sehingga menunjang dalam peningkatan hasil belajar, bahkan menjadi bekal di kehidupan yang akan datang. Peneliti dalam hal ini memfokuskan tujuan habituasi atau pembiasaan tersebut adalah untuk membentuk kemandirian anak usia dini kelompok B, yaitu anak usia dini yang berumur 5-6 tahun.

Amin (2015: 57) menyebutkan indikator pembiasaan adalah sebagai berikut :

- a. Rutin, tujuannya untuk membiasakan anak melakukan sesuatu dengan baik.
- b. Spontan, tujuannya untuk memberikan pendidikan secara spontan, terutama dalam membiasakan bersikap sopan santun dan terpuji.
- c. Keteladanan, bertujuan untuk memberikan contoh yang baik kepada anak dengan melakukan berbagai kegiatan.
- d. Kegiatan terprogram, adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (program kegiatan tahunan, program kegiatan semester, program kegiatan mingguan, program kegiatan harian).

#### **D. KEMANDIRIAN**

Kemandirian merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting bagi individu. Kemandirian diperoleh secara bertahap selama perkembangan berlangsung, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri. Menurut Parker kemandirian itu

adalah kemampuan untuk mengelola semua milik kita, tahu bagaimana mengelola waktu, berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah (Debora, 2006). Kemandirian menurut Wiyani (2013:27) adalah keadaan dapat berdiri sendiri dan merupakan karakter yang memungkinkan anak untuk tidak bergantung kepada orang lain. Kemandirian adalah meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain. Menurut Piaget dalam (Hasanah, Dharmayana, & Delrefi, 2014) menjelaskan bahwa tujuan jangka panjang pendidikan adalah mengembangkan kemandirian belajar anak. Sedangkan menurut Sutari Imam Banarbid (dalam Yamin 2010:90) kemandirian meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu tanpa orang lain.

Kemandirian pada anak usia dini adalah kemampuan seorang anak untuk mengatasi masalahnya sendiri dan mengendalikan emosinya kearah yang lebih baik. Demikian juga di lingkungan keluarga dan sosial, anak yang mandiri akan lebih cepat menyesuaikan dan diterima di kalangan teman-temannya (Achsan Husairi, 2016). Kemandirian akan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak, maka sebaiknya kemandirian diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai dengan kemampuan anak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemandirian adalah kemampuan individu untuk melakukan sesuatu sendiri melalui proses pembimbingan sehingga mampu menghasilkan sifat-sifat positif, seperti percaya diri, inisiatif dan bertanggung jawab sehingga terbentuk anak yang matang secara sosial, emosi dan intelektual.

### **1. Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian**

Kemandirian bukan semata-mata merupakan pembawaan yang melekat pada diri individu sejak lahir. Perkembangannya juga dipengaruhi oleh berbagai stimulasi yang didapat dari lingkungannya, selain potensi yang dimiliki sejak lahir sebagai keturunan dari orang tuanya. Menurut Ali dan Asrori (2005), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemandirian seseorang, yaitu :

- a. Gen atau Keturunan Orang Tua.  
Orang tua yang memiliki sifat kemandirian tinggi seringkali menurunkan anak yang memiliki kemandirian juga.
- b. Pola Asuh Orang Tua.  
Cara orang tua mengasuh atau mendidik anak akan mempengaruhi perkembangan kemandirian anak, orang tua yang menciptakan suasana aman dalam interaksi keluarganya akan dapat mendorong kelancaran perkembangan anak. Namun orang tua yang sering mengeluarkan kata-

kata "jangan" tanpa disertai dengan penjelasan yang rasional akan menghambat perkembangan anak.

c. Sistem pendidikan di sekolah.

Proses pendidikan di sekolah yang tidak mengembangkan demokratisasi tanpa argumentasi serta adanya tekanan *punishment* akan menghambat kemandirian seseorang. Sebaliknya, adanya penghargaan terhadap potensi anak, pemberian *reward* dan penciptaan kompetitif positif akan memperlancar perkembangan kemandirian anak.

d. Sistem kehidupan di masyarakat.

Sistem kehidupan masyarakat yang terlalu menekankan pentingnya hierarki struktur sosial, merasa kurang aman atau mencekam serta kurang menghargai manifestasi potensi remaja dalam kegiatan produktif dapat menghambat kelancaran perkembangan kemandirian remaja.

**2. Aspek-aspek Kemandirian**

Menurut Widayati (2009), aspek kemandirian adalah :

- a. Tanggung Jawab, yaitu kemampuan memikul tanggung jawab, kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas, mampu mempertanggungjawabkan hasil kerjanya, kemampuan menjelaskan peranan baru, memiliki prinsip mengenai apa yang benar dan salah dalam berfikir dan bertindak.
- b. Otonomi, ditunjukkan dengan mengerjakan tugas sendiri, yaitu suatu kondisi yang ditunjukkan dengan tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri dan bukan orang lain dan tidak tergantung pada orang lain dan memiliki rasa percaya diri dan kemampuan mengurus diri sendiri.
- c. Inisiatif, ditunjukkan dengan kemampuan berfikir dan bertindak secara kreatif.
- d. Kontrol Diri, kontrol diri yang kuat ditunjukkan dengan pengendalian tindakan dan emosi mampu mengatasi masalah dan kemampuan melihat sudut pandang orang lain. Berdasarkan aspek di atas, maka peneliti membuat instrumen penilaian untuk menilai aspek kemandirian anak sebagai berikut :

**Tabel 3.4.**  
**Aspek Penilaian Kemandirian.**

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		B	C	K
1.	Anak berani mencoba atau melakukan sendiri			
2.	Anak dapat melaksanakan tugas sendiri sampai selesai			
3.	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya.			

Skor Penilaian Sesuai Kategori :

- a. B = Baik = 5
- b. C = Cukup = 4
- c. K = Kurang = 3

**Tabel 3.5.**  
**Deskripsi Penilaian Kemandirian Anak.**

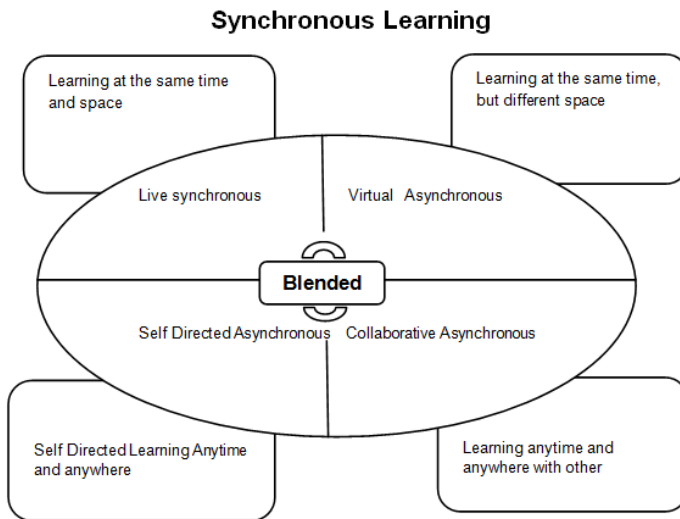
No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		B	C	K
1	Anak berani mencoba atau melakukan sendiri	Anak mampu dan berani mencoba atau melakukan sendiri	Anak mampu, Anak berani mencoba atau melakukan sendiri apabila dibimbing	Anak kurang mampu mencoba atau melakukan sendiri
2	Anak dapat melaksanakan tugas sendiri sampai selesai	Anak mampu dan dapat melaksanakan tugas sendiri sampai selesai	Anak mampu dan dapat melaksanakan tugas sendiri sampai selesai apabila dibimbing	Anak kurang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai
3	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya	Anak mampu dan dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya	Anak mampu dan dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya apabila dibimbing	Anak Kurang Mampu bertanggung jawab terhadap tugasnya

### **E. BLENDED LEARNING**

*Blended learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan di kelas (*class room lesson*) dengan *online learning* (Mosa, 2006). Strategi *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*) serta beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik (Dwiyogo, 2011). *Blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang fleksibel karena tidak tergantung oleh waktu dan tempat untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran ini menawarkan kemudahan karena tidak sepenuhnya menghilangkan pembelajaran tatap muka. *Blended learning*

juga merupakan pembelajaran masa kini dan masa depan yang perlu dikuasai oleh para tenaga pengajar yang mempunyai kelebihan, yaitu *flexibility*, *participation*, dan pembelajaran memiliki waktu yang lebih banyak (Marsh, 2012). Pelaksanaan pembelajaran secara *blended*, memerlukan aplikasi yang bernama *Learning Management System (LMS)*.

LMS merupakan aplikasi untuk mengelola pembelajaran *online* meliputi aspek materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian (Mahnegar, 2012). Salah satu syarat penggunaannya adalah pendidik dan peserta didik harus terkoneksi dengan jaringan internet. Beberapa fitur LMS yaitu : forum diskusi, kurikulum sumber belajar, kuis, tugas, informasi akademik, dan pengelolaan data peserta didik (Riyanto & Mumtahana, 2018). Pada umumnya pembelajaran *online* adalah *asynchronous*, di mana guru dan peserta didik tidak bertemu disaat yang sama.



Gambar 3.5. Kuadran Setting Belajar (U A Chaeruman, 2017).

Sinkron Langsung (SL) adalah pembelajaran antara yang berada pada lokasi/ruang dan waktu yang sama. Dalam hal ini, sama dengan tatap muka, seperti ceramah, diskusi, praktik lapangan, dan lain-lain. Sinkron Maya (SM) adalah pembelajaran yang berada pada waktu yang sama, tetapi tempat berbeda-beda satu sama lain, seperti video *conference*, *audio-conference*, atau *web-based seminar (webinar)*. Asinkron Mandiri (AM), adalah pembelajaran mandiri secara *daring*. Peserta belajar dapat belajar kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing, seperti membaca, mendengarkan, menonton, mempraktikkan, menyimulasikan, dan



latihan dengan memanfaatkan materi digital yang relevan. Aktivitas belajar lebih banyak terjadi secara *daring*, walaupun tidak menutup kemungkinan terjadi secara *luring*. Asinkron Kolaboratif (AK), adalah pembelajaran kolaboratif yang melibatkan lebih dari satu orang, antara peserta didik satu dan yang lainnya atau orang lain sebagai narasumber, seperti forum diskusi, miling list, penugasan, dan lain-lain (U A Chaeruman, 2017).

**Tabel 3.6.**  
**Seting Aktifitas *Blended learning* (Chaeruman, 2013).**

Pembelajaran Sinkron		Pembelajaran Asinkron	
Tatap Muka Langsung	Sinkronous Maya	Asinkronous Kolaboratif	Asinkronous Mandiri
Ceramah	Konferensi audio	forum diskusi	tes/asesmen <i>online</i>
Penelitian di lab	konferensi video	email	mengerjakan tugas
Diskusi kelompok	chatting	<i>mailing list</i>	<i>searching</i> materi
Karya wisata (semua metode pembelajaran tradisonal)		<i>blog</i>	mempelajari materi berbagai format (teks, Grafis, audio, video, animasi, dll)
		wiki	

### 1. Model-model *Blended Learning*.

Banyak model *blended learning* yang telah dikembangkan oleh berbagai institusi, sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Mengacu kepada (Horn & Staker, 2011), model *blended learning* yang dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan Amerika Serikat ada empat yaitu, model *rotation*, *flex*, *Self-blend* dan *enriched-virtual*.

**Tabel 3.7.**  
**Model-model *Blended learning* di Lembaga Pendidikan.**

Model	Deskripsi	Kelebihan	Kekurangan
<b>Model-model <i>blended learning</i> yang dikemukakan Horn &amp; Staker</b>			
Model 1: Rotation	Peserta didik kembali pada jadwal tetap antara pembelajaran <i>online</i> , belajar sendiri (mandiri) dan pembelajaran tatap muka tradisional dengan guru. Guru biasanya mengawasi kerja <i>online</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuntut kemandirian peserta didik untuk menyelesaikan PR <i>onlinenya</i>.</li> <li>• Guru memantau kegiatan belajar peserta didiknya, mereka mengulang pelajaran atau tidak melalui PR <i>onlinenya</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan <i>online</i> mengerjakan PR, menuntut semua peserta didik <i>online</i> setiap saat, akan terkendala jika jaringan terganggu</li> <li>• Pendidik harus menambah waktu untuk memeriksa PR peserta didiknya.</li> </ul>
Model 2: Flex	Program ini fleksibel. Guru memberikan dukungan yang fleksibel sesuai kebutuhan personal melalui tutorial dan sesi kelompok kecil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cocok untuk peserta didik yang bermasalah dengan penyelesaian pendidikannya.</li> <li>• Peserta didik bisa menyelesaikan kuliah tanpa harus kuliah tatap muka, dan bisa mengatur jadwal kuliahnya sendiri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan layanan <i>online</i> yang bisa diakses kapan saja.</li> <li>• Peserta didik harus disiplin untuk menyelesaikan pendidikannya.</li> <li>• Guru harus memberi waktu tambahan sesuai kebutuhan peserta didiknya.</li> </ul>
Model 3: Self-Blend	Pembelajaran <i>online</i> merupakan sebagian kecil dari kegiatan pembelajaran	Peserta didik mempunyai kebebasan memilih program <i>online</i> yang disukai.	Sekolah harus menawarkan banyak program/layanan <i>online</i> bagi peserta didiknya.
Model 4: Enriched Virtual	Mengembangkan program <i>blended</i> untuk memberikan peserta didik pengalaman	Peserta didik tidak diharuskan hadir setiap hari, semua instruksi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik harus selalu mencek tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara <i>online</i>, maka</li> </ul>

	sekolah tatap muka. Pada Model- Enriched Virtual, peserta didik jarang menghadiri jadwal di sekolah setiap hari. Ini berbeda dari model Self-Blend karena tatap muka hanya sebagai pelengkap.	dipelajari secara <i>online</i> , jadi memudahkan bagi peserta didik yang sudah bekerja untuk melanjutkan pendidikan tanpa harus menghadiri pembelajaran tatap muka.	perlu kedisiplinan dari peserta didik. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu layanan dukungan berupa <i>website</i> yang disediakan untuk kegiatan pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.</li> </ul>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Menurut (Semler, 2005) *blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Menurut (Khan, 2005), keuntungan dari pemanfaatan *blended learning* yaitu :

- a. Memperluas Kesempatan Belajar.
- b. Mengoptimalkan Pemanfaatan Biaya dan Waktu.

Di antara beberapa model yang ada, tidak ada yang sangat ideal untuk semua jenis materi, karena subyek yang berbeda biasanya memerlukan pembelajaran yang berbeda pula. Pembelajaran *blended* akan sulit dilakukan pada kondisi peserta didik yang tidak dapat belajar mandiri. Sementara itu teknologi menjadi penting ketika kita mengidentifikasi bahwa aspek penyampaian dan materi gabungan menjadi bagian tak terpisahkan. Maka dalam dimensi ini, kita akan berbicara terkait *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi untuk mengatur tipe-tipe penyampaian (Linton & Dwyer, 2012). Ini juga berarti bahwa isu-isu perkembangan teknologi pembelajaran harus menjadi porsi penting dalam pembelajaran campuran.

## 2. Aspek Yang Harus Dipertimbangkan.

Di dalam menerapkan pembelajaran *blended*, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu karakteristik Peserta Didik. Menurut (Dick, W., & Carey & Carey, 2005), identifikasi karakteristik peserta didik dalam perencanaan pembelajaran adalah sangat penting, karena berakibat kepada proses pengembangan instruksional. Menurut (Sitanggang & Saragih, 2013) karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan di dalam pelaksanaan pembelajaran adalah :

- 1) Karakteristik kemampuan awal, seperti kemampuan intelektual, kemampuan berfikir, dan kemampuan gerak (motorik).
- 2) Karakteristik latar belakang dan status sosial budaya.
- 3) Karakteristik mengenai perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti sikap, sifat, perasaan, minat dan sebagainya yang bersifat psikologis.

Selanjutnya (Nasution, 1995) juga mengemukakan beberapa cara untuk memenuhi prinsip individualitas dalam pembelajaran, yaitu pengajaran individual, tugas tambahan, pengajaran proyek, dan pengelompokan menurut kesanggupan. Berdasarkan uraian di atas, maka terlihat jelas bahwa karakteristik peserta didik harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan. Begitupun dilihat dari sisi media pembelajaran. Supaya media instruksional efektif digunakan, maka media tersebut harus berkaitan antara karakteristik peserta didik dengan isi materi dan presentasi yang meliputi aspek-aspek berikut :

1) Aspek Psikomotorik Peserta Didik.

Ranah psikomotorik merupakan bagian dari perkembangan individu yang berkaitan dengan gerak fisik berdasarkan hasil dari pengolahan antara kognisi dan afeksi yang membuahkan gerak fisik berupa perilaku. Hasil dari pemantauan terhadap capaian perkembangan psikomotorik peserta didik tersebut dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk pemenuhan kebutuhan peserta didik itu sendiri dalam menghadapi pendidikan di jenjang selanjutnya.

2) Aspek Kognitif.

Kognitif berhubungan erat dengan pikiran, memori, nalar, intelektual, kemampuan berhitung, logika, eksakta, sains, numerik, dan akademik. Khusus kognitif terdapat enam domain yakni sebagai berikut :

**Tabel 3.8. Domain kognitif & contoh penerapannya (Harsanto, 2007).**

Domain	Deskripsi	Implementasi
Pengetahuan	Pengetahuan atas fakta, definisi, nama, peristiwa, teori, dan kesimpulan	Mengemukakan arti, mengidentifikasi, mendeskripsikan, menguraikan yang terjadi
Pemahaman	Pengertian hubungan antar faktor, konsep data, sebab-akibat, dan penarikan kesimpulan	Membedakan, membandingkan, menginterpretasi data, mengkonversikan, memberi contoh

Aplikasi	Menggunakan pengetahuan untuk solusi masalah, implementasi.	Menghitung, melakukan percobaan, memodifikasi, memprediksi.
Analisis	Menentukan bagian masalah, penyelesaian, dan menunjukkan hubungan antar bagian	Mengidentifikasi faktor penyebab, merumuskan masalah, membuat grafik, menggambarkan
Sintesis	Menggabungkan informasi menjadi kesimpulan/konsep, menciptakan hal baru dengan mengolah ide-ide	Membuat desain, menciptakan produk baru, merancang model dan mengategorikan
Evaluasi	Mempertimbangkan suatu hal berdasarkan oposisi biner (benar-salah, baik-buruk, dan lain-lain)	Beradu argumentasi, memilih solusi yang lebih baik, mengadakan perbandingan, memberi kesimpulan

### 3) Aspek Afeksi.

Afektif memiliki cakupan yang berbeda dengan kognitif, karena lebih berhubungan dengan psikis, jiwa, dan rasa. Contohnya sikap (menikmati, menghormati), penghargaan (*reward*, hukuman), nilai (moral, sosial), dan emosi (sedih, senang). Bersamaan dengan berkembangnya kecerdasan kognitif, anak juga perlu dilatih mengembangkan afektif. Anak tidak hanya didorong untuk pintar, tetapi juga aktif, bertingkah laku baik, berakhlak mulia, dan sebagainya. Sama halnya dengan kognitif, afektif juga memiliki ranah sebagaimana telah dirumuskan oleh (Harsanto, 2007) yaitu :

**Tabel 3.9. Domain Afektif dan contoh penerapannya**

Domain	Deskripsi	Implementasi
Penerimaan	Kepekaan diri terhadap fenomena/stimuli, memberikan perhatian yang terkontrol.	Bertanya, memilih, senang mendengarkan, membaca, mengerjakan.
Responsi	Menunjukkan perhatian secara aktif, ingin dan puas merespon.	Menaati aturan, mengerjakan tugas, merenungkan
Menghayati nilai	Termotivasi dan berkomitmen untuk bertindak sesuai aturan.	Mengapresiasi, menghargai, bersimpati
Mengorganisasi	Mengorganisasi, memantapkan, berusaha menemukan hubungan	Mendukung penegakan disiplin nasional

	satu nilai dengan nilai lain.	
Karakterisasi dengan nilai (satu atau kompleks)	Menentukan kepribadian, tingkah laku sesuai dengan sistem nilai yang dimiliki atau dianut	Membulatkan tekad untuk melaksanakan perintah Allah, menguatkan diri untuk terus hidup disiplin

Berdasarkan karakteristik, aspek kognitif, psikomotorik, dan afeksi, maka sudah dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran materi habituasi pada masa pandemi covid-19. Dan berdasarkan kajian dan pengarahannya, bahwa peserta didik dan orang tuanya sudah mampu mengikuti pembelajaran yang diberikan secara *blended* atau asinkron kolaboratif, serta pembelajaran sinkron, tentunya dengan dukungan teknologi dan multimedia. Dalam hal ini diperlukan sebuah LMS (*Learning Management System*) untuk mengatur *system* pembelajaran supaya lebih terencana dan rapi dalam pelaksanaannya, dan guru serta peserta didik juga mudah untuk melakukan pembelajaran *online*.

#### F. **LEARNING MANAJEMENT SYSTEM (LMS)**

LMS dirancang untuk membantu peserta didik dalam memperoleh sumber informasi belajar dengan mudah. LMS memungkinkan guru untuk melacak peserta didik yang terdaftar dalam pembelajaran, mendistribusikan materi pembelajaran, membuat platform untuk mendiskusikan ide, menetapkan dan mengevaluasi tugas, memberikan umpan baik serta menilai peserta didik. Secara singkat, LMS memberikan ruang kepada pendidik (baik guru maupun dosen) untuk memantau dan memfasilitasi kemajuan belajar peserta didik secara dekat. Di sisi lain, peserta didik memperoleh manfaat karena mereka diberikan ruang dan waktu belajar yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman yang mereka miliki. LMS juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar *online* dimana peserta didik dapat terlibat dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran (Watson & Watson, 2007).

(Ramadhani, Rofiqul, Abdurrahman, & SYAZALI, 2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Google Classroom* merupakan pilihan LMS yang terbaik, dikarenakan produk ini memiliki kelebihan, yakni gratis untuk digunakan, mudah digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik karena tampilan dan penggunaannya seperti media sosial dan terintegrasi pada aplikasi *Google* lainnya, seperti *Google Form*, *Google Drive*, *Google Doc*, *Google Slides*, *Google Meet*, dan lainnya. Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik

dalam menerapkan LMS-Google Classroom dalam pembelajaran *daring* khususnya selama masa pandemic COVID-19.

### **G. GOOGLE CLASSROOM**

*Google classroom* atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16).

*Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan email terkait tugas siswa (M, 2018: 56). Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *blended learning flipped classroom*.

### **H. FLIPPED CLASSROOM**

*Flipped Classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. Dengan mengerjakan tugas di sekolah diharapkan ketika siswa mengalami kesulitan dapat langsung dikonsultasikan dengan temannya atau dengan guru sehingga permasalahannya dapat langsung dipecahkan. Pada dasarnya, konsep model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah ketika pembelajaran yang seperti biasa dilakukan di kelas dilakukan oleh siswa di rumah, dan pekerjaan rumah yang biasa dikerjakan dirumah diselesaikan disekolah. Model *Flipped Classroom* bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan tentang memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan siswa. Model pembelajaran tentunya tidak dapat mengatasi semua aspek permasalahan pembelajaran.



BAB  
4

## PEMBAHASAN

---

### A. PENGEMBANGAN MODEL

#### 1. Hasil Analisis Kebutuhan.

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah menganalisa kebutuhan dan tujuan. Peneliti mencoba mengetahui :

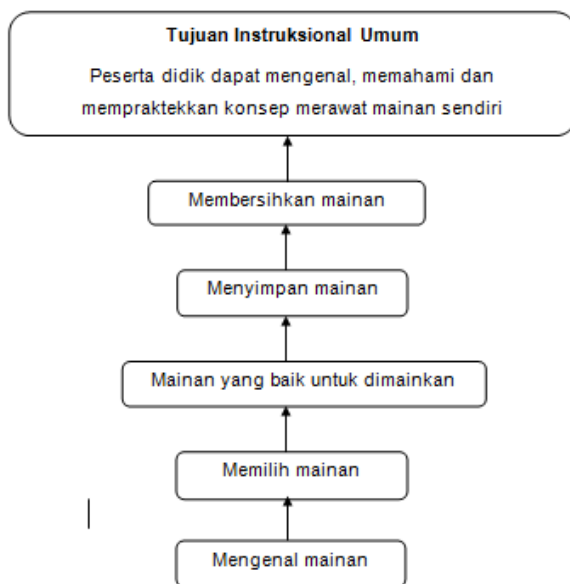
- a. Posisi tema Kegiatan sehari-hari, sub tema habituasi dalam kurikulum.
- b. Tujuan Pembelajaran tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi.
- c. Materi apa saja yang diajarkan.
- d. Kondisi awal pembelajaran.
- e. Sarana dan Prasarana yang tersedia.
- f. Masalah dan kesulitan yang muncul.
- g. Upaya dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.
- h. Harapan terhadap pembelajaran materi *online* tersebut.

Untuk mengetahui hal tersebut, lakukan wawancara guru terkait materi *online* yang akan dikembangkan, membagikan kuesioner kepada peserta didik terkait tema tersebut dan menganalisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi tersebut.

#### 2. Analisis Instruksional

Merupakan tahapan proses keseluruhan bagaimana perancang menentukan komponen utama dari tujuan instruksional berdasarkan kegunaan analisis tujuan, serta bagaimana setiap langkah dalam tujuan tersebut dapat dianalisis untuk mengidentifikasi keterampilan prasyarat (Dick & Carey, 2005).





Gambar 4.1 Peta Kompetensi Materi Habitulasi *online*.

### 3. Identifikasi Karakteristik Anak Usia Dini Kelompok B.

**Tabel 4.2**  
**Karakteristik Peserta Didik SPS Kemandirian Bogor.**

Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
Kelompok Anak Usia Dini	Kelompok B
Karakteristik Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usia : 5-6 tahun</li> <li>• Distribusi Jenis Kelamin 45,5% Wanita dan Porsn Pria 54,5%</li> <li>• Bahasa : Bahasa Indonesia</li> <li>• Kemampuan Kognitif : peserta didik sudah dapat berfikir secara konkret dengan arahan guru dan bantuan orang tua.</li> </ul>
Jumlah Anak Usia Dini	30 anak
Tingkat pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dianggap mampu mengikuti pembelajaran.</li> <li>• Anak tidak akan terbebani dengan materi <i>habitusi online</i> karena dikemas dengan menyenangkan dan waktunya</li> </ul>

	tidak dibatasi.
Sikap Anak Usia Dini	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan hasil wawancara, motivasi anak menjadi sangat menurun, terutama dalam kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).</li> <li>• Terdapat banyak kendala dan distraksi atau pengalihan fokus yang menyebabkan peserta didik terganggu dalam kegiatan pembelajaran</li> </ul>
Keterampilan yang berpotensi sukses dalam lingkungan belajar.	Kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

#### 4. Menuliskan Tujuan

Tujuan Pembelajaran tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi adalah meningkatkan kemandirian anak usia dini kelompok B yang menggunakan desain pengembangan pembelajaran berbasis *blended* dengan struktur dan desain yang tepat. Selain itu, terdapat rumusan tujuan pembelajaran khusus, yaitu :

- Menghasilkan materi pembelajaran *online*.
- Merancang dan menghasilkan desain pembelajaran atau skema belajar yang tepat.
- Menghasilkan desain pembelajaran yang efektif digunakan, sekaligus menjadi rujukan untuk pembelajaran selanjutnya.
- Menghasilkan instrumen untuk mengukur kemandirian anak.

#### 5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

- Evaluasi Formatif.

Melakukan pengembangan *test* formatif untuk keperluan *expert review* (materi, media, desain pembelajaran) dan uji coba kepada sasaran (*one to one*, kelompok kecil, dan kelompok besar). Instrumen yang digunakan untuk melihat kelayakan prototipe pembelajaran tersebut merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Siregar dan Hadiansyah pada pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran (Siregar&Hadiansyah, 2018).

- Evaluasi Sumatif.

Mengembangkan soal untuk menilai pencapaian anak usia dini kelompok B SPS Kemandirian Bogor yang dilakukan dengan cara pre tes dan post tes. Soal yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan berfungsi untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik.

## 6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

### a. Pemetaan Materi

**Tabel 4.3**  
**Pemetaan Materi Pembelajaran *Blended***

No	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok
1.	Mengenal Mainan	Apa itu mainan?	1. Pengertian mainan 2. Contoh mainan 3. Mengenal bentuk, warna, tekstur/ukuran mainan
		Itu mainan atau bukan ya?	1. Contoh yang termasuk bukan mainan 2. Pengenalan peralatan yang membahayakan dan tidak untuk dimainkan. 3. Penjelasan dan alasan
2.	Memilih Mainan	Parenting	1. Mainan yang beragam 2. Tidak memilih mainan yang hanya menghibur anak saja. 3. Pilih mainan yang dapat merangsang indera peraba ( <i>tactile</i> ) anak 4. Mainan edukatif 5. Mainan yang bisa sedikit mengasah dan merangsang perkembangan otak.
3.	Mainan yang sebaiknya dimainkan	Mainan Edukasi	1. Pengertian mainan edukasi 2. Pengenalan jenis mainan edukasi 3. Manfaat mainan edukasi
		Mainan Tradisional	1. Pengertian mainan tradisional 2. Pengenalan jenis mainan tradisional 3. Manfaat mainan tradisional
4.	Menyimpan Mainan Sendiri	Pembiasaan baik	1. Macam pembiasaan baik 2. Manfaat melakukan pembiasaan baik
		Pembiasaan Buruk	1. Macam pembiasaan buruk 2. Akibat melakukan pembiasaan buruk
5.	Membersihkan dan merapikan Mainan Sendiri	Mandiri mencuci mainan sendiri	Praktek pembiasaan merapikan mainan sendiri
		Mandiri mencuci tangan sendiri	Praktek pembiasaan mencuci tangan sendiri
		Mandiri merapikan mainannya sendiri	Praktek pembiasaan merapikan mainannya sendiri

### b. Memilih Pembelajaran *Asinkronous* dan *Sinkronous*

Melalui analisis ini, ditentukan apakah materi tertentu akan optimal dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron atau melalui pembelajaran sinkron. Proses memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkron dan sinkron dilakukan berdasarkan tingkat hirarki tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan pembagian ideal untuk seting pembelajaran asinkron sebesar 66,67% dan pembelajaran sinkron sebesar 33,33%.

**Tabel 4.4.**  
**Seting Pembelajaran Sinkron dan Asinkron.**

No	Tujuan Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Aktivitas Pembelajaran	
					Sinkron	Asinkron
1	Anak dapat mengenal jenis mainan yang baik dimainkan untuk anak usianya	Mengenal Mainan	Apa itu mainan?	Pengertian mainan		v
				Contoh mainan		v
				Mengenal bentuk, warna, tekstur/ukuran mainan	v	
			Itu mainan atau bukan ya?	Contoh bukan mainan		v
				Mainan yang tidak baik dimainkan.		v
		Penjelasan dan alasan		v		
2	Orang Tua dapat memilihkan dan mengarahkan mana mainan yang baik untuk anandanya	Memilih Mainan	Parenting	Mainan yang beragam		v
				Tidak memilih mainan yang menghibur anak saja.		v
				Pilih mainan yang dapat merangsang indera peraba		v
				Mainan edukatif		v
				Mainan yang merangsang kembang otak		v
3	Anak dapat memilih mainan yang sebaiknya dimainkan.	Mainan yang sebaiknya dimainkan	Mainan edukasi	Arti mainan edukasi		v
				Pengenalan mainan edukasi	v	
				Manfaat mainan edukasi		v
			Mainan Tradisional	Pengertian mainan tradisional		v
				Pengenalan mainan tradisional	v	
				Manfaat mainan tradisional		v
4	Anak dapat menyimpan mainannya sendiri pada tempatnya.	Menyimpan Mainan Sendiri	Pembiasaan (Habitiasi) Baik	Macam pembiasaan baik		v
				Manfaat melakukan pembiasaan baik		v
			Pembiasaan/Habitiasi Buruk	Macam pembiasaan buruk		v
				Akibat pembiasaan buruk		v
5	Anak dapat membersihkan mainannya sendiri dan merapikan kembali ke tempatnya.	Merawat mainan sendiri	Bersihkan Mainan Sendiri	Praktek Bersihkan mainan sendiri	v	
			Rapikan mainan sendiri	Praktek merapikan mainan sendiri	v	
			Mencuci tangan sendiri	Praktek cuci tangan	v	

c. Merancang Aktifitas Pembelajaran Asinkron

Tema : Kegiatan sehari-hari sub tema habituasi.

Capaian : Anak dapat mengenal, memahami dan mempraktekkan konsep merawat mainan sendiri.

Pokok Bahasan 1 : Mengenal Mainan

**Tabel 4.5**  
**Rancangan Pembelajaran Asinkron Materi Mengenal Mainan**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron			
			Asinkron Mandiri		Asinkron kolaboratif	
			Media digital	Asesmen		
				Tes	Diskusi <i>Darina</i>	Tugas <i>Darina</i>
1	<p>Apa itu mainan?</p> <p>Itu mainan atau bukan ya?</p>	<p>Pengertian mainan</p> <p>Contoh mainan</p> <p>Mengenal bentuk, warna, tekstur dan ukuran mainan</p> <p>Contoh yang bukan mainan</p> <p>Pengenalan yang tidak untuk dimainkan</p>	Media Presentasi	-	<p>Diskusi, apakah peserta didik tahu apa itu mainan? Warna, bentuk, tekstur dan ukuran mainan ? Serta yang bukan mainan, apakah membahayakan?</p>	<p>Membuat resume dari media presentasi yang dilihat dengan membuat video/foto laporan hasil pembelajaran.</p>

**Tabel 4.6**  
**Alur Pembelajaran Asinkron Materi Mengenal Mainan.**

1	Instruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran</li> <li>• Apakah mainan itu?</li> <li>• Seberapa sering menggunakan mainan?</li> <li>• Menggunakan mainan untuk apa?</li> </ul>
2	Forum Diskusi	Membuat pertanyaan dan dijawab oleh Anak
3	Motivasi belajar	Biasanya dimanakah kita mengenal mainan?
4	Forum Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pertanyaan dan dijawab oleh anak</li> <li>• Instruksi untuk memperhatikan penjelasan</li> </ul>
5	Media Digital	Memasukkan video youtube
6	Instruksi	Setelah mendengarkan video tersebut, <i>point</i> menarik apa yang didapatkan?
7	Tugas	Membuat penugasan resume video
8	Kesimpulan	Memberikan kesimpulan dan sumber lain

## Pokok Bahasan 2 : Memilih Mainan

**Tabel 4.7**  
**Rancangan Pembelajaran Asinkron Materi Memilih Mainan**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron			
			Asinkron Mandiri		Asinkron kolaboratif	
			Media digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi <i>Daring</i>	Tugas <i>Daring</i>	
1	Parenting	Mainan yang beragam	Media Presentasi	-	Bagaimana memilih mainan yang beragam?  Mainan seperti apa yang dipilih?  Bagaimana mengarahkan anak memilih mainan?	Membuat resume dari media presentasi yang dilihat dengan membuat video/foto laporan hasil pembelajaran.
		Tidak memilih mainan yang hanya menghibur anak saja				
		Pilih mainan merangsang indera peraba				
		Mainan edukatif				
		Mainan yang merangsang perkembangan otak anak				

**Tabel 4.8**  
**Alur Pembelajaran Asinkron Materi Memilih Mainan.**

1	Instruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran</li> <li>• Mainan seperti apakah yang biasanya dipikirkan untuk anak?</li> <li>• Mainan seperti apakah yang biasanya dipilih oleh anak?</li> </ul>
2	Forum Diskusi	Membuat pertanyaan dan dijawab oleh peserta didik dan orang tua.
3	Memberikan Motivasi	Apakah teman-teman tahu bagaimana bagaimana memilih mainan yang baik?
4	Media	Memberikan infografis
6	Instruksi	Setelah mendengarkan video tersebut, <i>point</i> menarik apa yang didapatkan?
7	Tugas	Membuat penugasan resume video mengenai pemilihan mainan untuk anak

Pokok Bahasan 3 : Mainan Yang Sebaiknya Dimainkan

**Tabel 4.9**

**Rancangan Pembelajaran Asinkron Materi Mainan Yang Sebaiknya Dimainkan**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron			
			Asinkron Mandiri		Asinkron kolaboratif	
			Media digital	Asesmen		
				Tes	Diskusi <i>Darina</i>	Tugas <i>Darina</i>
1	Mainan Edukatif	Arti mainan edukasi	Video	-	Apakah anak tahu mainan edukasi dan mainan tradisional?  Apakah dia memainkan mainan edukasi & mainan tradisional ?	Membuat resume dari video yang dilihat dengan membuat video/foto laporan hasil pembelajaran.
		Pengenalan mainan edu				
		Manfaat mainan edukasi				
	Mainan Tradisional	Pengertian mainan tradisional				
		Pengenalan mainan tradisional				
		Manfaat mainan tradisional				

**Tabel 4.10**

**Alur Pembelajaran Asinkron Materi Memilih Mainan.**

1	Instruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran</li> <li>• Mainan seperti apakah yang biasanya dipikirkan untuk anak?</li> <li>• Mainan seperti apakah yang biasanya dipilih oleh anak?</li> </ul>
2	Forum Diskusi	Membuat pertanyaan dan dijawab oleh peserta didik dan orang tua.
3	Motivasi belajar	Apakah teman-teman tahu bagaimana bagaimana memilih mainan yang baik?
4	Media Digital	Memberikan infografis
6	Instruksi	Setelah mendengarkan video tersebut, <i>point</i> menarik apa yang didapatkan?
7	Tugas	Membuat penugasan resume video mengenai pemilihan mainan untuk anak

## Pokok Bahasan 4 : Menyimpan Mainan Sendiri

**Tabel 4.11**

**Rancangan Pembelajaran Asinkron Materi Menyimpan Mainan Sendiri**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron			
			Asinkron Mandiri		Asinkron kolaboratif	
			Media digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi <i>Daring</i>	Tugas <i>Daring</i>	
1	Habitiasi/Pembiasaan Baik	Macam pembiasaan baik	Video	-	Apakah peserta didik mengetahui apa itu <i>habitiasi</i> ?	Membuat resume dari video yang dilihat dengan membuat video/foto laporan hasil pembelajaran.
		Manfaat melakukan pembiasaan baik				
	Habitiasi/Pembiasaan Buruk	Macam pembiasaan buruk				
		Akibat melakukan pembiasaan buruk				

**Tabel 4.12**

**Alur Pembelajaran Asinkron Materi Menyimpan Mainan Sendiri**

1	Instruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran</li> <li>• Apakah peserta didik sudah terbiasa melakukan pembiasaan menyimpan mainannya sendiri setelah dimainkan?</li> <li>• Apakah peserta didik menyimpan mainannya sendiri dengan bantuan dan arahan orang tua?</li> </ul>
2	Forum Diskusi	Membuat pertanyaan dan dijawab oleh peserta didik dan orang tua.
3	Instruksi Memberikan Motivasi belajar	Apakah teman-teman tahu bagaimana menyimpan mainan yang baik?
4	Media Digital	Memberikan video youtube
6	Instruksi	Setelah mendengarkan video tersebut, <i>point</i> menarik apa yang didapatkan?
7	Tugas	Membuat penugasan resume video mengenai bagaimana menyimpan mainan sendiri



Pokok Bahasan 5 : Merawat Mainan Sendiri

**Tabel 4.13 Rancangan Pembelajaran Asinkron Materi Merawat Mainan Sendiri**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron			
			Asinkron Mandiri		Asinkron kolaboratif	
			Media digital	Asesmen		
				Tes	Diskusi <i>Daring</i>	Tugas <i>Daring</i>
1	Merawat Mainan Sendiri	Praktek Bersihkan Mainan dan Cuci Tangan Sendiri	Video	-	Apakah terbiasa membersihkan mainan dan cuci tangan sendiri?	Membuat resume dari video yang dilihat dengan membuat foto hasil

**Tabel 4.14 Alur Pembelajaran Asinkron Materi Merawat Mainan Sendiri**

1	Instruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran</li> <li>• Apakah peserta didik sudah terbiasa membersihkan mainannya sendiri setelah dimainkan?</li> <li>• Apakah peserta didik mencuci tangan sendiri setelah bermain?</li> </ul>
2	Forum Diskusi	Membuat pertanyaan dan dijawab oleh peserta didik
3	Instruksi Memberikan Motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah peserta didik mengetahui bagaimana membersihkan mainan?</li> <li>• Apakah peserta didik mengetahui bagaimana mencuci tangan yang benar setelah bermain?</li> </ul>
4	Media Digital	Memberikan video <i>youtube</i>
6	Instruksi	Setelah mendengarkan video tersebut, <i>point</i> menarik apa yang didapatkan?
7	Tugas	Membuat penugasan resume video mengenai bagaimana menyimpan mainan sendiri

#### d. Merancang Aktifitas Pembelajaran Sinkron.

Tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi.

Capaian Pembelajaran : Anak dapat mengenal, memahami dan mempraktekkan konsep merawat mainan sendiri melalui pembelajaran berbasis *blended*.

Pokok Bahasan 2 : Mainan yang sebaiknya dimainkan.

**Tabel 4.15 Rancangan pembelajaran sinkron materi mainan yang sebaiknya dimainkan.**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1	Mainan Edukatif	Pengenalan mainan edukasi	Demonstrasi	media presentasi	Butir soal
2	Mainan Tradisional	Pengenalan mainan tradisional	Demonstrasi	Congklak dan origami	Butir soal, diskusi observasi

**Tabel 4.16 Alur pembelajaran sinkron materi mainan yang sebaiknya dimainkan.**

No	Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	Waktu
1	Pendahuluan 1) Pembukaan: berdoa dan bernyanyi). 2) Memeriksa kehadiran. 3) Menghubungkan materi/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman anak dengan materi/ kegiatan sebelumnya. 4) Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	Guru	Ceramah bertanya, praktik bernyanyi kolaborasi aktif dua arah	-	10 menit
2	Pengenalan mainan edukasi	Guru	Demonstrasi dan praktik	media presentasi dan contoh mainan edukasi	15 menit
3	Istirahat				
4	Pengenalan mainan tradisional	Guru	Demonstrasi dan praktik	media presentasi dan contoh mainan	15 menit
5	Penutup	Guru	Bertanya, bernyanyi dan diskusi	-	10 menit

Pokok Bahasan 5 : Merawat mainan sendiri.

**Tabel 4.17**

**Rancangan pembelajaran sinkron materi merawat mainan.**

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1	Membersihkan mainan sendiri	Praktek membersihkan mainan sendiri	Demonstrasi dan praktik	video, perlengkapan kebersihan mainan	Butir soal dan diskusi observasi
2	Merapikan mainan sendiri	Praktek merapikan mainan sendiri	Demonstrasi dan praktik	video dan mainan	Butir soal, diskusi observasi
3	Mencuci tangan sendiri	Praktek cuci tangan sendiri	Demonstrasi dan praktik	perlengkapan cuci tangan	Butir soal dan diskusi observasi

**Tabel 4.18**

**Alur pembelajaran sinkron materi merawat mainan sendiri.**

Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	Waktu
Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan : berdoa dan bernyanyi.</li> <li>• Memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>• Menghubungkan tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik atau dengan materi/ tema/kegiatan sebelumnya</li> <li>• Mengajukan</li> </ul>	Guru	Ceramah, bertanya, praktik bernyanyi, dan kolaboratif aktif dua arah.	-	10 menit

pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.				
Praktek membersihkan mainan sendiri	Guru	Demonstrasi dan praktik	video, perlengkapan kebersihan dan mainan	15 menit
istirahat				
Praktek merapikan mainan sendiri	Guru	Demonstrasi dan praktik	video dan mainan	15 menit
Praktek cuci tangan sendiri	Guru	Demonstrasi dan praktik	video dan mainan	15 menit
Penutup	Guru	Bertanya, bernyanyi dan diskusi	-	10 menit

### 1. Mengembangkan dan Memilih Materi dan Media Pembelajaran.

**Tabel 4.19**  
**Identifikasi Kebutuhan Media.**


No	Pokok Bahasan	kebutuhan Media	Jenis Media	Jumlah
1.	Mengenal Mainan	Audio visual	Presentasi	1
		Asesmen	video	1
			Tes/Kuis	-
			diskusi	2
			Tugas	1
2	Memilih Mainan	Audio visual	Presentasi	1
		Asesmen	video	1
			Tes/Kuis	-
			diskusi	2
			Tugas	-
3	Mainan yang sebaiknya dimainkan	Audio visual	Presentasi	1
		Asesmen	video	1
			Tes/Kuis	-
			diskusi	2
			Tugas	-
4	Menyimpan	Audio visual	Presentasi	1

	Mainan Sendiri	Asesmen	video	1
			Tes	-
			diskusi	2
			Tugas	-
5	Merawat mainan sendiri	Audio visual	Presentasi	1
		Asesmen	video	1
			Tes	-
			diskusi	2
			Tugas	1

### Model Draft 1.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Pengembangan Model Draft 1.**

No	Nama	Deskripsi	Menu	Tampilan
1	Halaman login	Digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi <i>Google Classroom</i> , dan Login dilakukan dengan cara memasukkan alamat email dan <i>password</i>	Sign in : untuk masuk Sign up : untuk membuat akun baru	
2	Halaman home	Tampilan halaman pertama setelah melakukan login	laman masuk dengan email masing-masing	
3	Aktivitas halaman	Halaman untuk melihat lini masa aktifitas yang terjadi, dapat juga disajikan halaman untuk pusat pemberitahuan aktifitas terbaru	Bar menu Opsi untuk memilih tampilan aktifitas yang ditampilkan	

4	Tugas	Halaman ini melihat dan memberikan tugas (guru) pada kelas	Bar menu Pilih Kelas Buat Tugas berisi video materi habituasi	
---	-------	------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

## 2. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif.

### a. Uji Kelayakan oleh Ahli.

Setelah membuat prototipe pembelajaran *blended* tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi, maka selanjutnya dilakukan *expert review* untuk menguji pembelajaran yang dibuat apakah sudah memenuhi syarat atau belum. Pelaksanaan uji coba yang dilakukan oleh pakar ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk hasil pengembangan pembelajaran *blended* dari aspek media pembelajaran, desain pembelajaran, dan materi pembelajaran. Di bawah ini adalah hasil penilaian produk prototipe pembelajaran dengan instrumen penilaian berdasarkan pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran (Siregar & Hadiansyah, 2018) :

**Tabel 4.21**  
**Hasil Kelayakan Ahli Materi.**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan rumusan tujuan pembelajaran	4
		2. Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran	4
		3. Kesesuaian tugas atau latihan dengan tujuan pembelajaran	5
		4. Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran	5
		5. Penyampaian uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran mudah dipahami peserta didik	4
		6. Kesimpulan dalam pembelajaran disampaikan secara jelas	4
		7. Evaluasi yang disajikan lengkap	4
2	Materi	8. Relevansi materi yang disajikan dengan	5

		tujuan pembelajaran	
		9. Keakuratan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
		10. Kesesuaian urutan materi yang disampaikan	5
		11. Kesesuaian contoh yang digunakan dengan materi	5
		12. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	4
		13. Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pembelajaran	4
		14. Kelengkapan komponen pembelajaran yang disediakan	5
		15. Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
		16. Kemutakhiran materi yang disajikan dalam pembelajaran	4
		17. Referensi yang digunakan	4
3	Bahasa	18. Kesesuaian ejaan yang digunakan dalam materi pembelajaran berbasis jaringan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	5
		19. Ketepatan penggunaan bahasa pada materi pembelajaran	4
		20. Kesesuaian gaya bahasa yang digunakan dengan peserta didik	5
		21. Kemudahan redaksi pada materi pembelajaran berbasis jaringan	5
		22. Tingkat keterbacaan materi	4
Total			97

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi pembelajaran, presentase tingkat kelayakan materi dapat dihitung :

$$\text{Persentasi (\%)} = \frac{\sum x}{X} 100 \%$$

$$= \frac{97}{110} \times 100\% = 88,18\%$$

**Tabel 4.22**  
**Rekap dari hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi**

No	Aspek	skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase Kecapaian
1	Pembelajaran	35	30	85,71%
2	Materi	50	44	88%
3	Bahasa	25	23	92%

**Tabel 4.23**  
**Hasil Kelayakan Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tampilan media	1. Tampilan tata letak bahan pembelajaran	4
		2. Keserasian warna pada <i>background</i> , <i>header</i> /komponen lainnya	4
		3. Kemenarikan grafis seperti <i>layout</i> , <i>warna</i> , <i>typografi</i>	4
		4. Keterbacaan teks pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		5. Relevansi grafis yang digunakan dengan tema media pembelajaran berbasis jaringan	4
		6. Kemudahan navigasi pada media pembelajaran berbasis media	4
		7. Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	4
2.	Kompatibilitas dan aksesibilitas Program	8. Kemudahan aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media.	4
		9. Kapasitas <i>loading</i> media	4
		10. Kecukupan <i>tools</i> yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan belajar	4
		11. Kemudahan pencarian data atau materi yang dikehendaki	4
		12. Ketepatan penggunaan <i>hyperlink</i> pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		13. Ketersediaan fitur <i>Obrolan/chat</i> untuk mengatasi kesulitan sasaran	4
		14. Ketersediaan fitur pencarian untuk	4



		membantu pencarian bahan, sumber atau referensi lain	
		15. Ketersediaan <i>feedback</i> untuk membantu sasaran	4
		16. Ketersediaan fitur <i>chat</i> yang dapat dimanfaatkan oleh sasaran	4
		17. Tingkat kecepatan unggah dan <i>unduh</i> konten	4
3.	Penyajian Media	18. Kemenarikan bahan belajar yang ditampilkan pada media pembelajaran	4
		19. Kesesuaian ejaan pada media pembelajaran berbasis jaringan dengan kaidah EYD	4
		20. Kejelasan redaksi pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		21. Ketepatan penggunaan contoh dan non contoh pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		22. Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran	5
		23. Tingkat keterbacaan pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
Total			93

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli media pembelajaran, persentasi tingkat kelayakan media pembelajaran dapat dihitung:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi (\%)} &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \% \\ &= \frac{93}{115} \times 100\% = 80,87\% \end{aligned}$$

**Tabel 4.24**  
**Rekap dari hasil penilaian kelayakan oleh ahli media**

No	Aspek	Skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase Capaian
1	Tampilan media	35	28	80 %
2	Kompatibilitas dan Aksesibilitas Program	50	40	80 %
3	Penyajian media	30	25	83,33 %

**Tabel 4.25**  
**Hasil Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	1. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran berbasis jaringan	4
		2. Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	4
		3. Kemampuan media dalam memberikan motivasi untuk sasaran	4
		4. Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pembelajaran	4
		5. Kejelasan kesimpulan atau rangkuman yang disajikan	4
		6. Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pembelajaran	4
		7. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik sasaran	4
		8. Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis jaringan	4
		9. Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi terhadap pembelajaran	4
2	Tampilan	10. Tingkat keterbacaan pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		11. Kemampuan Media memberikan motivasi untuk peserta didik	4
3	Bahasa	12. Kesesuaian ejaan pada media pembelajaran berbasis jaringan dengan kaidah EYD	4
		13. Kejelasan redaksi pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		14. Ketepatan penggunaan contoh dan non contoh pada media pembelajaran berbasis jaringan	4
		15. Ketepatan penggunaan contoh dan non contoh pada media pembelajaran berbasis jaringan	5
		16. Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran	4
Jumlah			65

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli desain pembelajaran, persentasi tingkat kelayakan desain pembelajaran dapat dihitung:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi (\%)} &= \frac{\sum SMI}{S} \times 100 \% \\ &= \frac{65}{80} \times 100\% = 81,25\% \end{aligned}$$

**Tabel 4.26**  
**Rekap dari hasil penilaian ahli desain pembelajaran**

No	Aspek	skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase Kecapaian
1	Pembelajaran	45	36	80 %
2	Tampilan	10	8	80 %
3	Bahasa	25	21	84 %

**b. Evaluasi Formatif oleh Peserta Didik**

**1) Uji *One to one***

Setelah melakukan perbaikan pada prototipe, maka hasil prototipe tersebut di uji cobakan kepada peserta didik

**Tabel 4.27 Hasil uji *one to one***

No	Aspek	Indikator	Skor Siswa			Skor Siswa			Skor Siswa			Jumlah		
			A	A	A	B	B	B	C	C	C	A	B	C
			1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Pembelajaran	1. Kejelasan rumusan tujuan	5	5	5	5	4	4	4	4	4	15	13	12
		2. Kejelasan pendahuluan	5	5	5	5	5	5	5	4	4	15	14	14
		3. Kesesuaian soal latihan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		4. Kejelasan kesimpulan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15

		an												
		5. Kesesuaian waktu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		6. Pembelajarannya menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		7. Materi lengkap dan mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
2	Tampilan	8. Tampilan grafis menarik ( <i>layout, warna, typografi</i> )	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		9. Tampilan antar muka aplikasi mudah digunakan	5	5	4	5	4	4	4	4	4	14	13	12
		10. Pemilihan warna seimbang dan menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		11. Teks dan gambar dapat dilihat dengan jelas	5	5	5	4	5	5	5	4	4	14	14	14
		12. Kemudahan	5	5	5	5	4	5	4	5	4	14	14	14

		mengakses media pembelajaran												
		13. Kemudian mencari materi pembelajaran yang diinginkan	5	4	5	5	4	5	5	4	5	15	12	15
		14. Kemudian komunikasi dengan siswa lain & guru	5	5	5	5	5	4	5	5	4	15	15	13
		15. Kemudian mengakses dari berbagai perangkat	5	5	4	5	5	4	4	4	4	14	14	12
		16. Waktu yang diperlukan untuk memuat materi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	15	15
		17. Kemudian menemukan tugas	5	5	5	5	5	4	5	5	4	15	15	13

		yang diberika n												
3	Bahasa dan Komuni kasi	18. Pegguna an narasi jelas dan mudah dipaham i	5	5	5	5	5	5	5	4	4	15	14	1 4
		19. Pegguna an bahasa sesuai dengan kaidah	5	5	5	5	5	5	4	4	4	14	14	1 4
		20. Pegguna an bahasa istilah mudah dipaham i	5	5	5	5	5	5	4	4	4	14	14	1 4
Total			9 5	9 4	9 3	9 4	9 1	9 0	9 0	8 7	8 5	28 0	27 2	2 6 7
Rata-rata (%)												93 ,3	90 ,7	8 9

Persentasi hasil uji *one to one* dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Persentasi (\%)} = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{SMI}{N}$$

$$= \frac{861}{900} \times 100\%$$

$$= 95,67\%$$

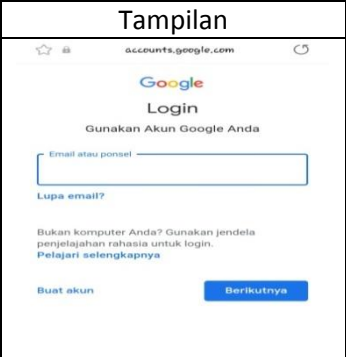
**Tabel 4.28**  
**Rekap hasil uji *one to one***

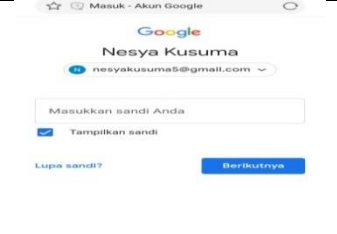



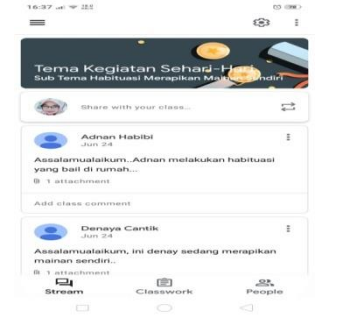
No	Aspek	skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase Kecepatan
1	Pembelajaran	315	308	97,78%
2	Tampilan	450	426	94,67%
3	Bahasa	135	127	94,07%

Hasil secara keseluruhan dalam aspek pembelajaran, tampilan, serta bahasa dan komunikasi, kelompok A dengan karakteristik peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar tinggi mendapatkan capaian hasil sebesar 93,3% termasuk kategori sangat baik. Untuk kelompok B dengan karakteristik peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar sedang mendapatkan capaian hasil sebesar 90,7%, termasuk kategori sangat baik. Dan untuk kelompok C dengan karakteristik peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar rendah, capaian hasilnya adalah sebesar 89% dan termasuk kategori capaian sangat baik juga. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang diuji termasuk media yang sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba *one to one*, maka perbaikan yang dilakukan peneliti adalah merevisi tema kebutuhan sub tema habituasi merapikan mainan sendiri menjadi tema kegiatan sehari-hari, sub tema habituasi merapikan sendiri, dan dapat dilihat dari dfart 2.

**Model Draft 2**

**Tabel 4.29**  
**Hasil Pengembangan Model Draft 2.**

No	Nama	Deskripsi	Menu	Tampilan
1	Halaman log in	Digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi <i>Google Classroom</i> , dan Login dilakukan dengan cara memasukkan alamat email dan <i>password</i>	Sign in : untuk masuk Sign up : untuk membuat akun baru	

2	Halaman <i>home</i>	Tampilan halaman pertama setelah melakukan login, masih dengan format yang sama	Menu masuk dengan emailnya masing-masing	
3	Aktivitas halaman	Terdapat perubahan nama tema berdasarkan saran uji ahli materi menjadi tema Kegiatan Sehari-hari.	Bar menu Opsi untuk memilih tema khusus yang akan dipelajari	
4	Tugas	Halaman ini melihat dan memberikan tugas (guru) pada kelas	Bar menu Pilih Kelas Tugas khusus sesuai tema	
5	Tugas	Halaman ini melihat dan memberikan tugas (guru) pada kelas	Bar menu khusus materi habituasi <i>online</i>	
6	Kolom menu diskusi	Halaman ini memperlihatkan laman diskusi antara guru, anak dan orang tua sebagai implementasi kolaborasi asinkron.	Bar menu laman diskusi	

## 2) Uji kelompok kecil

Setelah melakukan uji coba one to one, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan lima orang peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.



**Tabel 4.30 Hasil uji kelompok kecil**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pembelajaran	1. Kejelasan rumusan tujuan	66
		2. Kejelasan pendahuluan	68
		3. Kesesuaian soal yang diberikan	70
		4. Kejelasan kesimpulan	70
		5. Kesesuaian waktu untuk mendalami pembelajaran <i>online</i>	69
		6. Pembelajaran dibuat menarik	69
		7. Materi pembelajaran lengkap dan mudah dipahami	69
2.	Tampilan	8. Tampilan grafis menarik ( <i>layout</i> , warna, <i>typografi</i> )	69
		9. Tampilan antar muka aplikasi mudah digunakan	63
		10. Pemilihan warna menarik	69
		11. Teks dan gambar jelas	67
		12. Kemudahan mengakses media	66
		13. Kemudahan mencari materi pembelajaran yang diinginkan	67
		14. Kemudahan komunikasi dengan siswa lain dan guru	69
		15. Kemudahan mengakses dari berbagai perangkat	64
		16. Waktu yang diperlukan untuk memuat materi pembelajaran	70
		17. Kemudahan menemukan tugas	68
3.	Bahasa dan Komunikasi	18. Penggunaan narasi jelas dan mudah dipahami	67
		19. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	66
		20. Penggunaan bahasa istilah mudah dipahami	66
Total			1352

Prosentase hasil uji kelompok kecil dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi (\%)} &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \% \\
 &= 1352/1500 \times 100\% = 90,13\%
 \end{aligned}$$

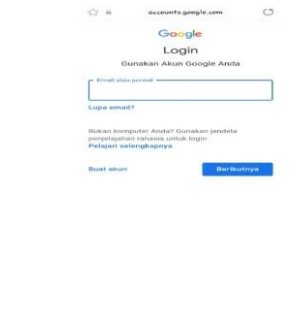
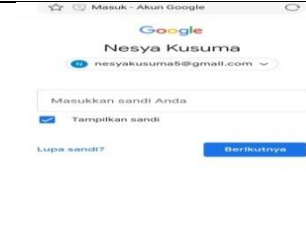
**Tabel 4.31**  
**Rekap hasil uji kelompok kecil**




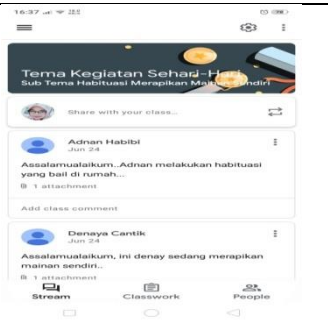

No	Aspek	skor maksimal	Jumlah Skor	Prosentase Kecapaian
1	Pembelajaran	525	481	91,62%
2	Tampilan	750	672	89,6%
3	Bahasa	225	199	88,44%

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil yang dilakukan terhadap 15 orang peserta didik diperoleh hasil persentasi 90,13%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prototipe pengembangan materi pembelajaran *online* berbasis *blended* pada tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap uji kelompok besar. Saran dari pengguna adalah sebaiknya ditampilkan kolom laman nama anak kelompok B. Saran dan kekurangan dari model draft 2 dilengkapi di model draft 3.

**Model Draft 3.**

**Tabel 4.32**  
**Hasil Pengembangan Model Drfat 3.**

No	Nama	Deskripsi	Menu	Tampilan
1	Halaman log in	Digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi <i>Google Classroom</i> , dan Login dilakukan dengan cara memasukkan alamat email dan <i>password</i>	Sign in : untuk masuk Sign up : untuk membuat akun baru	
2	Halaman home	Tampilan halaman pertama setelah melakukan login, masih dengan format yang sama	Menu masuk dengan emailnya masing-masing	

3	Aktivitas halaman	Terdapat perubahan nama tema berdasarkan saran uji ahli materi menjadi tema Kegiatan Sehari-hari.	Bar menu Opsi untuk memilih tema khusus yang akan dipelajari	
4	Tugas	Halaman ini melihat dan memberikan tugas (guru) pada kelas	Bar menu Pilih Kelas Tugas khusus sesuai tema	
5	Tugas	Halaman ini melihat dan memberikan tugas (guru) pada kelas	Bar menu khusus materi habituasi online	
6	Kolom menu diskusi	Halaman ini memperlihatkan laman diskusi antara guru, anak dan orang tua sebagai implementasi kolaborasi asinkron.	Bar menu laman diskusi	
5	Nama Anak	Halaman ini memuat nama anak kelompok B SPS Kemandirian	Bar menu khusus untuk nama anggota kelompok B	

## B. HASIL ANALISIS UJI COBA MODEL.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan 30 orang peserta didik kelompok B.

**Tabel 4.33**  
**Hasil Uji Kelompok Besar**

No	Aspek	Indikator	Rata-rata
1	Pembelajaran	1. Kejelasan Rumusan Tujuan	128
		2. Kejelasan pada bagian pendahuluan pembelajaran <i>online</i>	129
		3. Kesesuaian soal latihan	135
		4. Kejelasan kesimpulan	133
		5. Kesesuaian waktu mendalami pembelajaran <i>online</i>	133
		6. Pembelajaran dibuat secara menarik	134
		7. Materi belajar yang diberikan lengkap dan mudah dipahami	131
2	Tampilan	8. Kemenarikan tampilan grafis seperti <i>layout, warna, typografi</i>	130
		9. Tampilan antarmuka aplikasi mudah digunakan	127
		10. Pemilihan penggunaan warna menarik	129
		11. Teks dan gambar dapat dilihat secara jelas	134
		12. Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran	131
		13. Kemudahan untuk mencari materi yang ingin dipelajari	133
		14. Kemudahan komunikasi dengan siswa lain dan guru	132
		15. Kemudahan mengakses dari berbagai perangkat	127
		16. Waktu yang diperlukan untuk memuat materi pembelajaran	132
		17. Kemudahan untuk menemukan tugas yang diberikan	131
3	Bahasa dan Komunikasi	18. Penggunaan narasi yang jelas dan mudah dipahami	134

		19. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	131
		20. Istilah yang digunakan mudah dipahami	130
Total capaian			2624
Total maksimal			3000
Prosentase (%)			87,46%

Persentasi hasil uji kelompok besar dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi (\%)} &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\ &= \frac{2624}{3000} \times 100\% = 87,46\% \end{aligned}$$

**Tabel 4.34**  
**Rekap hasil uji kelompok Besar**

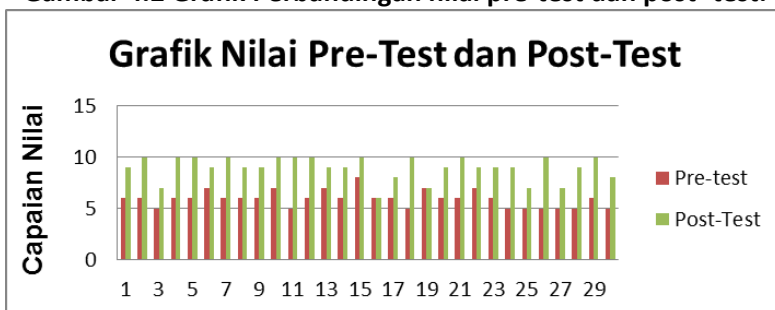
No	Aspek	skor maksimal	Jumlah Skor	Prosentase Kecapaian
1	Pembelajaran	1050	923	87,90%
2	Tampilan	1500	1306	87,06%
3	Bahasa dan komunikasi	450	395	87,78%

Berdasarkan hasil uji kelompok besar yang dilakukan terhadap 30 orang peserta didik, diperoleh hasil persentasi 87,46%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa prototipe pengembangan materi pembelajaran *online* berbasis *blended* pada tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi sub-sub tema merapikan mainan sendiri di SPS Kemandirian Bogor sudah layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran dan diuji efektifitasnya.

### C. PENGUJIAN KEEFEKTIFAN MODEL

Peneliti melihat efektifitas pembelajaran *blended* kegiatan sehari-hari sub tema habituasi sub-sub tema merapikan mainan sendiri di SPS Kemandirian Bogor dengan membandingkan hasil *pre-test* peserta didik sebelum menggunakan pembelajaran *blended* yang dibuat dengan hasil *post-test* setelah menggunakan pembelajaran *blended* yang dibuat. Pengujian ini dilakukan pada 30 peserta didik kelompok B SPS Kemandirian Bogor. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik dibawah.

Gambar 4.2 Grafik Perbandingan nilai pre-test dan post- test.



Berdasarkan data tersebut, dilakukan analisa N-Gain Score (Hake, 1999) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 N - \text{Gain} &= \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre-Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre-Test}} \\
 &= \frac{9,43 - 6,07}{10 - 6,07} \\
 &= 3,36 / 3,93 \\
 &= 0,85
 \end{aligned}$$

Tabel 4.35  
Kategori Penafsiran Kategori Nilai N-Gain

Nilai N – Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Dari perhitungan tersebut didapat N-Gain rata-rata peserta didik sebesar 0,85. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran *online* berbasis *blended* tersebut terbukti efektif.





BAB  
5

## KESIMPULAN

---

1. Pengembangan materi habituasi *online* berbasis *blended learning* ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), diawali dengan penelitian awal dan pengumpulan data sampai menjadi desain final. Tahap pengembangan model mengikuti langkah-langkah Dick and Carey yang dilengkapi dengan model PEDATI, dan telah mengikuti setiap langkah dari model tersebut sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.
2. Hasil penilaian kelayakan ahli materi pembelajaran sebesar 88,18% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian kelayakan ahli media pembelajaran, prosentase tingkat kelayakannya sebesar 80,87 % dengan kategori baik. Dan hasil penilaian kelayakan ahli desain pembelajaran, prosentase tingkat kelayakannya sebesar 81,25% dengan kategori baik. Hasil validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan relevan, sistematis, menarik, mudah digunakan dan baik dalam meningkatkan hasil belajar terutama kemandirian peserta didik, sehingga model pengembangan *blended* ini layak untuk digunakan dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran bagi anak usia dini.
3. Dari perhitungan didapat N-Gain rata-rata peserta didik sebesar 0,85. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi pembelajaran *online* berbasis *blended* tersebut termasuk tinggi dan terbukti efektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ahmad Wiranata. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Matakuliah Sistem Belajar Terbuka Untuk Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Ejournal*, 151(2), 10–17.
- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). *Blended learning* dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114.
- Alwine, J. C., Kemp, D. J., & Stark, G. R. (1977). Method for detection of specific RNAs in agarose gels by transfer to diazobenzyloxymethyl-paper and hybridization with DNA probes. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 74(12), 5350–5354.
- Branch, R., & Dousay, T. (2015). *Survey of instructional design models*.
- Chaeruman, U A. (2017). Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. *Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*.
- Chaeruman, Uwes Anis. (2017). Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran *Daring*. *Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi, Kemenristekdikti*, 34.
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.3012>
- Dick, W., & Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Dwiyogo, W. (2011). *Lesson learned based Blended Learning.(Pembelajaran Berbasis Blended Learning)*.
- Febriantoro, W. (2018). *Blended learning Instructional Design Development On The Prepackaged Products Training Using Pedati Model. Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 2(1).
- Hariyanto, S. (2017). *Peran Guru Dalam Membimbing Pembiasaan Ibadah Mahdhah Pada Siswa-Siswi Kelas li Di Mi Ma'arif Panjang Jenangan Ponorogo Tahun Pelajaran 2016-2017*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Harsanto, R. (2007). *Pengelolaan kelas yang dinamis. Yogyakarta: Kanisius*.
- Hasanah, L., Dharmayana, I. W., & Delrefi, D. (2014). *Meningkatkan Kemandirian Belajar Anak dengan Menggunakan Metode Bercerita Berbantuan Media Film/VCD pada Kelompok B1 TK Gow Curup*. Universitas Bengkulu.

- Hasibuan, M. P. (2014). *Pengembangan buku ajar kimia SMA/MA kelas XI semester 1 berdasarkan kurikulum 2013 dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkembangkan karakter siswa* (p. 1). p. 1. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4346>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2011). The rise of K-12 blended learning. *Innosight Institute*, 5, 1–17.
- Khan, B. H. (2005). *E-learning quick checklist*. IGI Global.
- Linton, M., & Dwyer, K. (2012). Creating your *blended learning* success story. *IQ: The RIM Quarterly*, 28(1).
- Mahnegar, F. (2012). Learning management system. *International Journal of Business and Social Science*, 3(12).
- Marsh, J. A. (2012). Interventions promoting educators' use of data: Research insights and gaps. *Teachers College Record*, 114(11), 1–48.
- Maspupah, U. (2018). Manajemen Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di Kbit Alfurqon Sumbang Banyumas dan Play Group Genus Jatiwinangun Purwokerto. *Martabat*, 2(2), 233–248.
- Moeslichatoen, R. (1999). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Morrison, G. S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD). *Jakarta: Indeks*.
- Morrison, R. & K. (2007). *No Title*. USA.
- Mosa, E. (2006). Punctoedu: a blended e-learning model. *Current Developments in Technology-Assisted Education*, 6(4), 1744–1749.
- Nasution, A. (1995). Survey of recent developments. *Bulletin of Indonesian Economic Studies*, 31(2), 3–40.
- Noviar, D. (2016). Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis Android Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 15(2), 198–207. <https://doi.org/10.21831/cp.v15i2.8255>
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Rahmawati, R. (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED PADA MATA KULIAH FISILOGI TUMBUHAN. *JESBIO: Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, 6(2), 23.
- Ramadhan, R., Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2018). *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Ramadhani, R., Rofiqul, U., Abdurrahman, A., & SYAZALI, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google

- classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158.
- Riyanto, S., & Mumtahana, H. A. (2018). Analisis Kesiapan *Blended learning* Di Lingkungan Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 2(2), 191–199.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sardila, V. (2015). Implementasi Pengembangan Nilai-Nilai Etika dan Estetika Dalam Pembentukan Pola Prilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Dakwah Risalah*, 26(2), 86–93.
- Semler, S. (2005). Use *blended learning* to increase learner engagement and reduce training cost. *On-Line) Dalam*, 11.
- Sitanggang, N., & Saragih, A. H. (2013). Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 134–258.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Modul Metode Pengembangan Fisik*.
- Uno, H. B., & Pakaya, A. J. (n.d.). Development Of Mathematics'learning Device Ipa Class Xi Of Even Semester Based On Dick & Carey Learning Model. *The Challenges of Educational Management And Administration in Competitive Environment*, 550.
- Watson, W., & Watson, S. L. (2007). *An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become*.

## PROFIL PENULIS

### Rahmawati Puji Astuti



Penulis lahir di Garut, 13 Juni 1981, merupakan putri kelima dari Bapak KH. Mushthofa Kamil dan Ibu. Hj. Euis Suciati. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri talun 2 Garut, SMP Negeri 1 Garut, SMA Negeri 1 Garut. Pada tahun 1999 melanjutkan kuliah di Universitas Nasional Bandung mengambil Program Diploma 1 jurusan Komputer Bisnis dilanjutkan tahun berikutnya yaitu tahun 2000 kuliah di Fakultas Peternakan Jurusan Produksi Ternak Universitas Padjadjaran (UNPAD) Jatinangor Bandung. Pada tahun 2019 melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Tahun 2010 sampai sekarang mulai bekerja di konsultan pendidikan Spec Teaching and Learning Jakarta sebagai Manajer Marketing. Tahun 2018 mulai mendirikan lembaga Paud dan bekerja sampai sekarang sebagai pengelola Paud.

## **MONOGRAF**

# **PENGEMBANGAN MATERI PEMBIASAAN (HABITUASI) ONLINE BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI KELOMPOK B**

**P**embiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari guna membiasakan hal-hal yang baik pada anak yang berguna di lingkungannya. Bidang ini berisi aspek Moral dan Nilai-nilai Agama dan aspek Sosial, Emosional dan Kemandirian. Hal ini akan menjadi sangat luar biasa jika dilakukan dengan mengkolaborasikan Pembelajaran Blended Learning yang merupakan metode pembelajaran tatap muka yang digabung dengan metode e-learning atau jarak jauh yang berbasis teknologi digital untuk bisa saling melengkapi dengan memberikan fleksibilitas terhadap pelajaran maupun pengajar saat belajar yang kemudian dengan melalui metode ini pelajar dan pengajar tidak perlu setiap hari datang ke sekolah namun proses pembelajaran dapat dilakukan secara daring dalam segala kesempatan, sesuai dengan kesepakatan yang dijadwalkan. Keunggulan lain dari metode pembelajaran ini diantaranya efisiensi, baik dari segi biaya dan waktu, Selain itu peserta didik juga dapat menerima materi pembelajaran berbentuk video interaktif, video penjelasan dari pendidik, materi e-book, bahkan hingga podcast. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan khususnya pendidik dalam menjalankan pengelolaan pembelajaran terutama dalam menyampaikan penjelasan tentang kebiasaan yang diterapkan pada anak usia dini yang dapat menciptakan kualitas dan kuantitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilngkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pendidikan.