

Mutoharoh | Achmad Hufad | Isti Rusdiyani



BLENDED LEARNING

UNTUK ANAK USIA DINI



BLENDED LEARNING

UNTUK ANAK USIA DINI



Buku "*Blended Learning* untuk Anak Usia Dini" menghadirkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk anak usia dini. Dalam buku ini, pembaca akan diajak untuk menjelajahi dunia blended learning dan bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran anak usia dini.

Blended learning merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan penggunaan teknologi digital. Buku ini memberikan panduan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran, termasuk interaksi sosial, eksplorasi fisik, permainan belajar, dan konten digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Pembaca akan memperoleh pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran *blended learning* yang efektif, termasuk penggunaan aplikasi dan platform pembelajaran *online* yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Buku ini juga menghadirkan berbagai contoh kegiatan dan proyek pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak.

Selain itu, buku ini memberikan panduan yang praktis bagi kepala PAUD untuk memimpin dan mendukung guru dalam penerapan *blended learning*. Pembaca akan memperoleh wawasan tentang bagaimana kepala PAUD dapat menciptakan budaya pembelajaran inovatif, merencanakan dan mengorganisir program blended learning yang efektif, serta berkolaborasi dengan orang tua dan pemangku kepentingan lainnya.

Sinopsis ini menyoroti manfaat penting dari kepemimpinan inovatif, kompetensi manajerial, dan supervisi akademik dalam mengembangkan pembelajaran *blended learning* yang berkualitas untuk anak usia dini. Buku ini dirancang untuk membantu kepala PAUD dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran tradisional.

Dengan mempelajari dan menerapkan konsep-konsep yang dijelaskan dalam buku ini, kepala PAUD akan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Buku ini juga memberikan contoh praktis, studi kasus, dan sumber daya tambahan untuk mendukung pengembangan kepemimpinan inovatif, kompetensi manajerial, dan supervisi akademik dalam konteks pembelajaran *blended learning* di PAUD.

Jadilah pemimpin yang inovatif dan berdaya guna dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini dengan menerapkan *blended learning* secara efektif. Buku ini adalah panduan lengkap yang akan mempersiapkan kepala PAUD untuk menghadapi masa depan pembelajaran yang dinamis dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini.

BLENDED LEARNING
UNTUK ANAK USIA DINI

Mutoharoh
Achmad Hufad
Isti Rusdiyani



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

BLENDDED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI

Penulis : Mutoharoh
Achmad Hufad
Isti Rusdiyani

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Meilita Anggie Nurlatifah

ISBN : 978-623-151-186-7

No. HKI : EC00202387405

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JUNI 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan buku ini. Buku ini adalah sebuah upaya kami untuk memperkenalkan dan menggali lebih dalam tentang *blended learning* yang ditujukan khusus untuk anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah tahap awal yang sangat penting dalam perkembangan anak. Di masa ini, anak-anak sedang aktif menyerap pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap serta nilai-nilai dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, penting bagi kita sebagai pendidik dan orang tua untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mereka.

Dalam era digital yang semakin maju, pendekatan *blended learning* telah menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam menghadapi tantangan pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dengan pengalaman belajar langsung, menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan memotivasi bagi anak-anak.

Dalam buku ini, kami menghadirkan berbagai konsep, metode, dan strategi *blended learning* yang dapat diterapkan dalam konteks anak usia dini. Kami juga menyajikan contoh-contoh praktis, aktivitas, dan saran implementasi untuk membantu pendidik dan orang tua dalam memanfaatkan potensi *blended learning* secara optimal.

Buku ini tidak akan terwujud tanpa kontribusi berbagai pihak. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada para ahli, praktisi, dan pendidik yang telah berbagi pengetahuan, pengalaman, dan waktunya dalam membantu kami menyusun konten yang berharga. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada penerbit dan tim editorial yang telah bekerja keras dalam menerbitkan buku ini.

Kami berharap bahwa buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi yang bermanfaat bagi pendidik, orang tua, dan semua pihak yang peduli dalam pembelajaran anak usia dini.

Semoga dengan adanya buku ini, kita dapat memberikan pendidikan yang berkualitas, mendukung perkembangan holistik anak-anak, dan mendorong potensi mereka untuk meraih masa depan yang gemilang.

Akhir kata, semoga buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan panduan praktis bagi Anda dalam menerapkan *blended learning* dalam konteks pendidikan anak usia dini. Mari kita bersama-sama menciptakan pengalaman pembelajaran yang memikat, bermakna, dan membangun bagi anak-anak kita.

Terima kasih.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 PENGENALAN <i>BLENDED LEARNING</i>	3
A. Apa itu <i>Blended Learning</i>	3
B. <i>Blended Learning</i> Untuk Anak Usia Dini.....	4
C. Manfaat <i>Blended Learning</i> Untuk Anak Usia Dini	5
D. Pendekatan dan Metode <i>Blended Learning</i>	22
E. Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif.....	27
BAB 3 PERSIAPAN UNTUK <i>BLENDED LEARNING</i>	30
A. Menyiapkan Lingkungan Pembelajaran yang Mendukung	30
B. Memastikan Akses dan Kelancaran Teknologi	44
BAB 4 PEMBELAJARAN <i>OFFLINE</i>.....	46
A. Kegiatan Pembelajaran Kreatif	46
B. Permainan Edukatif.....	49
C. Kegiatan Seni dan Kerajinan Tangan	50
BAB 5 PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i>	52
A. Alat Pembelajaran Online Anak Usia Dini	52
B. Interaksi Siswa dengan Materi Pembelajaran Melalui Media Digital.....	54
BAB 6 KOLABORASI DENGAN ORANG TUA.....	56
A. Membangun Komunikasi yang Efektif dengan Orang Tua.....	56
B. Melibatkan Orang Tua dalam Proses Pembelajaran....	58
BAB 7 PRAKONDISI UNTUK IMPLEMENTASI <i>BLENDED LEARNING YANG EFEKTIF DI PAUD</i>	61
A. Kepemimpinan Inovatif kepala PAUD dalam Implementasi <i>Blended Learning</i> di PAUD.....	61
B. Kompetensi Manajerial kepala PAUD dalam Implementasi <i>Blended Learning</i> di PAUD.....	71
C. Supervisi Akademik kepala PAUD dalam Implementasi <i>Blended Learning</i> di PAUD	77

DAFTAR PUSTAKA.....	80
INDEKS	83
GLOSARIUM.....	84
TENTANG PENULIS.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Blended Learning	3
Gambar 2. Play-based learning.....	22
Gambar 3. Story Based Learning	23
Gambar 4. Visual based learning.....	23
Gambar 5. Pembelajaran Kolaboratif	24
Gambar 6. Pembelajaran Eksploratif.....	24
Gambar 7. Pembelajaran berbasis musik dan gerak	25
Gambar 8. Pembelajaran berbasis proyek.....	25
Gambar 9. Pembelajaran berbasis game	26
Gambar 10. Pembelajaran berbasis media digital	26
Gambar 11. Pembelajaran daring / Google classroom	27
Gambar 12. Aplikasi mengenal huruf dan angka	28
Gambar 13. Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.....	28
Gambar 14. Aplikasi I Can Do	29
Gambar 15. Kegiatan seni dan kerajinan	46
Gambar 16. Kegiatan Drama dan teater.....	47
Gambar 17. Kegiatan main musik dan Tarian.....	47
Gambar 18. Kegiatan Eksplorasi Alam	48
Gambar 19. Eksperimen sains sederhana	49
Gambar 20. Kegiatan seni dan kerajinan tangan.....	51
Gambar 21. ScratchJr.....	52
Gambar 22. Youtube	53
Gambar 23. Kegiatan Parenting.....	60



**BLENDED LEARNING
UNTUK ANAK USIA DINI**

**Mutoharoh
Achmad Hufad
Isti Rusdiyani**



BAB

1

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membangun dasar yang kuat bagi perkembangan anak. Melalui pendekatan *blended learning*, kami berusaha memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan menarik bagi anak-anak kami, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam dunia pendidikan, pendekatan *blended learning* telah menjadi semakin relevan dalam konteks PAUD. Pendekatan ini mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dengan pengalaman belajar langsung, menciptakan kombinasi yang unik untuk mendukung perkembangan anak-anak secara holistik.

Dalam pembelajaran ini, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk menjelajahi konten pembelajaran yang disajikan melalui platform *online* yang menarik dan interaktif. Mereka akan terlibat dalam berbagai aktivitas belajar yang melibatkan tangan dan imajinasi mereka, serta diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman-teman sebaya mereka.

Selain itu, yang terpenting adalah keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak. Orangtua perlu terlibat aktif dalam mendukung pembelajaran anak-anak di rumah, berkomunikasi dengan guru, dan saling berbagi informasi tentang kemajuan anak-anak kita.

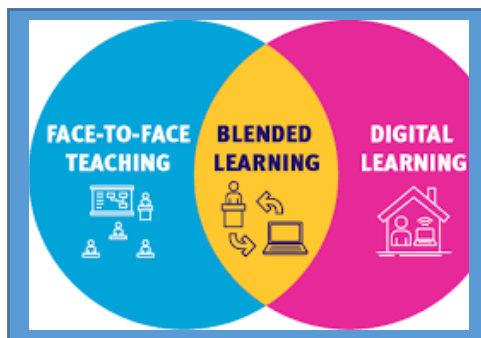
Melalui pendekatan *blended learning* ini, anak-anak akan dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mereka dengan lebih baik. Diharapkan pembelajaran ini

BAB 2

PENGENALAN *BLENDED LEARNING*

A. Apa itu *Blended Learning*

Blended Learning adalah istilah yang terbentuk dari penggabungan dua kata, yaitu "*Blended*" yang berarti campuran atau gabungan, dan "*Learning*" yang berarti belajar atau pembelajaran. Menurut Moore, *Blended learning* adalah kombinasi antara interaksi tatap muka dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurutnya, integrasi yang baik antara komponen online dan offline dalam *blended learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. (Moore, 2012). Menurut Staker dan Horn, *Blended learning* adalah kombinasi antara pembelajaran online dan offline yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.



Gambar 1. *Blended Learning*

BAB 3

PERSIAPAN UNTUK *BLENDED LEARNING*

A. Menyiapkan Lingkungan Pembelajaran yang Mendukung

Untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang mendukung *blended learning* untuk anak usia dini, diperlukan perhatian khusus agar mereka dapat mengoptimalkan pengalaman pembelajaran. Menurut Pilarz & Rojas Berikut ini adalah beberapa langkah dan faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menyiapkan lingkungan pembelajaran yang mendukung:

1. Ruang Belajar yang Menarik:

Dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang mendukung *blended learning*, penting untuk menciptakan ruang belajar yang menarik dan memotivasi anak. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk menyiapkan ruang belajar yang menarik:

- a. Warna dan dekorasi yang menarik: Gunakan warna-warna cerah dan ramah anak untuk menambah keceriaan ruang belajar. Pilih dekorasi yang menarik, seperti poster, gambar, atau ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran.
- b. Penataan yang nyaman: Susun furnitur dan peralatan pembelajaran dengan cara yang nyaman dan fungsional. Pastikan anak memiliki akses mudah ke semua sumber daya dan peralatan yang dibutuhkan, seperti buku, permainan, alat tulis, dan perangkat teknologi.
- c. Ruang bermain kreatif: Sediakan area khusus untuk bermain dan eksplorasi kreatif. Gunakan permainan yang

BAB 4

PEMBELAJARAN *OFFLINE*

A. Kegiatan Pembelajaran Kreatif

Kegiatan pembelajaran kreatif untuk anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan mereka (Church, 2018). Berikut ini adalah beberapa contoh kegiatan pembelajaran kreatif yang cocok untuk anak usia dini:

1. Seni dan Kerajinan:

Aktivitas seni seperti melukis, mewarnai, membuat kerajinan tangan, atau menciptakan karya seni dengan bahan-bahan sederhana dapat mendorong anak untuk berkreasi dan mengekspresikan diri.



Gambar 15. Kegiatan seni dan kerajinan

2. Drama dan Teater:

Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan peran, memainkan karakter dalam cerita, atau membuat pertunjukan teater sederhana. Hal ini akan mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berkomunikasi mereka.

BAB 5

PEMBELAJARAN *ONLINE*

A. Alat Pembelajaran Online anak usia dini

Alat Pembelajaran Online untuk anak usia dini adalah berbagai jenis program komputer, aplikasi, platform, atau perangkat lunak yang secara khusus dirancang untuk membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran anak usia dini melalui media online. Alat-alat pembelajaran ini menawarkan sejumlah aktivitas interaktif, permainan pembelajaran, dan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak usia dini.

1. Aplikasi Edukatif:

Terdapat berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini, seperti ABCmouse, Khan Academy Kids, ScratchJr, dan Endless Alphabet. Aplikasi ini menyediakan aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan fokus pada pembelajaran bahasa, matematika, sains, dan keterampilan lainnya.



Gambar 21. ScratchJr

BAB 6

KOLABORASI DENGAN ORANG TUA

A. Membangun Komunikasi yang Efektif dengan Orang Tua

Membangun komunikasi yang efektif dengan orang tua adalah aspek penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Berikut adalah beberapa tips untuk membangun komunikasi yang efektif dengan orang tua:

1. Saling mendengarkan:

Jadilah pendengar yang baik saat berkomunikasi dengan orang tua. Dengarkan dengan penuh perhatian dan buatlah mereka merasa didengar dan dihargai. Berikan waktu untuk mendengarkan pendapat, masukan, atau kekhawatiran mereka.

2. Keterbukaan dan kejujuran:

Bangun hubungan yang didasarkan pada keterbukaan dan kejujuran. Sampaikan informasi dengan jelas dan transparan, dan berikan kesempatan bagi orang tua untuk berbagi pandangan dan pemikiran mereka.

3. Komunikasi dua arah:

Pastikan komunikasi adalah dua arah, di mana ada pertukaran informasi dan gagasan antara Anda dan orang tua. Dorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembicaraan dan memberikan masukan.

4. Jadwal pertemuan rutin:

Tetapkan jadwal pertemuan rutin dengan orang tua untuk membahas kemajuan anak dan perkembangan di lingkungan

BAB

7

PRAKONDISI UNTUK IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING YANG EFEKTIF DI PAUD

A. Kepemimpinan Inovatif Kepala PAUD dalam Implementasi *Blended Learning* di PAUD

Kepemimpinan inovatif kepala PAUD memainkan peran penting dalam mengimplementasikan *blended learning* di PAUD. *Blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan interaktif bagi anak-anak di usia dini. Untuk memimpin implementasi *blended learning* kepala PAUD perlu memperhatikan beberapa hal. Yaitu :

1. Memiliki visi dan strategi yang jelas:

Seorang kepala PAUD perlu memiliki visi yang jelas tentang mengapa *blended learning* penting dan bagaimana hal tersebut akan memajukan pendidikan di PAUD. Dengan memiliki visi yang kuat, kepala PAUD dapat mengembangkan strategi yang efektif untuk mengimplementasikan *blended learning*.

Kepala PAUD dapat mengoordinasikan upaya dan sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan *blended learning*. Mereka dapat mengarahkan guru dan memastikan bahwa semua pihak terlibat memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan dan strategi yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Banggur et al. (n.d.). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Tek Nologi Pendidikan*, 152 - 165. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Bonk dan Graham. 2006. *The Handbook of Blended Learning*. USA :Pfeiffer.
- Chotib, M. (2019). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Church, E. B. (2018). *The Creative Development of the Child: The Reggio Emilia Approach Revisited*. Oxford University Press.
- De Oliveira, L. C., & Cruz, C. H. (2020). Blended Learning in Early Childhood Education: Effects on Child Development. *Frontiers in Psychology*, 11, 1867.
- Dissanayake, D., Tilt, C., & Qian, W. (2019). Factors influencing sustainability reporting by Sri Lankan companies. *Pacific Accounting Review*, 31(1), 84-109. <https://doi.org/10.1108/PAR-10-2017-0085>
- Driscoll, M. P. (2017). Blended Learning in K-12. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 705-719). Springer.
- Dziuban, C, Graham, C, Moskal, P, Norberg, A, & Sicilia, N. (2018). Blended Learning The New Normal and Emerging Technologies. *Int. J. Technol Higher Educ*, Vol 15, No 3, Hlm 1-16
- Garrison, D. R, & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework Principles and Guidelines*. San Fransisco. Joes. Bass.
- Haryanti, H., & Mawardi, M. (2020). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*

- dalam Meningkatkan Kualitas Blended learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 8(2), 85-96.
- Harwell, S. L., & Baker, S. B. (2017). Implementing Blended Learning: Policy Implications for Schools. *Journal of Educational Policy*, 32(5), 592-612
- Hung, H. T. (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81-96.
- Indriyani, E., & Chusniati, S. (2020). Penerapan Blended Learning pada Pendidikan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 67-78.
- Keengwe, J., Onchwari, G., & Wachira, P. (2008). Computer technology integration and student learning: Barriers and promise. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 560-565.
- Looi, C. K., & Sun, D. (2017). *Using Blended Learning to Support Early Childhood Education*. Springer.
- Moore, G. &. (2012). *Distance Education: a System View of Online*. Belmont, CA:: Wadsworth, Cengage Learning.
- Ningsih, Y. (2019). Kepemimpinan Manajerial Kepala Paud dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 52-60
- Panggabean, N. A., & Hadi, A. S. (2021). Inovasi Blended learning di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 85-95
- Pilarz, M., & Rojas-Drummond, S. (Eds.). (2020). *Blended Learning in Early Childhood Education: A Resource Guide*. UNESCO.
- Reiser, R. A. (2017). Blended Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34(4), 171-180.
- Sheridan, M., Howard, J., & Aldrich, C. (2011). *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*. Routledge

- Staker, H. & Horn, M. B. (2012). Classifying K-12 Blended Learning.[Online]. Diakses dari: <http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>.
- Suherman, E., Hidayat, A., & Nugroho, H. (2020). Kepemimpinan Kepala PAUD dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 97-110.
- Suryani, I., & Supardi, S. (2020). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Implementasi Blended learning. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 4(1), 10-18.
- Uzunboylu, H., & Özdamlı, F. (2015). The Effectiveness of Blended Learning on Course Achievement, Learner Satisfaction and Skills Development in Turkish Teacher Education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(4), 387-408.
- Villela, Lucia Maria Aversa. (2013). PENGETAHUAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PEMBELAJARAN. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Wasis D. Dwiyo. (2019). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. PT RajaGrafindo Persada.
- Widiara, I. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 2 (2), 50-55.

INDEKS

- A**
Anak Usia Dini, iii, 5, 20, 69, 70
- B**
Blended learning, iii, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 50
- D**
Daring, 22
Diversifikasi, 14
- F**
Fleksibilitas, 11, 25
- I**
Interaksi sosial, 33
Interaktif, iii, 5, 22, 42
- K**
Kepala PAUD, 1, 2, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70
Kepemimpinan Inovatif, iii, 50
- Keterlibatan, 8, 9, 13
Kolaborasi, iii, 30, 31, 33, 35, 39, 45, 46, 47, 52, 67
Kolaboratif, 10, 21
Koneksi internet, 26
- M**
Media digital, 22, 26, 27
Metode, iii, 20, 21
- P**
Pembelajaran berbasis proyek, 34
Pembelajaran kolaboratif, 11
Pendekatan, i, iii, 1, 20, 21
Pendidik PAUD, 73
Personalisasi, 6
- S**
Supervisi akademik, iii, 66, 68
- T**
Teknologi, iii, 7, 25, 36, 37, 38, 70, 73
- U**
Umpan balik, 35, 48, 66, 67

GLOSARIUM

A

Anak Usia Dini

: Anak-anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Tahap ini sering disebut sebagai periode kritis dalam perkembangan anak, di mana mereka mengalami pertumbuhan dan pembelajaran yang cepat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional.

B

Berfikir kreatif

: kemampuan untuk menghasilkan gagasan, konsep, atau solusi baru yang orisinal dan inovatif. Ini melibatkan pemikiran yang tidak terbatas, pemecahan masalah yang kreatif, dan kemampuan untuk melihat hubungan, pola, atau kemungkinan yang tidak biasa.

Blended learning

: Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan atau mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dengan interaksi langsung antara guru dan siswa dalam lingkungan pembelajaran.

D

Diversifikasi

: Tindakan atau proses mengembangkan variasi atau keberagaman dalam suatu hal, seperti portofolio investasi, produk atau layanan, sumber pendapatan, atau sumber daya.

F

Fleksibilitas

: Kemampuan atau sifat untuk beradaptasi, menyesuaikan, atau merespons dengan mudah terhadap perubahan, situasi baru, atau persyaratan yang berbeda. Ini mencakup kemampuan untuk berubah, berpikir dan bertindak secara kreatif, dan mengatasi tantangan dengan cepat dan efektif.

G

Game interaktif

: Jenis permainan yang melibatkan partisipasi aktif pemain dalam mempengaruhi cerita, lingkungan, atau pengalaman permainan. Dalam game interaktif, pemain memiliki kontrol atas tindakan dan keputusan yang diambil dalam permainan, yang kemudian mempengaruhi perkembangan narasi atau hasil permainan.

H

Holistik

: Pendekatan atau pandangan yang melibatkan pemahaman dan penanganan suatu hal secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan keseluruhan sistem atau konteksnya, daripada hanya memfokuskan pada bagian-bagian terpisah atau gejala individual.

I

Inspirasi

: Dorongan atau pengaruh yang membangkitkan pikiran, gagasan,

	atau perasaan kreatif dalam diri seseorang
Interaksi sosial	: Proses komunikasi, pertukaran informasi, dan hubungan antara individu atau kelompok dalam masyarakat.
Interaktif	: Sebuah istilah yang mengacu pada kemampuan atau karakteristik suatu sistem, program komputer, media, atau lingkungan untuk merespons dan berinteraksi dengan pengguna atau pemain secara langsung.
K	
Kepala PAUD	: Seorang kepala sekolah atau pengelola yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan lembaga PAUD
Kepemimpinan Inovatif	: Pendekatan kepemimpinan yang mendorong dan memfasilitasi terciptanya inovasi di dalam organisasi.
Keterlibatan	: Mengacu pada tingkat partisipasi, keterikatan, dan kontribusi seseorang terhadap suatu kegiatan, proses, atau organisasi. Dalam konteks PAUD, keterlibatan melibatkan orang tua, guru, dan masyarakat dalam mendukung dan berkontribusi pada pendidikan dan perkembangan anak-anak usia dini.
Kolaborasi	: Kerja sama antara individu atau kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Ini melibatkan berbagi

	<p>pengetahuan, ide, sumber daya, dan upaya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam konteks PAUD, kolaborasi dapat terjadi antara guru, staf sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak usia dini.</p>
Kolaboratif	<p>: sifat atau karakteristik dari suatu proses atau lingkungan di mana kerja sama dan kolaborasi dihargai dan ditekankan. Lingkungan kolaboratif mendorong partisipasi aktif, berbagi pengetahuan, dan kerja tim untuk mencapai tujuan bersama.</p>
Kompetensi Manajerial	<p>: Kompetensi manajerial mengacu pada keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan seseorang dalam mengelola dan mengatur sumber daya, orang, dan proses dalam suatu organisasi atau lingkungan kerja. Kompetensi manajerial meliputi kemampuan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian, dan pengambilan keputusan yang efektif.</p>
Koneksi internet	<p>: Koneksi internet merujuk pada akses dan keterhubungan dengan jaringan internet. Ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, berkomunikasi, berbagi data, dan menggunakan layanan online melalui perangkat seperti</p>

Konteks PAUD	<p>komputer, ponsel pintar, atau tablet.</p> <p>:Lingkungan, kebijakan, praktik, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi pendidikan anak usia dini. Ini mencakup aspek sosial, budaya, ekonomi, dan kelembagaan yang mempengaruhi pengalaman dan perkembangan anak-anak dalam konteks pendidikan pra-sekolah.</p>
Koordinasi	<p>: Upaya untuk mengatur, mengarahkan, dan mengintegrasikan berbagai kegiatan, orang, atau elemen dalam suatu sistem atau proses. Dalam konteks PAUD, koordinasi melibatkan pengaturan dan pengintegrasian berbagai aspek kegiatan, seperti pengajaran, administrasi, dan hubungan dengan orang tua, untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini secara efektif.</p>
M Media digital	<p>: Konten atau informasi yang disampaikan melalui teknologi digital, seperti komputer, internet, perangkat mobile, atau media penyimpanan digital. Ini dapat mencakup teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari itu.</p>
Metode	<p>: Pendekatan atau cara yang digunakan untuk mengajar atau menyampaikan materi pembelajaran. Metode</p>

	pembelajaran dapat melibatkan strategi pengajaran, teknik interaksi, dan aktivitas yang digunakan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
Minat	: Ketertarikan, keinginan, atau kecenderungan seseorang terhadap suatu topik, kegiatan, atau subjek tertentu. Minat dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan seseorang dalam pembelajaran
Motivasi	: Dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar, berpartisipasi, atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari kebutuhan pribadi, harapan, atau hadiah yang diharapkan dari pencapaian tujuan.
P	
Pembelajaran bermain :	Pembelajaran bermain (play-based learning) adalah pendekatan pembelajaran di mana anak-anak belajar melalui bermain dan eksplorasi. Aktivitas bermain dipandu oleh guru untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan konsep yang relevan.
Pembelajaran daring	: Proses pembelajaran yang dilakukan melalui platform online atau menggunakan teknologi digital. Siswa dapat mengakses dan berpartisipasi dalam

pembelajaran melalui internet dengan bantuan instruksi dan sumber daya yang disediakan secara online.

Pembelajaran digital

: Pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, seperti perangkat keras, perangkat lunak, atau aplikasi, untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Ini melibatkan penggunaan media digital, sumber daya digital, dan alat-alat interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran eksploratif

: Pendekatan pembelajaran di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep atau pengetahuan melalui pengalaman langsung, percobaan, dan observasi.

Pembelajaran interaktif

: Pembelajaran interaktif melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Ini melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, melalui kegiatan diskusi, pertanyaan dan jawaban, tugas berbasis masalah, dan interaksi dengan media atau teknologi.

Pembelajaran kolaboratif

: Pembelajaran kolaboratif melibatkan kerja sama dan interaksi antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Siswa saling berbagi pengetahuan, ide, dan keterampilan, dan bekerja

Pembelajaran visual	sama untuk memecahkan masalah atau mencapai hasil tertentu. : Pembelajaran visual adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan gambar, grafik, diagram, atau representasi visual lainnya untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi. Ini melibatkan penggunaan media visual untuk membantu visualisasi konsep dan hubungan antara ide-ide.
Pendekatan	: Kerangka atau perspektif yang digunakan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat mencakup strategi pengajaran, pendekatan penilaian, dan pendekatan interaksi dalam kelas.
Pendidik PAUD	: Guru atau pengajar yang bekerja dengan anak-anak dalam usia pra-sekolah. Mereka bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak-anak usia dini.
Perencanaan	: Proses merencanakan dan merancang kegiatan atau program pembelajaran
Personalisasi	: Pengaturan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar individu
Platform <i>online</i>	: Sistem atau lingkungan digital yang menyediakan akses ke berbagai sumber daya, alat, dan

interaksi untuk pembelajaran atau kolaborasi.

R

Refleksi

: Proses pemikiran kritis dan evaluasi diri terhadap pengalaman pembelajaran atau kegiatan yang telah dilakukan

S

Strategi

: Rencana atau pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu

Sumber pembelajaran : Materi, alat, atau referensi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Supervisi akademik

: Proses pengawasan, bimbingan, dan evaluasi oleh seorang supervisor terhadap pendidikan dan perkembangan akademik individu atau kelompok siswa

T

Teknologi

: Penggunaan ilmu pengetahuan, perangkat, dan metode untuk menciptakan alat atau sistem yang membantu memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu.

Teknologi digital

: Teknologi yang menggunakan representasi digital dan sinyal elektronik untuk mengakuisisi, menyimpan, mengolah, dan mentransmisikan informasi. Ini mencakup perangkat digital, seperti komputer, perangkat mobile, perangkat penyimpanan digital, dan perangkat lunak.

U

Umpan balik

: Informasi yang diberikan kepada individu tentang kinerja, hasil, atau tindakan mereka.

TENTANG PENULIS



Mutoharoh

Lahir di Serang pada tanggal 10 Mei 1982 adalah anak ketiga dari pasangan H. Adnan dan Hj. Matluah. Menikah dengan Muhammad Darso pada tahun 2004 dan dikaruniai tiga orang anak. Syifa Maulidina Sinta Bilqis, Muhammad Denish Azka Elfahra dan Muhammad Abeemana Mumtaz Akbar. Setelah menamatkan SD (1995), SMP (1998) dan SMA (2001). Kemudian melanjutkan pendidikan ke IAIN Sultan Maulana Hasanudin Banten (Serang) lulus tahun 2009 dan Magister Teknologi Pendidikan Konsentrasi Manajemen Pendidikan diperoleh tahun 2016 dari Program Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pernah menjadi guru di MTS Arridho Waringinkurung (2007-2011). Menjadi Pendidik PAUD Ibadul walad (2007-2009). Sejak 2009-sekarang mengelola lembaga pendidikan anak usia dini Shafa Marwah di kecamatan kramatwatu Serang-Banten. Asesor BAN PAUD PNF Provinsi Banten rumpun PAUD Serta menjadi Dosen PGPAUD Universitas Pancasakti Bekasi.



Achmad Hufad

Penulis merupakan guru besar sosiologi antropologi pendidikan pada Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis aktif dalam kajian penelitian Penelitian tentang sosiologi antropologi pendidikan. Sejak lima tahun terakhir ini penulis banyak menghasilkan karya-karya ilmiah hasil penelitian baik yang didanai oleh pemerintah daerah, penelitian kolaborasi atau kerjasama penelitian Kemendikbudristek maupun penelitian Mandiri. Penulis telah banyak memaparkan hasil kajian pada seminar nasional dan internasional baik di dalam maupun di luar negeri.



Isti Rusdiyani

Penulis merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan Program Studi Doktorat Ilmu Pendidikan pada Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Penulis aktif bergerak dalam dunia pendidikan baik sebagai Asesor Pendidikan Anak usia Dini (PAUD), Asesor Beban Kerja Dosen (BKD), Asesor Sertifikasi Dosen (Serdos), Asesor Program Profesi Guru (PPG), dan organisasi pendidikan yaitu APGPAUD, APS-TPI, LSK PAUD dan APPAUDI. Sejak lima tahun terakhir ini penulis menghasilkan karya-karya ilmiah hasil penelitian, pengabdian masyarakat dan Book chapter.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202387405, 30 September 2023

Pencipta

Nama : **Mutoharoh, Achmad Hafid dkk**
Alamat : Taman Krakatau Blok I 5 No. 12 A Waringinkurung Serang Banten,
Waringin Kurung, Serang, Banten, 42453

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Mutoharoh**
Alamat : Taman Krakatau Blok I 5 No. 12 A Waringinkurung Serang Banten,
Waringin Kurung, Serang, Banten 42453

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Blended Learning Untuk Anak Usia Dini**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 22 Juni 2023, di Purbalingga

di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000520360

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.