



JINOTEP Vol 8 (3) (2021): 258-265

DOI: 10.17977/um031v8i32021p258

JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)
Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>



MODUL BERBASIS *BLENDED LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK DI MASA PANDEMI

Melawati Thedjo, Hartono, Sugito
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Article History

Received: 17-07-2021

Accepted: 26-10-2021

Published: 01-11-2021

Keywords

Modul TK; *Blended learning*; Pembelajaran online; Kemampuan dasar

Abstrak

Masa Taman Kanak-kanak adalah masa *golden age* untuk menggali sebanyak-banyaknya potensi kecerdasan. Namun, perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik masih belum mencapai target yang diharapkan. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan mengembangkan modul berbasis *blended learning*. *Blended Learning* dipilih karena disesuaikan dengan pembelajaran di tengah pandemi. Langkah-langkah pengembangan modul mengikuti model pengembangan ADDIE. Modul diujicobakan pada ahli isi, ahli desain pembelajaran, kelompok kecil serta uji lapangan. Hasil validasi uji ahli isi diperoleh nilai kelayakan sebesar 95% dan ahli desain pembelajaran sebesar 90%. Rata-rata kelayakan pada uji kelompok kecil sebesar 91% dan uji lapangan sebesar 95%. Modul berbasis *Blended Learning* ini memberikan kontribusi yang besar pada pembelajaran di masa pandemi karena menjadi solusi terhadap permasalahan dalam pembelajaran. Penggunaan modul dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik bahkan untuk kegiatan fisik. Pembelajaran *Blended Learning* juga menjadi sarana yang baik dalam mengenalkan pemanfaatan teknologi pada peserta didik.

Abstract

Kindergarten is a golden age to explore the potential of intelligence as much as possible. However, the development of basic abilities possessed by students has not yet reached the expected target. To answer these problems, this research is conducted with the aim of developing a blended learning-based module. Blended Learning is chosen because of its adaptability in learning in the midst of a pandemic. The module development steps follow the ADDIE model. The results of the content expert validation obtain a feasibility value of 95% and a learning design expert of 90%. The mean of feasibility in the small group test is 91% and the field test is 95%. This Blended Learning-based module makes a major contribution to learning during a pandemic because it is a solution to learning problems. The use of modules can increase the activeness and motivation of students in learning activities even for physical activities. Blended Learning is also a good way of introducing the use of technology to students.

Corresponding author:

Adress: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Kampus Menanggal,
Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya 60234 Jawa Timur, Indonesia,
Instansi: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
E-mail: luciamelawati19@gmail.com

2021 Universitas Negeri Malang
p-ISSN 2406-8780
e-ISSN 2654-7953



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) 258

PENDAHULUAN

Masa Taman Kanak-kanak (TK) adalah masa *golden age* untuk meletakkan dasar pertama dalam memberikan bekal yang kuat bagi peserta didik dan masa yang paling tepat untuk menggali potensi kecerdasan sebanyak-banyaknya. Dalam memberikan pembelajaran pada TK perlu direncanakan dengan baik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Gonadi, 2021). Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan kemampuan dasar anak. Namun setiap anak memiliki tingkat kemampuan dasar yang berbeda.

Melihat perkembangan saat ini kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik masih belum mencapai target yang diharapkan seperti kurangnya kemampuan kognitif (Sarifa et al., 2016), kemampuan bahasa (Nurmiati, 2018), kemampuan seni (Hidayati, 2017; Windarti, 2020), kemampuan motorik (Deva et al., 2019) dan kemampuan bahasa Inggris (Cheriana & Sumaryanto, 2018). Pada studi yang dilakukan oleh Novitasari (2018) 39% anak usia 4-6 tahun mengalami masalah dalam perkembangan kemampuan dasar pada ranah kognitif. Peserta didik belum mampu dalam membilang bilangan, menyebutkan ragam buah-buahan, mengidentifikasi dan mengategorikan buah sesuai warna (Sarifa et al., 2016). Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan membedakan warna pada bidang pelajaran tertentu (Usnah, 2021).

Tidak semua anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan yang semestinya (Novitasari, 2018). Hal ini disebabkan pendidik mengalami kendala dalam meningkatkan kemampuan dasar peserta didik (Sarifa et al., 2016). Sehingga pada proses pembelajaran peserta didik menjadi bosan dan kurang memperhatikan (Usnah, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan modul sebagai media pembelajaran merupakan sebuah solusi (Andriani, 2019; Fitri & Hariyani, 2019). Pengembangan modul harus disesuaikan dengan target kemampuan yang ingin dicapai, perkembangan dan karakteristik peserta didik. Setiap peserta didik satu dan yang lainnya berbeda-beda. Seorang anak bisa menonjol pada

suatu kemampuan tertentu namun kurang pada kemampuan lainnya. Penggunaan modul dalam pembelajaran diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik (Alfirianni & Hutabri, 2018).

Saat ini *Blended Learning* dilihat sebagai kebutuhan dalam menyambut era new normal pasca pandemi covid-19 dalam praktek pendidikan (Sabowala & Manghirmalani-Mishra, 2020), termasuk di Indonesia (Purnama, 2020) karena pendidik memerlukan cara baru dalam memberikan pembelajaran di masa pandemi (Alfiana et al., 2021). Pembelajaran *Blended Learning* merupakan gabungan dari keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual (Rasheed et al., 2020). Oleh sebab itu penerapan *Blended Learning* sangat bergantung pada pemanfaatan teknologi (Dziuban et al., 2018) karena dilakukan secara *online* dan menggunakan aplikasi *online* (Fatirul, 2020) sehingga fleksibel dalam menentukan model pembelajaran yang diterapkan (Wilkes et al., 2020), waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran (Purnomo et al., 2017).

Blended Learning sesuai diterapkan pada pembelajaran di TK di tengah pandemi dimana pertemuan tatap muka sangat dibatasi (Eriani & Amiliya, 2020). Pembelajaran tatap muka tetap perlu dilakukan karena penting bagi pendidik untuk memantau secara langsung tumbuh kembang peserta didik (Winarsih & Hartini, 2020). Pada saat pembelajaran tatap muka peserta didik akan dibimbing oleh pendidik, sedangkan pada saat dirumah orang tua yang berperan dalam proses belajar peserta didik (Anggraeni et al., 2020). Dengan demikian pelaksanaan *Blended Learning* dapat mengoptimalkan peran pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan peserta didik (Guan & Benavides, 2021; Henderson, 2018; Shin & Kim, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya kemampuan dasar peserta didik serta tantangan era new normal diperlukan modul untuk mendukung proses pembelajaran TK dengan mengintegrasikan manfaat dari *Blended learning* ke dalam modul pembelajaran. Modul dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar peserta didik

serta pertimbangan akan karakteristik peserta didik yang beragam. Sehingga adanya modul dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan *Research and Development*. Pada penelitian ini dihasilkan suatu produk dan diuji kelayakannya melalui beberapa proses uji coba. Model pengembangan yang digunakan sebagai acuan langkah-langkah dalam merancang modul adalah model ADDIE (Branch, 2009). Terdapat empat tahap pengembangan produk menurut ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Kelima tahapan tersebut dijelaskan pada Tabel 1.

Untuk memperoleh tanggapan dari responden pada tahap uji coba modul digunakan angket. Pada angket disediakan pernyataan dan pilihan jawaban dalam bentuk skala likert. Data hasil tanggapan responden dihitung untuk menyimpulkan persentase kelayakan modul dengan menggunakan rumus 1.

Tabel 1. Tahap Pengembangan Modul

Tahapan	Proses
<i>Analysis</i>	Menganalisis karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Mempelajari kendala dalam pembelajaran dan menganalisis kebutuhan akan modul.
<i>Design</i>	Merancang kerangka modul, menentukan sistematika serta merancang lembar penilaian (lembar kerja).
<i>Development</i>	Mengembangkan modul dengan kegiatan pembelajaran berbasis <i>Blended learning</i> , yaitu sebagian kegiatan tatap muka dan sebagian kegiatan secara <i>online</i> .
<i>Implementation</i>	Draf modul diuji cobakan dan dinilai kelayakan oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, kelompok kecil dan uji coba lapangan.
<i>Evaluations</i>	Dari data penilaian dan masukan perbaikan pada tahap uji coba modul dievaluasi dan direvisi.

$$Persentase = \frac{Jumlah\ skor}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Diadaptasi dari Riduwan (2016)

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kategori
0-20%	Sangat tidak baik
21-40%	Tidak baik
41-60%	Cukup baik
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

Diadaptasi dari Riduwan (2016)

Besaran persentase kelayakan modul kemudian dikategorikan berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel 2.

HASIL

Lima tahap model ADDIE dilakukan secara keseluruhan dengan runtut untuk menghasilkan modul yang baik (Chalifah et al., 2020). Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi-informasi penting yang terkait dengan masalah yang terjadi dalam meningkatkan kompetensi dasar yang dimiliki peserta didik di kelompok A TKK Karitas 3. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi kelas dan wawancara terhadap tiga pendidik di TK. Permasalahan yang ditemukan adalah belum adanya modul untuk mendukung pembelajaran dari rumah atau secara *online*. Selain itu peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar karena diharuskan belajar dari rumah.

Tahap kedua ini terdiri dari pembuatan rancangan pengembangan yang meliputi penyusunan kerangka modul dan penentuan sistematika penulisan. Tahap ketiga yaitu pengembangan modul pembelajaran dilakukan dengan mengumpulkan beberapa sumber dan referensi yang berkaitan dengan tema, sub tema dan selain itu juga mengumpulkan berbagai gambar yang mendukung dalam pembuatan Lembar Kerja siswa (LKS). Modul pembelajaran disusun dengan memperhatikan kerangka dan sistematika yang telah ditetapkan serta komponen-komponen modul yang harus ada. Draf modul diuji dan dinilai oleh ahli isi dan ahli desain pembelajaran sebelum diterapkan pada uji lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di TK di Surabaya pada semester

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Halaman muka	13	15
2.	Kelayakan Isi	15	15
3.	Penyajian Isi	16	20
4.	Ilustrasi atau gambar	10	10
5.	Lembar Kerja	14	15
Jumlah		68	75
Persentase		90%	

ganjil bulan November 2020. Implementasi penggunaan modul pembelajaran menggunakan media *Google Meet* secara *Blended Learning* yang dipandu oleh pendidik. Peserta didik mengerjakan secara mandiri tugas pada lembar kerja modul. Pada pembelajaran yang dilakukan di rumah peserta didik dengan ditemani orang tua mengerjakan dengan senang.

Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Draf I diserahkan pada ahli desain pembelajaran untuk diuji dan dinilai kelayakannya. Ahli desain pembelajaran yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seorang doktor bidang Teknologi Pendidikan. Hasil penilaian ahli desain pembelajaran ditampilkan pada Tabel 3.

Dari penilaian ahli desain pembelajaran modul memperoleh persentase kelayakan sebesar 90%, yang mana termasuk dalam kategori sangat baik menurut tabel 2. Adapun saran dari ahli desain pembelajaran adalah penulisan perintah dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) perlu diperjelas dan diperlukan modul pegangan tersendiri untuk pendidik yang berisi arahan penggunaan modul. Dari saran tersebut modul kemudian direvisi sebelum diujicobakan pada tahap uji coba selanjutnya.

Hasil Validasi Ahli Isi

Draf pertama modul yang telah disusun diserahkan kepada ahli isi untuk dinilai. Ahli isi yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan seorang ahli pada bidang Pendidikan anak usia dini. Data hasil validasi ahli isi dijelaskan pada Tabel 4.

Berdasarkan hasil tanggapan dari ahli isi persentase kelayakan modul adalah 95%. Besaran persentase tersebut dikonversikan ke dalam tabel 2 kategori kelayakan dan termasuk pada kategori sangat baik. Dengan demikian modul dapat digunakan pada kelas yang direncanakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Isi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks
1.	Halaman muka	15	15
2.	Isi Menu	4	5
3.	Indikator Pembelajaran	14	15
4.	Tipografi	12	15
5.	Isi Materi	18	20
6.	Penyajian Isi	32	40
7.	Ketepatan Isi	35	35
Jumlah		130	145
Rata-rata Persentase		95%	

Tabel 5. Hasil Uji Kelompok Kecil seba

Aspek	Skor Maks	Responden		
		1	2	3
Halaman muka	15	14	14	15
Isi Menu	10	9	10	9
Indikator Pembelajaran	20	20	18	19
Keakuratan Materi	20	18	19	19
Penyajian Isi	25	24	22	24
Ketepatan Isi	30	23	24	24
Aspek Lain	10	10	10	10
Total	130	118	117	119
Persentase (%)		91	90	92
Rata-rata		91 %		

Hasil Uji Kelompok Kecil

Setelah melalui uji ahli isi dan ahli desain pembelajaran, draf II modul disusun berdasarkan masukan para ahli. Draf II kemudian diserahkan pada tiga orang pendidik pada sekolah Taman Kanak-kanak di Surabaya untuk diujicobakan. Berikut hasil analisa data uji kelompok kecil sebagaimana data pada Tabel 5.

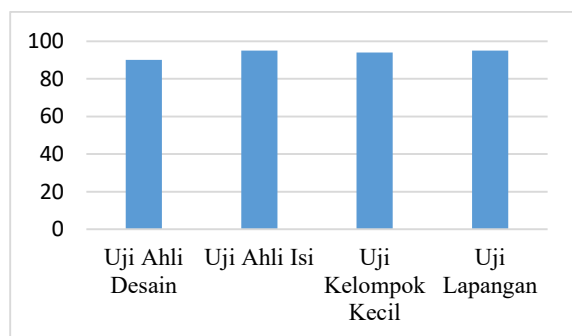
Data pada Tabel 6 menunjukkan penilaian kelayakan modul dari responden 1 adalah 91%, dari responden 2 sebesar 90% dan dari responden 3 sebesar 92%. Sehingga rata-rata kelayakan modul dari uji kelompok kecil diperoleh 91% yang mana setelah dikonversikan ke dalam tabel 2, termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian modul dapat digunakan pada uji coba lapangan tanpa memerlukan revisi.

Hasil Uji Lapangan

Pada tahap uji lapangan, modul diujicobakan dengan melibatkan 10 peserta didik. Dengan bantuan dari orang tua peserta didik, angket kelayakan modul memperoleh data yang kemudian diolah. Data hasil uji coba lapangan ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Lapangan

Responden	Jumlah	Persentase	Kriteria
1	72	96%	Sangat Baik
2	74	98%	Sangat Baik
3	73	97%	Sangat Baik
4	72	96%	Sangat Baik
5	69	92%	Sangat Baik
6	74	98%	Sangat Baik
7	71	94%	Sangat Baik
8	73	97%	Sangat Baik
9	73	97%	Sangat Baik
10	67	89%	Baik
Skor Maks	75		
Rata-rata		95 %	



Gambar 1. Rekap Uji Kelayakan Modul

Dari angket kelayakan yang diberikan kepada 10 responden diperoleh data Tabel 6. Skor maksimal pada setiap angket adalah 75. Dari angket 10 responden skor yang diperoleh berada pada kisaran skor penilaian 67 hingga 74. Berdasarkan data pada tabel 6, diperoleh rata-rata persentase kelayakan modul sebesar 95%. Dari besaran persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam Tabel 2 untuk menentukan kategori kelayakan. Setelah dikonversikan, dapat disimpulkan bahwa modul sangat layak atau sangat baik. Dengan demikian modul sudah siap digunakan tanpa memerlukan revisi.

Gambar 1 menjelaskan bahwa kelayakan modul mengalami peningkatan. Dari uji ahli desain pembelajaran diperoleh kelayakan sebesar 90% dan dari ahli isi modul memperoleh

nilai kelayakan sebesar 95%. Kemudian setelah revisi, draf II diujikan pada kelompok kecil yaitu tiga orang pendidik TK dan memperoleh nilai kelayakan rata-rata sebesar 91% dan 95% pada uji coba lapangan. Dengan demikian kelayakan modul dari uji coba ahli hingga uji coba lapangan tetap tergolong dalam kategori sangat baik atau sangat layak.

PEMBAHASAN

Pengembangan modul dapat menjadi sebuah solusi permasalahan pembelajaran pada TK (Ulfa et al., 2019). Pengembangan modul merupakan kebutuhan sumber belajar yang mendesak karena belum adanya bahan ajar maupun modul pegangan untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan dari rumah. Maka adanya modul dapat menjadi pendukung proses pembelajaran jarak jauh (Prihatiningtyas & Tijanuddarori, 2021).

Pada penelitian ini modul disusun dengan melalui beberapa proses yang dimulai dari analisis awal permasalahan pembelajaran. Hasil dari analisis awal kemudian digunakan untuk merumuskan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga modul yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik (Meliana, 2020). Dengan demikian pendidik tidak perlu menggunakan banyak buku karena adanya modul sudah mencakup kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kemampuan dasar peserta didik.

Penerapan model ADDIE sebagai model pengembangan produk (Andriani, 2019; Herminayu & Sulasmono, 2020) menghasilkan modul dengan kelayakan tinggi (Ardiansah & Miftakhi, 2020; Kurniawati et al., 2019). Penerapan model pengembangan ADDIE dalam menyusun modul sangat membantu karena langkah-langkah model ADDIE sederhana dan jelas (Inantaya, 2021). Begitu juga pada penelitian ini, hasil analisis data validasi modul yang dikembangkan dengan model ADDIE menunjukkan kelayakan yang sangat baik atau sangat layak.

Dari data yang diperoleh pada uji ahli, uji kelompok dan uji lapangan dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam kegiatan

pembelajaran. Pada tahap evaluasi, saran penambahan modul pegangan untuk pendidik disusun untuk menyempurnakan dan mempermudah penggunaan modul. Adapun revisi lain yang dilakukan terhadap modul adalah memperjelas penulisan perintah dalam Lembar Kerja dan memperhitungkan waktu penyelesaian tugas.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Bacotang dkk (2016) pada sebuah sekolah Taman kanak-kanak di Malaysia, penerapan model ADDIE digunakan untuk pengembangan modul dapat menghasilkan modul dengan kelayakan yang sangat baik. Selain itu penggunaan modul dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan awal anak. Kurniawati dkk (2019) mengembangkan video animasi pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan model ADDIE sebagai pedoman pengembangan produk. Pada penelitian ini juga menghasilkan produk yang memiliki kelayakan tinggi. Hasil penelitian yang sama juga terjadi pada sebuah studi yang dilakukan oleh Nasohah dkk (2015), model ADDIE yang diterapkan pada pengembangan modul dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Hal ini disebabkan karena model ADDIE sederhana, teratur, efektif digunakan dan telah tervalidasi (Soesilo & Munthe, 2020).

Pengembangan modul berbasis *Blended Learning* ini menurut para pendidik lebih dapat meningkatkan kemampuan dasar, kreativitas, lebih efisien serta merupakan sarana yang tepat dalam mengenalkan pemanfaatan teknologi pada peserta didik (Airlanda, 2016; Setiawan et al., 2019). Selain itu modul yang disusun juga lebih menarik bagi peserta didik (Burhan et al., 2017; Kamanitra & Deviana, 2019). Terlebih lagi penerapan *Blended Learning* juga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di tengah pandemi. Penerapan *Blended Learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik (Miyanti, 2021). Motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan (Anggraini et al., 2020; Muthmainnah & Suswandari, 2021) bahkan untuk aktivitas pembelajaran fisik (Prastyo et al., 2020). Dengan demikian, pengembangan modul berbasis *Blended learning* memiliki beberapa manfaat

yang dapat membantu mengatasi kendala belajar di tengah pandemi.

SIMPULAN

Masa *golden age* merupakan waktu yang paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat dan banyak bagi peserta didik. Namun kemampuan dasar peserta didik masih belum mencapai target yang diharapkan. Adanya pandemi juga memicu adanya pembatasan dan kendala tersendiri. Untuk menjawab permasalahan tersebut penelitian ini dilakukan dengan bertujuan mengembangkan modul berbasis *blended learning* untuk pembelajaran di TK guna mendukung peningkatan kemampuan dasar peserta didik. Langkah-langkah pengembangan modul mengacu pada model ADDIE. Draf modul diujicobakan pada empat tahap, yaitu uji coba ahli isi, ahli desain pembelajaran, kelompok kecil dan lapangan.

Hasil uji coba ahli isi menunjukkan kelayakan modul sebesar 95% yaitu termasuk kategori sangat baik. Ahli desain pembelajaran memberikan penilaian kelayakan modul sebesar 90% yaitu sangat baik. Kemudian rata-rata kelayakan dari uji kelompok kecil meningkat dari draf sebelumnya yaitu sebesar 94%. Pada uji lapangan besaran persentase kelayakan modul meningkat menjadi 95% yang mana tergolong sangat baik.

Modul berbasis *Blended Learning* ini memberikan kontribusi yang besar pada pembelajaran di masa pandemi karena dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran. Adanya modul dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bahkan untuk kegiatan fisik. Pembelajaran *Blended Learning* juga merupakan cara yang baik dalam mengenalkan pemanfaatan teknologi pada peserta didik. Hasil dari penelitian ini kemudian dapat dikembangkan untuk menguji lebih lanjut penerapan modul berbasis *Blended Learning* secara kuantitatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Airlanda, G. S. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis hsp Dipadukan Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains siswa XI IPA SMA Kristen Petra Malang. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 4(1), 1–5.

- Alfiana, H., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Analisis Butir Tes Keterampilan Berpikir Kritis Dan Pengetahuan Prosedural Grammar Bahasa Inggris. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 8(1), 20-29.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2018). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).
- Andriani, R. (2019). *Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Kelompok Di Taman Kanak-Kanak Kota Jambi*.
- Anggraeni, C. S., Hidayati, N., Farisia, H., & Khoirulliaty, K. (2020). Trend Pola Asuh Orang Tua dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(2), 97-108.
- Anggraini, N., Suana, W., & Sesunan, F. (2020). Pengaruh Penerapan Blended Learning pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 22-36.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 3(2), 247-258.
- Bacotang, J., Isa, Z. M., Mustafa, M. C., Arshad, M., & Omar, A. (2016). Aplikasi Model ADDIE Dalam Pembangunan Modul Literasi Awal (Modul Lit-A) Untuk Awal Kanak-Kanak. *JPBU*, 1-10.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Burhan, N. M., Tamuri, A. H., & Nordin, N. M. (2017). Penerimaan Modul Pembelajaran Digital Berasaskan Strategi Blended Learning (e-CITAC) dalam Kursus TITAS. *O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 4(1), 1-16.
- Chalifah, L., Leksono, I. P., & Karyono, H. (2020). *Teacher's Reflection on The Development Procedure of Instructional Material Following The ADDIE Model*. 03(05), 18-22.
- Cheriana, L., & Sumaryanto, P. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Montessori di TK Kidea Kelapa Gading Jakarta Utara. *Bina Manfaat Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 1(03), 161-170.
- Deva, M. C., Hendrawijaya, A. T., & Indrianti, D. T. (2019). Upaya Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Pada Kelompok B DI TK Wisma Rini Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 19-22.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1-16.
- Eriani, E., & Amiliya, R. (2020). Blended Learning: Kombinasi Belajar Untuk Anak Usia Dini di Tengah Pandemi. *Mitra Ash-Shibyan*, 3(01), 11-21.
- Fatirul, A. N. (2020). Online Application Development in Blended Learning to Increase Ease of Collaboration and Communication and Students Freedom of Thought Ability. *International Journal of Arts and Social Science ISSN: 2581-7922*, 3(5), 112-118.
- Fitri, N. D., & Hariyani, I. T. (2019). Pengembangan Modul Fingermathic untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, 1(1), 202-210.
- Gonadi, L. (2021). Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Pengembangan Sistem Informasi E-Lesson Plan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 8(1), 146-156. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p146>
- Guan, A. G. R., & Benavides, N. G. (2021). Parent-Teacher-Learner Collaboration in Facilitating Modular Instruction. *United International Journal for Research & Technology*, 02(07), 80-89.
- Henderson, T. (2018). *Parent-Teacher Relationships in Cyber Charter Schools: Investigating the quality of the Parent-Teacher Relationship and Its Impact on Student Achievement*. Duquesne University.
- Herminayu, H., & Sulasmono, B. S. (2020). Pengembangan Modul Pelatihan Model Pembelajaran BCCT Bagi Guru dan Kepala Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1112-1123.
- Hidayati, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Seni melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita 3 Karang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah (JUPEDASMEN)*, 2(3).
- Inantaya, R. P. (2021). *Pengembangan Modul Ajar Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Menggunakan Model Addie Pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry*. UIN Ar-Raniry.
- Kamanitra, R. P. S., & Deviana, T. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Ii Berbasis Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 10(1), 88-97.
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Pembelajaran untuk PAUD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan*

- Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 30–38.
- Meliana, W. (2020). Pengembangan E-Modul Format EPUB untuk Pembelajaran Matematika Kelas X pada Materi Trigonometri. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(1), 25-31
- Miyanti, I. N. (2021). Blended Learning Menggunakan Whatsapp untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 26–35.
- Muthmainnah, A., & Suswandari, M. (2021). Implementasi Station Rotation Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *International Journal of Public Devotion*, 3(2), 59–64.
- Nasohah, U. N., Izuan, M., & Nazipah, N. (2015). Model ADDIE dalam Proses Reka Bentuk Modul Pengajaran: Bahasa Arab Tujuan Khas Di Universiti Sains Islam Malaysia Sebagai Contoh. *Proceedings of the International Seminar on Language Teaching*.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.
- Nurmiati, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di TK. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(1), 27–32.
- Prastyo, G. M., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3979>
- Prihatiningtyas, S., & Tjanuddarori, M. W. (2021). Media Interaktif E-Modul Biologi Materi Virus Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring di MAN 3 Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(3), 1–8.
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(02), 106–121.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2017). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the Online Component of Blended Learning: A Systematic Review. *Computers & Education*, 144, 103701.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran dan Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saboowala, R., & Manghirmalani-Mishra, P. (2020). Perception of In-Service Teachers Towards Blended Learning as the New Normal in Teaching-Learning Process Post COVID-19 Pandemic. *Research Square*, 1–16.
- Sarifa, S., Mursanib, M., & Rizal. (2016). Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B TK Teratai Sunju. *Bungamputi*, 3(2), 951–952.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
- Shin, H. Y., & Kim, M. S. (2021). Development of Blended Learning-Based Parenting Program for Working Parents with Infants and its Effect on Parents' Verbal Behaviors, Responsiveness and Co-Parenting. *Korean J Child Stud*, 42(2), 261–277.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243.
- Ulfa, S. M., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2019). The Development of Teaching Material Based on Multiple Intelligence Theory of Central Learning Model for Childhood Aged 5-6 Years. *International Journal of Educational Technology and Learning*, 5(1), 20–24. <https://doi.org/10.20448/2003.51.20.24>
- Usnah, U. (2021). Pelaksanaan Pemberian Tugas bisa Meningkatkan Kemampuan pada Anak TK Negeri Pembina Sungai Raya dalam Mengenal Warna. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 26–36.
- Wilkes, S., Kazakoff, E. R., Prescott, J. E., Bundschuh, K., Hook, P. E., Wolf, R., Hurwitz, L. B., & Macaruso, P. (2020). Measuring The Impact of a Blended Learning Model on Early Literacy Growth. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5), 595–609.
- Winarsih, B. D., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Guru Paud tentang Deteksi Tumbuh Kembang Anak Menggunakan KPSP. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 3(2), 100–108.
- Windarti, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Karya Seni Menggunakan Metode Demonstrasi di TK Negeri Pembina Kecamatan Giritontro. *Jurnal Cikal Cendekia*, 1(1), 33-42