



Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Hots Anak Usia 5-6 Tahun

Cita Nugraeni Harsanti^{1(*)}, Rasiman², Achmad Buchori³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Received : 9 Mei 2023
Revised : 12 Nov 2023
Accepted : 16 Des 2023

Abstrak

This research aims to determine children's HOTS abilities through TPACK-based balanced learning media for children aged 5-6 at TK Lestari Krengseng. The approach used in this research. The type of research carried out is the development research method or ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation. Sugiyono (2015:407) states that research and development methods are methods used to produce certain products, and test effectiveness of the product. To be able to produce a particular product, research is used in the nature of needs analysis and to test the effectiveness of the product so that it can function in the wider community, research is needed to test the effectiveness of the product. The results of this research are 1) Validation results of *Blended Learning* based learning media TPACK to improve HOTS abilities of early childhood in kindergarten with very valid criteria. 2) The practicality of the TPACK-based *Blended Learning* media developed can improve early childhood media in kindergartens based on the results of teacher and student response questionnaires, 3) The effectiveness of learning using TPACK-based *Blended Learning* media can be seen through effectiveness tests with results namely learning media TPACK-based *Blended Learning* is able to improve HOTS abilities of early childhood in kindergarten, this is shown by the average score of student learning ability assessment of 90. It can be concluded that the effectiveness of TPACK-based *Blended Learning* media in improving HOTS abilities and interest in learning in early childhood in very good criteria.

Kata Kunci: *Blended Learning*; TPACK; HOTS.

(*) Corresponding Author: cytanugraeniharsanti@gmail.com

How to Cite: Harsanti, C.N., Rasiman, R., & Buchori, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Hots Anak Usia 5-6 Tahun. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (2): 287-294.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran guna menunjang kelancaran proses pembelajaran agar sesuai dengan apa yang ingin dicapai, yang telah disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang di susun untuk digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam media pembelajaran, dari yang paling sederhana sampai media yang sangat kompleks dan rumit. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang ada yaitu media pembelajaran *Blended Learning* (Nanang, 2012)

Menurut Dwiyo (dalam Husamah, 2014) *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang mengombinasikan dan mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (online) dan (offline). Istilah *blended* memiliki arti bahwa pembelajaran tradisional didukung dengan format elektronik yang lain. *Blended learning* sendiri memiliki 2 kategori utama yaitu; (1) Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (face to face), (2) Pembelajaran campuran (hybrid learning), yang mengurangi aktivitas tatap muka namun tidak menghilangkannya. (Husamah, 2014:15).

Tujuan *Blended Learning* pada dasarnya dilaksanakan untuk mendapatkan pembelajaran yang “paling baik” dengan menggabungkan berbagai keunggulan masing-masing komponen, di mana metode tatap muka memungkinkan untuk



melakukan pembelajaran secara interaktif sedangkan metode online memberikan materi secara online tanpa batasan ruang dan waktu sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal (Husamah, 2014:20-21). Selain itu media pembelajaran *Blended Learning* baik digunakan oleh pengajar karena media pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu proses komunikasi non-stop antara pengajar dan peserta didik sehingga menjadi lebih mudah dan membantu proses percepatan pengajaran, oleh karena itu apabila pengajar menerapkan media pembelajaran *Blended Learning* dalam pembelajarannya maka kemungkinan besar media pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu peserta didik untuk belajar secara maksimal serta bisa mendapatkan lebih banyak informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran (Husamah, 2014:25)

Selain media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengantar siswa belajar untuk berpikir tingkat tinggi tetapi menurut Shibley (2011:80-85) media pembelajaran *Blended Learning* ini juga sangat cocok untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan media pembelajaran *Blended Learning* memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya, dimana saat ini teknologi di dunia berkembang sangat pesat.

Pada kurikulum Merdeka yang berkembang di Indonesia saat ini pemerintah menuntut adanya proses pembelajaran yang menekankan pada *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa. Hal ini sesuai dengan Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, logis, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Namun pada kenyataannya di TK Lestari Krengseng masih terdapat beberapa sekolah yang belum melaksanakan proses pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa. Salah satu sekolah yang belum merata dalam menerapkan proses pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah TK Lestari Krengseng.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di TK Lestari Krengseng menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa pada pembelajaran belum optimal, peneliti menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di sekolah ini, seperti: (1) Pemanfaatan fasilitas yang ada kurang maksimal, (2) Pemanfaatan teknologi masih rendah, (3) Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, media yang digunakan kurang variatif, sumber belajar yang digunakan masih terbatas, sehingga menghambat anak untuk memahami materi (5) Tugas yang diberikan guru kurang variatif, anak-anak hanya diminta untuk mengerjakan tugas yang terdapat pada LKS dan buku pegangan anak.

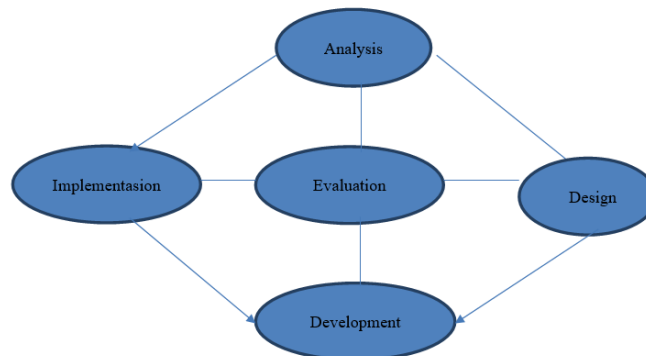
Selain itu, keterbatasan ruang dan waktu menjadi kendala tersendiri dalam proses pembelajaran, sering kali jam pelajaran tersita dikarenakan adanya serangkaian kegiatan atau acara di sekolah. Karena ada beberapa agenda kegiatan yang harus dilaksanakan sehingga membuat pembelajaran di kelas tidak maksimal. Dikatakan tidak maksimal karena dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut membuat waktu pembelajaran di kelas menjadi tersita, sehingga interaksi atau komunikasi pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman anak rendah sehingga kualitas belajar yang tercipta pun akhirnya menjadi kurang optimal.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.



Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2012). Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Sumber: Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media *blended learning* berbasis TPACK untuk meningkatkan kemampuan HOTS anak lebih lanjut dikaji pada pembahasan. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penelitian meliputi: (1) penilaian kelayakan media *blended learning* berbasis TPACK; (2) kepraktisan media *blended learning* berbasis TPACK; dan (3) keefektifan media *blended learning* berbasis TPACK.

Penilaian Kelayakan Media *Blended Learning* Berbasis TPACK

Kelayakan media *blended learning* berbasis TPACK di validasi oleh validator. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 88,44% dan dinyatakan sangat layak. Dan hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,55% dan dinyatakan sangat layak. Serta penilaian ahli bahasa dinyatakan sangat layak dengan persentase sebesar 82,33%. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif yang meliputi kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan media *blended learning* berbasis TPACK. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan Adi Pratomo dan Agus Irawan (2015) bahwa dalam pembuatan instrumen dipergunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan produk yang akan dikembangkan yang disebarkan kepada responden. Data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan nilai rata-rata dari angket yang berupa skala penilaian 1, 2, 3, 4, 5. Nilai dari 6 validator dirata-rata untuk setiap aspek dan indikatornya kemudian dirata-rata kembali untuk memperoleh nilai validitas akhir. Nilai ini selanjutnya dirujukan pada interval penentuan tingkat kevalidan produk hasil pengembangan sehingga diperoleh kriteria validator terhadap media *blended learning* berbasis TPACK. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Fembiadi Santoso dan Sukarmin (2013). Namun terdapat sedikit perbedaan yaitu pada penelitian di tahun 2013 menggunakan skala Guttman, sedangkan peneliti menggunakan skala Likert. Selaras dengan pendapat Seels and



Richey (Cahyadi, 2019) dijelaskan mengenai penyusunan materi Live Worksheet harus berdasarkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran Berdasarkan penilaian tersebut, media *blended learning* berbasis TPACK dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Media *Blanded Learning* Berbasis TPACK

Kepraktisan media *blended learning* berbasis TPACK dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan peserta didik dan guru setelah menggunakan media *blended learning* berbasis TPACK dalam pembelajaran. Angket tanggapan peserta didik yakni instrumen penilaian untuk peserta didik untuk meminta tanggapan peserta didik sesuai dengan media *blended learning* berbasis TPACK untuk peserta didik kelas B.2 TK Lestari Krengseng. Angket tersebut terdiri atas 12 butir pertanyaan. Angket ditujukan kepada 20 peserta. Angket tersebut diisi oleh guru melalui observasi saat mengikuti pembelajaran pada tahap uji coba produk. Butir-butir pada instrumen kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan apabila diperlukan. Hasil yang diperoleh yakni dari 12 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif dari 20 peserta didik yakni 93%.

Angket tanggapan guru yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada guru untuk meminta tanggapan tentang media *blended learning* berbasis TPACK untuk peserta didik kelas B.2 TK Lestari Gringsing. Angket terdiri atas 12 butir pertanyaan dan disertai dengan kolom catatan. Catatan yang diberikan oleh guru digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan media *blended learning* berbasis TPACK. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media *blended learning* berbasis TPACK tahap uji coba produk. Hasil yang diperoleh yakni dari 12 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif yakni 100%. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Anita Widiyanti (Widiyanti, 2021) dengan hasil penelitian yakni strategi dalam mengembangkan bahan ajar LKPD elektronik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih semangat dan aktif saat pembelajaran. Didukung pernyataan oleh Prastowo (dalam Widiyanti, 2021) adanya bahan ajar memudahkan pendidik menjelaskan materi dan memberikan tugas dikarenakan siswa mampu melakukan dengan mandiri. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan guru dalam uji coba menunjukkan bahwa media *blended learning* berbasis TPACK sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Media *Blanded Learning* Berbasis TPACK

Keefektifan media *blended learning* berbasis TPACK dilihat dari peningkatan hasil belajar fisik motorik peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan media *blended learning* berbasis TPACK, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media *blended learning* berbasis TPACK. Berdasarkan rata-rata nilai tes awal yakni 73,65 dan tes akhir yakni 91,19% terdapat peningkatan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir sebesar 17,54 %.

Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di sekolah adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang terdapat kekurangan dari media LKPD ini yaitu dari segi desain tampilan kurang menarik karena berupa gambar dua dimensi, kemudian tidak terdapat *cover*, tidak terdapat menu materi, tidak terdapat KI dan KD serta indikator, tidak terdapat penjelasan isi materi, tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi, tidak terdapat diskusi untuk praktikum, evaluasi, referensi, serta tidak terdapat biodata pengembangan. Selain itu dari segi materi media lembar kerja peserta didik dalam penyampaian tidak jelas, tidak diperinci karena hanya berupa gambar saja. Dan dari segi bahasa media lembar kerja peserta didik menggunakan bahasa yang tidak lugas, tidak komunikatif dan sulit dipahami. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran *blended learning* berbasis TPACK yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan HOTS. Hal ini selaras pendapat Saidah (dalam Arsana & Sujana, 2019) bahan ajar dikatakan layak jika penyajian materi sudah



berdasarkan pencapaian SK dan KD, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa serta terdapat gambar atau animasi lainnya

Media pembelajaran *blanded learning* berbasis TPACK untuk meningkatkan kemampuan HOTS pada anak usia dini yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis TPACK dalam bentuk elektronik atau non cetak. Penggunaan media dalam bentuk elektronik ini disarankan untuk melatih minat membaca pada peserta didik yang disajikan dalam audio-visual. Media yang dikembangkan dalam bentuk sebuah buku elektronik yang diaplikasikan di laptop, sehingga mudah digunakan dan praktis. Menurut Trianto dalam Julianti & Sumarmin (2018) jenis bahan ajar seperti lembar kerja peserta didik merupakan panduan peserta didik yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk melatih pengembangan aspek kognitif serta pedoman untuk semua aspek pembelajaran di antaranya panduan demonstrasi

Pada produk yang dikembangkan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model penelitian tersebut adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kerja), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar), dan *evaluation* (mengevaluasi produk). Selain tahapan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, terdapat tahapan lain yang bisa gunakan dalam penelitian pengembangan, seperti yang dilakukan oleh Akbar Handoko, Sajidan dan Maridi dengan penelitian media pembelajaran modul berbasis *discovery learning* yang menggunakan tahapan Borg & Gall yang terdiri dari 7 sampai 10 tahapan. Dilihat dari tahapan tersebut, tahapan ADDIE lebih urut dan jelas sehingga peneliti memilih menggunakan model tersebut di dalam penelitian dan pengembangan ini.

Pengembangan media *blanded learning* berbasis TPACK ini adalah melakukan analisis yang terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dari analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah ialah lembar kerja peserta didik. Dari pembuatan desain media pembelajaran media lembar kerja peserta didik tidak terdapat *cover*, tidak terdapat menu materi, tidak terdapat KI dan KD serta indikator, tidak terdapat penjelasan isi materi, tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi, tidak terdapat diskusi untuk, evaluasi, referensi, serta tidak terdapat biodata pengembangan. Selanjutnya format isi hanya tersedia dalam bentuk gambar dua dimensi. Selain itu dari segi materi media lembar kerja peserta didik dalam penyampaiannya tidak jelas, tidak diperinci karena hanya berupa gambar saja. Dan dari segi bahasa media lembar kerja peserta didik menggunakan bahasa yang tidak lugas dan tidak komunikatif. Media pembelajaran interaktif berbasis TPACK merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Media *blanded learning* berbasis TPACK interaktif seperti Live Worksheet mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar, animasi, movie, musik, dan kuis interaktif sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional.

Pengembangan TPACK ini yang di desain menggunakan aplikasi Live Worksheet. Pada tahap desain perlu perancangan desain dimulai dengan penemuan gambar pada *cover* agar terlihat menarik perhatian peserta didik, selanjutnya terdapat referensi yang berisikan sumber-sumber buku referensi dan profile penulis yang berisikan biodata penulis. Menu kompetensi berisikan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka hal ini dilakukan peneliti agar media yang dikembangkan dapat layak digunakan sesuai dengan kurikulum merdeka. TPACK yang dirancang dengan menambahkan evaluasi yang terdiri dari kuis interaktif dan esai bertujuan untuk menguji sejauh mana peserta didik memahami materi kemampuan HOTS. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan Haning dan Laila (2019) "Evaluasi merupakan tes kognitif yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dan akan membantu pendidik untuk mengetahui peserta didik yang sudah memahami materi atau yang belum memahami materi"⁵ Berdasarkan hal tersebut



penggunaan TPACK akan sangat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri atau bersama pendidik di dalam proses pembelajaran.

Kemudian setelah produk awal media pembelajaran TPACK selesai dikembangkan sesuai dengan perencanaan selanjutnya dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menurut beberapa pakar ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Pada penelitiannya mengadakan tahapan validasi setelah produk selesai dengan menerapkan dua ahli di setiap bidangnya. Validasi media interaktif berbasis TPACK dilakukan dari kalangan dosen di kalangan Universitas PGRI Semarang, dan pendidik dari TK Lestari Krengseng. Setiap tim ahli memiliki penugasan yang berbeda-beda, dari ahli materi yang memberikan penilaian mengenai isi materi dan penyajiannya untuk memperoleh materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, ahli media yang memberikan penelitian mengenai tampilan dan pemrograman media sehingga menciptakan aplikasi yang menarik dan interaktif untuk peserta didik, dan ahli bahasa yang memberikan penilaian mengenai kesesuaian aturan bahasa Indonesia dan mudah dipahami.

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari para tim ahli, seperti ahli media yaitu mengenai penulisan yang terlalu padat, pemilihan font yang kurang tepat dan ukuran font yang terlalu kecil, menggantikan gambar yang bersumber dari Google dengan membuat gambar animasi dengan desain sendiri, serta penambahan video animasi sehingga media tidak monoton sehingga menjadi media yang interaktif dan menarik untuk peserta didik. Sedangkan masukan dari ahli materi adalah revisi perbaikan penulisan teks yang terlalu padat sehingga terkesan media tidak menarik, memperbaiki gambar pada sub materi, serta penambahan video mengenai praktik cara membuat Live Worksheet sehingga peserta didik mengetahui bagaimana cara dan hasil dari mengerjakan Live Worksheet. Selanjutnya pada proses validasi terhadap masukan dari ahli bahasa tidak terlalu banyak hanya terdapat pada menyertakan keterangan gambar pada sub materi, ahli bahasa berpendapat bahwa bahasa yang terdapat pada materi pembelajaran sudah sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia baik dari penulisan, per kata dan per kalimat di media pembelajaran. Namun terdapat perbaikan pada penambahan gambar keterangan pada sub materi.

Selanjutnya tahap mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli produk media pembelajaran TPACK juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat menarik” dengan perolehan persentase sebesar 93%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran TPACK sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran serta sangat menarik sehingga peserta didik senang menggunakan media pembelajaran TPACK.

Kemudian merevisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran TPACK yaitu TPACK dapat diaplikasikan menggunakan *smartphone* sehingga dapat memperbesar dan memperkecil ukuran dengan mudah dan berharap media TPACK ini tersedia di sekolah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran TPACK sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis TPACK terdiri dari : Pengembangan desain yaitu: warna bervariasi, terdapat gambar bergerak, banyak tampilan menu . Dari segi materi yaitu : lebih jelas, akurat dan terperinci. Kemudian dari segi bahasa media TPACK menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli desain sebesar: 88,44%, ahli materi sebesar 89,55%, ahli bahasa sebesar 88,63% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis TPACK “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon media pembelajaran interaktif berbasis TPACK oleh peserta didik diperoleh hasil keseluruhan angket yang menyatakan “sangat menarik” dengan perolehan persentase sebesar 93%. Respon peserta didik



menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis TPACK sangat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah dipahami. Dari hasil penelitian disimpulkan media TPACK dengan materi sistem pencernaan manusia sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelompok B pada TK Lestari Krengseng.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *blended learning* berbasis TPACK untuk meningkatkan kemampuan HOTS pada anak usia dini di taman kanak-kanak maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil validasi media *blended learning* berbasis TPACK meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini di taman kanak-kanak dengan kriteria sangat valid. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli desain sebesar: 88,44%, ahli materi sebesar 89,55%, ahli bahasa sebesar 88,63% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis TPACK “sangat layak” untuk dikembangkan.
2. Kepraktisan media *blended learning* berbasis TPACK yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini di taman kanak-kanak berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan siswa yaitu 89,3% untuk aspek kelayakan materi, 93% untuk aspek kelayakan tampilan, dan 92,5% pada aspek kelayakan kebahasaan. Secara keseluruhan respon siswa terhadap TPACK berbasis *discovery learning* mendapatkan rata-rata 91,6% dalam kategori tinggi.
3. Mampu meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini di Taman Kanak-Kanak, Keefektifan pembelajaran menggunakan media *blended learning* berbasis TPACK dapat dilihat melalui uji efektivitas dengan hasil yaitu media *blended learning* berbasis TPACK mampu meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini di taman kanak-kanak, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata penilaian kemampuan belajar siswa 0,66 dapat disimpulkan keefektifan media *blended learning* berbasis TPACK dalam meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini masuk dalam kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abosalem, Y. (2016). Assessment Techniques and Students' Higher-Order Thinking Skills. *International Journal of Secondary Education*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.11648/j.ijsedu.20160401.11>
- Agus, B., & Jailani. (2014). Pengembangan Instrumen Asesmen Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Mata Pelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester I. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 139–151.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amirono, & Daryanto. (2016). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta:
- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills Matematika Siswa SMA Kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 98– 108.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, I. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hakim, M. I., Gava Media. Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hartini, & Sukardjo. (2015). Pengembangan Higher Order Thinking Multiple Choice Test Untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas Vii SMP/MTS. 1(April), 86–101.
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT Remaja
- Jihad, A., & Abdul, H. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kartono, & Lestari, W. (2019). *Developing Assessment Instruments of Students'*



- Critical Thinking Ability in Trigonometry Material Mathematics Subjects. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 8(1), 39–47. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Lukman Hakim, (2007) *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima
- Nanang Hanafiah & Cucu Suhana.(2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:Refika aditama
- Nisa, S. K., & Wasis. (2018). Analisis dan Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) Mata Pelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 07(02), 201–207.
- Nursalam, Angriani, A. D., Darmawati, Baharuddin, & Aminuddin. (2018). Developing Test Instruments for Measurement of Students' High-Order Thinking Skill on Mathematics in Junior High School in Makassar. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012169>
- Oktanisa, L. (2018). Pengembangan Asesmen Soal Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 355–361. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Purbaningrum, K. A. (2017). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 40–49. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2029>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdakarya. Ichsan, I. Z., Hasanah, R., Aini, S., Ristanto, R. H., & Miarsyah, M. (2019). Higher Order Thinking Skills Assessment Based on Environmental Problem (HOTS-AEP): Mendesain Evaluasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Biotek*, 7(1).
- Saido, G. M., Siraj, S., Nordin, A. B. Bin, & Saadallah, O. (2015). Higher Order Thinking Skills among Secondary School Students in Science Learning. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 3(3), 13–20.
- Samritin, & Suryanto. (2016). Developing An Assessment Instrument Of Junior High School Students' Higher Order Thinking Skills In Mathematics. *Research and Evaluation in Education*, 2(1), 92– 107.
- Situmorang, Robinson, (2013), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, Jakarta, Penerbit Kencana Prenada Media Grop.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wardany, K., Sajidan, & Ramli, M. (2017). Pengembangan Penilaian Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills Siswa. 6(2), 1–16.
- Widana, I. W. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.