

PENGEMBANGAN MATERI HABITUASI ONLINE BERBASIS BLENDED LEARNING DI SPS KEMANDIRIAN KOTA BOGOR

Rahmawati Puji Astuti¹, Zainal Abidin Arief², Muhammad Givi Efgivia³

¹ Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor

¹ rahmanyacatur@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan materi habituasi online berbasis blended learning di SPS Kemandirian Bogor untuk meningkatkan kemandirian peserta didik anak usia dini dan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas produk tersebut. Desain penelitian menggunakan desain Research and Development (R&D) Dick and Carey yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PEDATI. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B SPS Kemandirian Bogor.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) uji ahli materi berada pada kategori sangat baik (88,18%), (2) uji ahli media pembelajaran berada pada kategori baik (80,87%), (3) uji ahli desain pembelajaran berada pada kategori baik (81,25%), uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik (95,67%), uji kelompok kecil berada pada kategori sangat baik (90,13%), uji coba lapangan atau kelompok besar berada pada kategori sangat baik 90,13%, uji coba lapangan berada pada kategori baik (87,46%).

Kata Kunci : *Pengembangan, Blended Learning, Habituasi, Kemandirian*

A. PENDAHULUAN

Sejak pertama kali diumumkan adanya kasus Covid-19 pada bulan Maret 2020, sekolah mengikuti anjuran pemerintah untuk meniadakan pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tetap dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar dan menjaga kesehatan dan keselamatan warga satuan pendidikan dan masyarakat luas. Untuk memudahkan pembelajaran, maka pemerintah menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan 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.

Dalam menerapkan proses pembelajaran daring sebaiknya seorang guru lebih paham mengenai media yang dipakai, metode pembelajaran dan materi belajar dapat disajikan secara menarik, agar peserta didik lebih mudah memahami serta tidak cepat merasa bosan. Hal di atas sejalan dengan PP Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 yaitu 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 bakat, minat, perkembangan fisik dan 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. Kemandirian 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.

Salah satu cara untuk membangun karakter kemandirian itu adalah dengan cara pembiasaan atau habituasi. Proses pembiasaan berawal dari pemahaman pengetahuan ilmu, penugasan, peniruan, selanjutnya dilakukan pembiasaan di bawah bimbingan orang tua dan guru.

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. Pengertian lain juga menjelaskan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. (Al Aslamiyah, Setyosari, & Praherdhiono, 2019).

Disimpulkan 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 untuk mencapai tujuan.

Blended Learning

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 (Dwiyoogo, 2011). Blended learning 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).

Learning Management System (LMS)

Pelaksanaan pembelajaran secara blended memerlukan Learning Management System (LMS). LMS merupakan aplikasi untuk mengelola pembelajaran online meliputi aspek materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian (Mahnegar, 2012). 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).

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.

Kemandirian

Kemandirian 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. Di lingkungan keluarga dan sosial anak yang mandiri akan lebih cepat menyesuaikan dan diterima di kalangan teman-temannya (Achsan Husairi, 2016). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemandirian adalah kemampuan individu untuk melakukan sesuatu sendiri melalui proses pembimbingan sehingga mampu menghasilkan sifat-sifat positif.

Materi Habitiasi

Menurut Syarbini (2014: 87) pembiasaan yang dilakukan sejak dini akan menjadi kebiasaan dan kegemaran sehingga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan kepribadiannya. Menurut Mulyasa (2013:166) pembiasaan dikenal dengan istilah operan condition, yaitu mengajarkan anak untuk membiasakan perilaku terpuji, disiplin, giat belajar, bekerja keras, ikhlas, jujur dan bertanggung jawab atas setiap tugas yang telah diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Habitiasi adalah suatu cara pembiasaan penanaman pengetahuan, nilai, norma, sikap dan keterampilan pada suatu individu. Pembiasaan ini sangat penting dilakukan untuk menumbuhkan karakter kemandirian individu.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pengembangan materi pembelajaran habitiasi online berbasis blended learning pada tema kegiatan sehari-hari sub tema habitiasi (pembiasaan), sub-sub tema merawat mainan sendiri dalam rangka meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemandirian peserta didik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pendekatannya secara sistem, mengacu pada konsep Dick and Carey dan diintegrasikan dengan model PEDATI pada tahapan pengembangan strategi pembelajaran.

Langkah-langkah Riset Pengembangan

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan guru di lapangan. Penelitian pendahuluan ini mencakup analisis kebutuhan peserta didik untuk melihat sejauh mana kesenjangan atau masalah terjadi antara apa yang diharapkan dengan kenyataan. Langkah pertama adalah mengkaji konseptual pembelajaran tema kegiatan sehari-hari sub tema habitiasi berbasis blended dibutuhkan atau tidak

2. Perencanaan Pengembangan Pembelajaran Blended Learning

Pertama, melakukan Tahapan penelitian Dick and Carey, yaitu Analisis kebutuhan dan tujuan, analisis instruksional, menganalisis peserta didik dan konteks pembelajaran, menulis tujuan instruksional khusus, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan menyeleksi materi pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi dan merancang serta melakukan evaluasi sumatif.

Pada tahap keenam, integrasikan dengan model pembelajaran PEDATI, dimana setelah menentukan tema, tujuan dan memetakan serta mengorganisasikan materi, maka tahap selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan pembelajaran asinkronus.

3. Implementasi Pembelajaran Blended.

Peserta didik terlebih dahulu diarahkan untuk membuat email khusus pembelajaran yang akan digunakan untuk masuk ke LMS Google Classroom. Selanjutnya peserta didik diminta untuk bergabung ke dalam kelasnya. Materi pembelajaran yang disajikan dalam google classroom tersebut berupa format dan kalimat penugasan, dan video pembelajaran. Selain itu juga, peserta didik diarahkan untuk aktif dalam komunikasi kepada guru maupun antar peserta didik itu sendiri. Terakhir, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal, yang nantinya akan digunakan sebagai bahan evaluasi secara online, berupa pilihan ganda. Hasil evaluasi tersebut akan dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur sejauh mana ketercapaian kompetensi pada materi habitiasi online tersebut.

4. Validasi, Evaluasi dan Revisi Pembelajaran Blended. Expert Review

Proses expert review dilakukan untuk melihat kelayakan prototipe materi yang dikembangkan menurut ahli. Instrumen uji kelayakan diujicobakan kepada ahli desain, ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas prototipe pembelajaran serta mendapatkan saran untuk perbaikan.

Evaluasi

1. Satu-ke-satu dengan tiga orang peserta didik.
2. Grup Kecil. Responden sebanyak sembilan orang peserta didik. Dibuat tiga grup kecil, masing-masing tiga orang.
3. Uji Lapangan. Pada tahap ini Google Classroom yang sedang dikembangkan, diujicobakan pada 15 peserta didik dan berlangsung tanpa setting waktu tertentu.
4. Revisi Model. Revisi model dilakukan setelah tahap pengumpulan informasi, oleh ahli. Selanjutnya dilakukan revisi kembali berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan kepada peserta didik.

Teknis Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif. Digunakan untuk mengolah data hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli desain dan peserta didik. Kemudian dikelompokkan sesuai klasifikasi penilaian dan jawaban kuesioner. Selanjutnya dijumlah dan diperoleh prosentase (Suharsimi, 2006). Hasil analisis tersebut untuk memperbaiki prototipe pembelajaran blended yang sedang dibuat.
2. Analisis Deskriptif Kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung prosentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan kepada validator atau responden. Selanjutnya dianalisis dengan rumus untuk pengolahan data dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan penilaian yang diberikan (Sugiyono, 2014) sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

(%) = Prosentase

$\sum x$ = Skor Yang Diperoleh

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya dimaknai berdasarkan tabel Konversi Tingkat Pencapaian Review (Sugiyono, 2014) berikut :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100%-90%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi

89%-75%	Baik	Direvisi seperlunya
74% - 65%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
64% - 55%	Kurang Baik	Banyak Direvisi
54% - 0%	Sangat Tidak Baik	Direvisi Total

Sedangkan untuk melihat efektifitas pembelajaran, digunakan rumus Uji N-Gain Score, sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre Test}{Skor Ideal - Skor Pre Test}$$

Selanjutnya dikategorikan sesuai tingkatan Melzer dalam (Syahfitri, 2008: 33) berikut:

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

Selanjutnya N-Gain tersebut diubah ke dalam bentuk prosentase berdasarkan konversi efektifitas pembelajaran (Hake, R.R, 1999) di bawah ini:

Nilai N - Gain	Kategori
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model.

Pengembangan modelnya yaitu mengembangkan materi habituasi online berbasis blended dengan menggunakan Model Flipped Classroom pada Tema Kegiatan sehari-hari sub tema habituasi, sub-sub tema merawat mainan sendiri.

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan.

Wawancara

1. Materi habituasi sangat penting terutama masa pandemic covid-19.
2. Tujuannya membentuk karakter kemandirian anak sejak usia dini.
3. Diperlukan sebuah model pembelajaran yang mendukung.
4. Guru berharap dapat menemukan skema belajar yang tepat.

Kuesioner

Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kebutuhan
Materi habituasi menggunakan pembelajaran blended untuk mengatasi masalah	Pembelajaran blended sudah dilakukan, tapi masih terkendala, kurangnya waktu belajar.	Pengembangan pembelajaran blended dengan metode flipped classroom.
Pembelajaran materi habituasi online memanfaatkan waktu secara efektif.	Kemampuan peserta didik beragam, jadi guru harus menjelaskan beberapa kali.	Menjelaskan materi secara asinkron, jadi dapat belajar sesuai kemampuan
Guru kelas memilih, menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron sesuai capaian pembelajaran	Guru masih terpaku memberikan materi dengan metode ceramah diikuti dengan pemberian tugas.	Menganalisa, memilih pembelajaran asinkron dan sinkron sesuai dengan capaian

2. Analisis Instruksional.

Yaitu menentukan komponen utama dari tujuan instruksional berdasarkan kegunaan analisis tujuan, (Dick & Carey, 2005). Kompetensi Materi habituasi online yang akan dibelajarkan adalah mulai dari mengenal mainan, memilih mainan, mainan apa yang sebaiknya dimainkan, cara menyimpan mainan, membersihkan mainan, sampai ke tujuan umum instruksionalnya adalah peserta didik dapat merawat mainannya sendiri serta merapikan sendiri setelah bermain.

3. Identifikasi Karakteristik Peserta Didik.

Tabel Karakteristik Peserta Didik.

Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
Kelompok	Kelompok B
Karakteristik Umum	1. Usia : 5-6 tahun 2. Distribusi Jenis Kelamin 45,5% Wanita dan Persen Pria 54,5% 3. Bahasa : Bahasa Indonesia 4. Kemampuan Kognitif : peserta didik sudah dapat berfikir secara abstrak

	dengan arahan guru dan bantuan orang tua.
Jumlah peserta didik	30 anak
Tingkat pengalaman	1. Peserta didik dianggap mampu mengikuti pembelajaran. 2. Peserta didik tidak akan terbebani dengan materi habituasi online karena dikemas dengan menyenangkan dan waktunya tidak dibatasi.
Sikap Peserta Didik	1. Berdasarkan hasil wawancara, motivasi peserta didik menjadi sangat menurun, terutama dalam kondisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). 2. Terdapat banyak kendala dan distraksi atau pengalihan fokus yang menyebabkan peserta didik terganggu dalam kegiatan pembelajaran
Keterampilan yang berpotensi sukses dalam lingkungan.	Kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

4. Menuliskan Tujuan

- Menghasilkan materi pembelajaran habituasi online berbasis blended untuk meningkatkan kemandirian peserta didik.
- Merancang dan menghasilkan desain pembelajaran atau skema belajar yang tepat.
- Menghasilkan desain pembelajaran berbasis blended yang efektif digunakan di masa pandemi covid-19 khususnya di SPS Kemandirian Bogor, sekaligus menjadi rujukan untuk pembelajaran selanjutnya.
- Menghasilkan instrumen pengukur kemandirian anak usia dini.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian. Tes Formatif

Melakukan pengembangan test formatif untuk keperluan expert review dan uji coba kepada sasaran (one to one, kelompok kecil, dan kelompok besar).

Tes Sumatif

Mengembangkan soal untuk menilai pencapaian peserta didik 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

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 bukan mainan 2. Pengenalan peralatan yang 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 4. Mainan yang 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. Arti 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. Mem bersihkan dan merapikan Mainan Sendiri	mencuci mainan sendiri	Praktek pembiasaan merapikan mainan sendiri
	mencuci tangan sendiri	Praktek pembiasaan mencuci tangan sendiri
	merapikan mainan sendiri	Praktek pembiasaan merapikan mainannya sendiri

b. Memilih Pembelajaran Sinkron dan Asinkron.

Melalui analisis ini, ditentukan apakah materi tertentu akan optimal dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron atau melalui pembelajaran sinkron. Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan pembagian ideal untuk seting pembelajaran asinkron sebesar 66,67% dan pembelajaran sinkron sebesar 33,33%.

c. Merancang Aktifitas Pembelajaran Asinkron.

Berdasarkan pemetaan materi pembelajaran sinkron dan asinkron, didapatkan sub pokok bahasan yang akan dilaksanakan secara asinkron. Setelah itu merancang aktifitas pembelajaran asinkron, seperti berikut:

Tema kegiatan sehari-hari, sub tema habituasi, sub-sub tema Merawat Mainan Sendiri.

Capaian: Peserta didik dapat mengenal, memahami dan mempraktekkan konsep merawat mainan sendiri melalui pembelajaran berbasis blended.

Pokok Bahasan 1: Mengenal Mainan

Pokok Bahasan 2: Memilih Mainan.

Pokok Bahasan 3: Mainan Yang Sebaiknya Dimainkan

Pokok Bahasan 4: Menyimpan Mainan Sendiri

Pokok Bahasan 5: Merawat Mainan Sendiri

d. Merancang Aktifitas Pembelajaran Sinkron.

Melakukan proses perancangan aktifitas pembelajaran sinkron. Proses perancangan pembelajaran sinkron dapat dimulai dari pokok bahasan ketiga, dan rancangan pembelajarannya dijabarkan sebagai berikut:

Tema kegiatan sehari-hari, sub tema habituasi, sub-sub tema merawat mainan sendiri.

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

Pokok Bahasan 2: Mainan yang sebaiknya dimainkan.

Pokok Bahasan 5: Merawat mainan sendiri.

7. Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran.

Tahapan ini berpedoman pada hasil rancangan pembelajaran sinkron dan asinkron, maka selanjutnya identifikasi kebutuhan media yang diperlukan untuk pembelajaran sinkron dan asinkron.

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	35	30	85,71%
Materi	50	44	88%
Bahasa	25	23	92%

Prosentase tingkat kelayakan materi dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\
 &= \frac{97}{110} \times 100\% = 88,18\%
 \end{aligned}$$

Hasil Kelayakan Uji Desain

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	45	36	80 %
Materi	10	8	80 %
Bahasa	25	21	84 %

Prosentase tingkat kelayakan materi dapat dihitung sebagai berikut:

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

Hasil Kelayakan Uji Media

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	35	28	80 %
Materi	50	40	80 %
Bahasa	30	25	83,33 %

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

9. Evaluasi Formatif Peserta Didik.

a. Uji One to One

Hasil prototipe diujicobakan kepada tiga peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan perolehan nilai.

Tabel Rekap Hasil Uji One to One

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	315	308	97,78%
Tampilan	450	426	94,67%
Bahasa	135	127	94,07%

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\sum x}{SMI} \times 100\% \\
 &= \frac{861}{900} \times 100\% = 95,67\%
 \end{aligned}$$

b. Uji Kelompok Kecil.

Uji kelompok kecil melibatkan lima orang peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel Rekap Hasil Uji Kelompok Kecil (small group)

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	315	308	97,78%
Tampilan	450	426	94,67%
Bahasa	135	127	94,07%

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

c. Uji Kelompok Besar.

Uji coba lapangan dengan melibatkan 30 orang peserta didik kelompok B SPS Kemandirian Bogor.

Rekap Hasil Uji Kelompok Besar

Aspek	skor maks	Jumlah Skor	% Capaian
Pembelajaran	1050	923	87,90%
Tampilan	1500	1306	87,06%
Bahasa, kominkasi	450	395	87,78%

$$(\%) = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

$$= \frac{2624}{3000} \times 100\% = 87,46\%$$

Berdasarkan hasil uji kelompok besar, diperoleh hasil persentasi 87,46%. artinya 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.

Kemandirian Belajar Peserta Didik.

Peneliti melihat efektifitas pembelajaran dengan membandingkan hasil pre-test peserta didik sebelum menggunakan pembelajaran blended dengan hasil post-test setelah menggunakan pembelajaran blended. Pengujian ini dilakukan pada 30 peserta didik kelompok B SPS Kemandirian Bogor. Berdasarkan data tersebut, dilakukan analisa N-Gain Score (Hake, 1999) sebagai berikut :

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

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 pada kegiatan sehari-hari sub tema habituasi sub-sub tema merapikan mainan sendiri di SPS Kemandirian Bogor termasuk tinggi.

Untuk melihat efektivitas pembelajaran blended yang dibuat. Peneliti mengimplementasikan pembelajaran tersebut kepada 30 peserta didik Kelompok B SPS Kemandirian. Hasil analisis data pre tes dan post tes yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan peningkatan rata-rata, sesuai dengan analisis N-Gain Score sebesar 85,49% dan termasuk pada kategori tinggi. Terdapat 18 peserta didik dengan kategori N-Gain Score tinggi atau jika diprosentasekan sebesar

60%, selain itu terdapat 11 peserta didik dengan kategori N-Gain Score sedang atau sekitar 37%, dan 1 peserta didik yang mendapat N-Gain Score dengan kategori rendah atau sekitar 3%. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran blended tema kegiatan sehari-hari sub tema habituasi sub-sub tema merapikan mainan sendiri di SPS Kemandirian Bogor efektif meningkatkan kemandirian peserta didik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengembangan materi habituasi online diawali dengan analisis kebutuhan yang mengikuti langkah-langkah model Dick and Carey yang terintegrasi dengan model PEDATI.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan relevan, sistematis, menarik, mudah digunakan dan baik dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, sehingga model pengembangan blended ini layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi pembelajaran, prosentase tingkat kelayakan materi belajar 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. Setiap hasil uji ahli tersebut didasarkan pada tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek bahasa.

Saran

1. Perlu mengembangkan unsur-unsur pembelajaran tema lain.
2. Produk hasil pengembangan ini masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan kembali.
3. Model pembelajaran blended berbasis flipped classroom di level anak usia dini terbukti efektif. Oleh karena itu, perlu bagi para pengembang untuk merekayasa sumber dan media pembelajaran lain yang

dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik dengan memperhatikan individualitas anak dalam proses belajarnya

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Novan Wiyani. 2013. *Manajemen Kelas*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- 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)*.
- Husairi. Achsan. 2016. *Islamic Guidance and Counseling*” Bogor : Publisher The University of Ibnu Khaldun Bogor Press
- Mulyasa. 2012. *Character Education Management*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suharsimi, A. (2006). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta; Bandung.
- Syarbini, Amirulloh. 2014. *Character Education Model in The Family*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Watson, W., & Watson, S. L. (2007). *An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become*.
- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). *Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114.
- Debora. 2006. “Pengaruh Pemberdayaan Kerja dan Psikologis TerhadapKepercayaan Organisasional dan Kepuasan Kerja Dosen Tetap Perguruan Tinggi Swasta”.*Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*.
- Hake, R. R. (1999). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- 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>
- 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.
- Nurhasdian, N., Arief, Z. A., & Waspodo, M. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Aktivitas Belajar Melalui Pembelajaran Blended Learning dengan Metode Home Visit pada Peserta Didik Kelompok B PAUD Pelangi Megamendung kabupaten Bogor*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 188-196.
- Syahfitri, M. M., (2008), *Analisa Unsur Hara Fosfor (P) pada Daun Kelapa Sawit secara Spektrofotometri di Pusat Penelitian Kelapa Sawit (PPKS) Medan, Laporan Hasil Penelitian, FMIPA, Universitas Sumatera Utara, Medan*.