Rumpun Ilmu : PG PAUD/ 794

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(PkM)

WORKSHOP IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DI TAMAN KANAK-KANAK PADA GURU-GURU DI TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN TIMUR

OLEH :

Ketua :
Maimunah, M. Pd
NIDK. 8879111019

Anggota :
Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd
NIDK. 8859111019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2020

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1.	**Judul PkM**	:	Workshop Implementasi *Blended Learning* Di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur
2.	**Ketua Tim PkM**		
	a. Nama	:	Maimunah, M.Pd
	b. NIP/NIDK	:	19921212201812201001/ 8879111019
	c. Jabatan/Golongan	:	Tenaga Pengajar
	d. Program Studi	:	PG PAUD
	e. Perguruan Tinggi	:	Universitas Lambung Mangkurat
	f. Bidang Keahlian	:	PG PAUD (S1) PAUD (S2)
	g. Alamat Kantor	:	Jl. Brigjend. H. Hasan Basri, Kampus FKIP II PG PAUD ULM Banjarmasin 70123
3.	**Anggota Tim**		
	a. Nama Anggota	:	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd / Dosen PG PAUD FKIP ULM
	b. NIP/NIDK	:	198701032018122010 01/8859111019
4.	**Lokasi Kegiatan**		
	a. Wilayah Mitra	:	Kota Banjarmasin
	b. Kabupaten/Kota	:	Kecamatan Banjarmasin Timur
	c. Propinsi	:	Kalimantan Selatan
	d. Jarak PT-Lokasi	:	7 Km
5.	**Waktu Kegiatan**	:	November 2020
6.	**Biaya Total**	:	Rp. 4.000.000
7.	**Sumber Dana**	:	PNBP FKIP

Banjarmasin, November 2020
Ketua Tim PkM,

Dekan FKIP

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si
NIP 19650808 199303 1 003

Maimunah, M.Pd
NIP 19921212 20181220 1 001

Mengetahui,
Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP 19680507 199303 1 020

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN
FKIP ULM BANJARMASIN
TANGGAL 11/6 -2021
NOMOR 372.21 MAI W

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. **Judul PkM** : Workshop Implementasi *Blended Learning* Di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur
2. **Tim Pelaksana** :

Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
Maimunah , M.Pd	Ketua	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	FKIP ULM
Celia Cinantya., S.Kom., M.Pd	Anggota	Komputer Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	FKIP ULM

3. **Objek/Mitra PkM** : **TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN TIMUR**
4. **Masa Kegiatan** : November 2020
5. **Biaya** : Rp. 4.000.000

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, memberikan kemudahan, sehingga Tim Pengabdian dapat menyelesaikan Laporan Akhir Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul Pengabdian "Workshop Implementasi *Blended Learning* Di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur ".

Kami menyadari dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, Tim PkM ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutarto Hadi., M.Si., M.Sc sebagai Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin,
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si, sebagai Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Lambung Mangkurat,
3. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin,
4. Ibu Dr. Novitawati., S.Psi., M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP ULM,
5. Guru TK/PAUD Negeri Pembina Banjarmasin Timur yang sudah bersedia sebagai mitra PkM ini.

Semoga Pengabdian Kepada Masyarakat ini kiranya dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

Banjarmasin, November 2020
Ketua Tim PkM,

Maimunah, M.Pd
NIP 19921212 20182012 1 001

RINGKASAN

Regulasi tentang pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali Pendidikan Anak Usia Dini telah menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga PAUD dan Guru PAUD dalam penerapannya. Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (*Learn From Home*) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (*Work From Home*) bagi guru termasuk mereka yang bekerja disatuan PAUD.

Untuk dunia pendidikan di Indonesia kondisi ini merupakan keadaan yang tak terduga bagi guru, orang tua, dan anak. Guru, orang tua, dan anak-anak tiba-tiba harus mencari cara agar proses belajar tetap berjalan meskipun mereka di rumah dalam jangka waktu yang tidak dapat dipastikan. Setelah melaksanakan Belajar Dari Rumah selama kurang lebih 8 bulan sejak pertengahan Maret 2020, dalam menghadapai masa adaptasi kebiasaan baru atau biasa disebut Era *New Normal* ini, sekolah-sekolah sudah mulai mempersiapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran di Era *New Normal.* akan tetapi perlu adanya kegiatan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa guna memperhatikan protokol kesehatan dan menjaga jarak. Karena sekolah-sekolah juga perlu memperhatikan kesehatan dan keselamatan peserta didik dari bahaya penularan wabah Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Mitra PkM, kesulitan dalam menerapkan Model *Blanded Learning* di Taman Kanak-kanak memiliki kendala seperti keterbatasan guru dalam mengemas pembelajaran, membuat dan mengedit video, menggunakan aplikasi dan lain-lain. Selama ini kegiatan pembelajaran lebih diutamakan menggunakan Lembar Kerja yang dikirim melalui grup *Whatsapp* Orang Tua dan lain-lain

Model Blended Learning merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara eksponsial sebagai teknologi baru yang memungkinkan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam artian lain bahwa *Blended Learning* sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online.*

Kegiatan Pengabdian ini terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Peserta Workshop menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat mengimplementasikan *Blended Learning* secara mandiri di kelas masing-masing. Dengan demikian Workshop ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Guru dalam mengimplementasikan *Blended Learning* di pembelajaran TK.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM iii
KATA PENGANTAR iv
RINGKASAN vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR ISI viii

BAB I PENDAHULUAN
A. Analisis Situasi 1
B. Identifikasi dan Peremusan Masalah 3
C. Tujuan dan Manfaat 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. *Blended Learning* 5
B. *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak 7

BAB III METODE PELAKSANAAN
A. Kerangka Pemecahan Masalah 15
B. Materi Workshop 16
C. Rencana Target Capaian Luaran 17

BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI
A. Kepakaran Pelaksana 18
B. Struktur Tim Pelaksana 22

DAFTAR PUSTAKA 23
LAMPIRAN 24

DAFTAR TABEL

Halaman.

Tabel 3.1. Daftar Materi Pelatihan 16
Tabel 3.2. Rencana Target Capaian Luaran 17
Tabel 4.1. Riwayat Pendidikan Tinggi Ketua 18
Tabel 4.2. Riwayat Penelitaian Ketua 18
Tabel 4.3. Riwayat Pengabdian Masyarakat Ketua 19
Tabel 4.4. Riwayat Jurnal/Prosiding Ilmiah Terpublikasi 19
Tabel 4.5. Riwayat Pendidikan Tinggi Anggota 21
Tabel 4.6. Riwayat Pendidikan Penelitian Anggota 21
Tabel 4.7. Riwayat Pengabdian Masyarakat Anggota 21
Tabel 4.8. Riwayat Jurmal Ilmiah Terpublikasi 22
Tabel.4.9. Struktur Tim Pelaksana 22

BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Dampak COVID-19 tidak hanya berimbas pada perekonomian, akan tetapi juga berdampak pada Pendidikan di Indonesia. Regulasi tentang pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali Pendidikan Anak Usia Dini telah menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga PAUD dan Guru PAUD dalam penerapannya. Menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran peserta didik di Taman Kanak-kanan secara tatap muka saja harus dengan strategi yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran, apalagi dengan situasi Jarak Jauh, tentu memerlukan startegi yang matang.

Setelah melaksanakan Belajar Dari Rumah selama kurang lebih 8 bulan sejak pertengahan Maret 2020, dalam menghadapai masa adaptasi kebiasaan baru atau biasa disebut Era *New Normal* ini, sekolah-sekolah sudah mulai mempersiapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran di Era *New Normal.* akan tetapi perlu adanya kegiatan pembelajaran yang di desain sedemikian rupa guna memperhatikan protokol kesehatan dan menjaga jarak. Karena sekolah-sekolah juga perlu memperhatikan kesehatan dan keselamatan peserta didik dari bahaya penularan wabah Covid-19.

Model *Blended Learning* merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang

dengan cara eksponsial sebagai teknologi baru yang memungkinkan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam artian lain bahwa *Blended Learning* sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online.*

Blended Learning menjawab kelemahan teknologi yang tidak memiliki rasa, bahasa dan karakter. Namun, hanya berperan sebagai *transfer of knowledge.* Karena itu, peran ini harus menjadi milik guru –sebagai pendidik—yang tidak hanya menjalankan fungsi transfer ilmu pengetahuan *(transfer of knowledge)* tapi juga mampu membentuk sikap dan perilaku *(transfer of values)* sebagai tugas utama guru, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, implementasi dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran salah satunya adalah *game based learning*. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) merupakan gabungan dari metode pengajaran dan teknologi sebagai media dalam belajar dengan metode permainan atau quiz. Games based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013)*Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Mitra PkM, kesulitan dalam menerapkan Model *Blanded Learning* di Taman Kanak-kanak memiliki kendala seperti keterbatasan guru dalam mengemas pembelajaran, membuat dan mengedit video, menggunakan aplikasi dan lain-lain. Selama ini kegiatan

pembelajaran lebih diutamakan menggunakan Lembar Kerja yang dikirim melalui grup *Whatsapp* Orang Tua dan lain-lain

Menjawab permasalahan mitra di atas, maka Workshop *Blended Learning* ini penting untuk dilaksanakan guna memberikan keterampilan pada Guru tentang penggunaan aplikasi dalam membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Diantara fitur-fitur yang tersedia, yang harus mereka kuasai adalah membuat materi pembelajaran dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang dapat membantu siswa dalam memperdalam materi pembelajaran. Artinya, siswa belajar melalui pendekatan bermain. Sehingga kegiatan belajar anak di rumah selama pandemic akan terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat akan mengadakan PkM dengan tema "Workshop Implementasi *Blended Learning* Di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur".

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, Pada kesempatan ini maka tim pelaksana mengadakan Pengabdian kepada Masyarakat di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur, dengan Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memahami konsep *Blanded Learning* dan cara Mengimplementasikan Model *Blanded Learning*
2. Berdasarkan hasil pengembangan informasi kondisional praktis bersama di lapangan maka diperlukan Worksop Implementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Workshop ini adalah untuk menambah pengetahuan dan kemampuan pendidik/GuruTaman Kanak-kanak dalam Implementasi *Blended Learning.*

Adapun tujuan khusus workshop ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan pengetahuan tentang hakikat *Blended Learning d*i Lembaga PAUD
2. Untuk memberikan pengetahuan tentang Pembelajaran Online dan Tatap Muka
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tatap Muka dan Online
4. Implementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Blended Learning

Model Blended Learning merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara eksponsial sebagai teknologi baru yang memungkinkan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam artian lain bahwa *Blended Learning* sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online.*

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2019) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning.* Selama pembelajaran daring berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dirumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun ternyata pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan.

Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan si kamar,

ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang diseseuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar. Tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas. Disamping dari adanya kelebihan pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki kekurangan. Menurut Sari (2015) kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik, yang biasanya belajar di kelas. Suasana yang baru tersebut dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar.

Menurut Isman pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam elearning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online.

Blended Learning adalah campuran dari berbagai startegi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Blended Learning juga sebagai kombinasi dari dua instruksi model

belajar mengajar dengan sistem terdistribusi dengan menggunakan teknologi komputer.

B. *Blende Learning* di Taman Kanak-kanak

Upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi cita-cita pemerintah sejak lama yang ditegaskan melalui landasan hukum Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Komitmen yang sama juga dituangkan melalui peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Namun faktanya banyak pembelajaran yang hanya menekankan aspek kognitif. Pendekatan pembelajaran berbasis game komputer atau digital bisa menjadi alternatif menarik untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan.

Profesionalisme seorang guru dapat ditingkatkan dengan perangkat pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa perangkat pembelajaran tidak hanya sebagai kelengkapan administrasi. tetapi juga sebagai media peningkatan profesionalisme. Seorang guru harus menggunakan dan mengembangkan perangkat pembelajarannya semaksimal mungkin. Memperbaiki segala yang terkait dengan proses pembelajaran lewat perangkatnya. Jika tidak demikian, maka kemampuan sang guru tidak akan berkembang bahkan mungkin menurun.

Dukungan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video semakin menarik karena mampu menghasilkan visualisasi maksimal. Apalagi ketersedian perangkat-perangkat untuk menjalankan aplikasi game semakin variatif dan luas.

Adapun beberapa kekurangan yang terjadi pada pembelajaran daring yaitu anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif. Keterbatasan kuota internet atau paket internet atau wifi yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya ganguan dari beberapa hal lain. Selaras dengan pendapat Menurut Hadisi & Muna (Hadisi, 2015) pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajarmengajar.Pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik.

Games based learning adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara (Zainul : 2016). Pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan mingkatkan kreativitas. Pendekatan game

pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010).Oleh karena itu *game based learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan.

Pemilihan model pembelajaran bertema game dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. *Game Based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidkan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Pembelajaran yang berbasis game berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Dalam pembelajaran *game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran bertema *game based learning* ini dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Seperti yang dikatakan Pinder (2008), menyatakan bahwa model permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan memiliki minat untuk mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima. *Game Based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam

pendidkan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Dalam suatu pembelajaran siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan dengan cara permainan yang telah dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dari permainan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah quis team. Dengan sintak nya sebagai berikut siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian berikan informasi pokok materi, setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi membuat pertanyaan untuk kelompok lain, diskusi terjadi ketika setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lain, guru memberikan waktu untuk setiap kelompok ketika menjawab pertayaan, yang terakhir guru memberikan poin kepada kelompok yang menjawab benar. Diharapkan dari permainan ini pemahaman materi oleh peserta didik mengalamai peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat melalui model permainan ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran.

Dibawah ini dipaparkan gambaran umum kegiatan *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak ini antara lain sebagai berikut (Kemendikbud. 2020) :

1. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran *Daring***

   RPP belajar di rumah cukup berisi kegiatan-kegiatan merupakan rancangan bagi guru untuk bermain yang memberikan pengalaman belajar melaksanakan kegiatan bermain yang mendukung, bermakna bagi anak tanpa

terbebani tuntutan untuk anak dalam proses belajar. Di dalam RPP berisi menuntaskan capaian pembelajaran sebagaimana langkah-langkah konkret yang dilakukan oleh guru tertuang di dalam kurikulum. Kegiatan bermain agar proses pembelajaran berlangsung dengan yang disusun hendaklah juga bervariasi sesuai baik. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dengan minat dan kebutuhan anak masing-masing disusun harus mengacu kepada karakteristik serta difokuskan pada keterampilan hidup yang seperti usia, kemampuan dan kebutuhan setiap membiasakan hidup sehat sehingga terlindungi dari anak. Apabila rencana disesuaikan dengan virus. karakteristik masing-masing anak, maka dapat dipastikan proses pembelajaran akan menarik minat anak dan membantu meningkatkan seluruh aspek perkembangannya. Tentu saja RPP yang disusun guru selama masa pandemi covid 19 dirancang sangat sederhana berbeda dengan RPP yang dirancang untuk situasi normal ketika anak datang ke Satuan PAUD.

2. Bermain Matematika

Bermain matematika bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan konsep- konsep matematika permulaan dengan cara bermain yang menyenangkan. Anak-anak sebenarnya mulai belajar matematika dalam kegiatan sehari-hari. Ketika melihat jari-jari tangannya, anak akan belajar berhitung. Ketika anak memiliki 2 kue coklat dan 1 kue diberikan kepada ibunya maka anak akan tahu bahwa kue coklatnya bersisa 1 buah. Keseharian anak sangat dekat dengan matematika, namun banyak yang memahami bahwa matematika hanya tentang angka, penjumlahan dan

pengurangan saja. Padahal ada banyak konsep matematika permulaan lainnya yang perlu dikenalkan kepada anak.

3. Bermain Sains

Bermain sains pada anak usia dini adalah salah satu kegiatan untuk mengembangkan aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak. Pembelajaran sains melatih kemampuan anak untuk mengenal berbagai gejala benda dan gejala peristiwa. Anak dilatih untuk melihat, meraba, membau, merasakan, mendengar dan mengecap. Semakin banyak keterlibatan indera dalam belajar, anak semakin memahami apa yang dipelajari. Anak memperoleh pengetahuan baru dari hasil penginderaannya dengan berbagai benda yang ada disekitarnya.

4. Bermain Bahasa

Bahasa berfungsi untuk alat berkomunikasi. Dalam berkomunikasi diperlukan kemampuan untuk memahami pesan yang disampaikan baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Selain itu, bahasa juga merupakan jendela ilmu pengetahuan. Melalui bahasa anak bisa tahu banyak pengetahuan lain karena sumber ilmu pengetahuan dapat berasal dari informasi yang diperoleh dalam bentuk bacaan/tulisan maupun yang disampaikan orang secara lisan/bicara langsung. Pengembangan 4 kemampuan Bahasa (mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis) tidak dilakukan secara senidiri-sendiri melalinkan terintegrasi dalam satu atau dua kegiatan bermain Bahasa. Contoh: Anak bermain menebak gambar, maka ada kemampuan menyimak/mendengarkan perintah/ instruksi, kemampuan berbicara, kemampuan membaca gambar.

5. Bermain Seni

Seni kriya merupakan bagian dari kegiatan seni. Seni kriya adalah kegiatan menghasilkan karya seni menggunakan tangan melalui beragam media-media seni. Melalui seni kriya ini, anak mengidentifikasi, membangun dan menghubungkan antara pengetahuan, minat dan pengalaman dan kemudian mengekspresikannya melalui sebuah karya. Kegiatan seni kriya memberikan kesempatan yang sangat luas bagi anak bereksplorasi, berkesperimen dan mencari tahu dengan menggunakan seluruh inderanya. Seni kriya memberikan pengaruh positif untuk seluruh aspek, perkembangan termasuk pengembangan konsep diri, kemampuan kerjasama, kolaborasi, identitas budaya dan apresiasi. Hasil karya yang dibuat anak adalah refleksi dari ide, imaginasi, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengetahuan dan pengalamannya.

6. Bermain Musik

Musik dan gerak merupakan seni yang paling akrab bagi anak usia dini, karena musik sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini terlihat pada penggunaan irama, aksen dan dinamika pada waktu berbahasa dan berbicara. Beberapa penelitian mempercayai bahwa seni musik dan gerak memiliki peran yang penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Musik dan gerak memfasilitasi anak untuk mampu berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Anak secara alami senang menikmati musik dan bergerak. Sejak dapat mendengar di dalam kandungan, alunan musik yang diperdengarkan mampu merangsang saraf-saraf otak pada bayi. Seiring bertambahnya usia, anak dapat bereaksi dengan gerakan sederhana mengikuti

irama musik. Di usia 2-3 tahun anak dapat bergerak mengikuti musik walaupun gerakan yang dihasilkan belum teratur. Pada tahapan berikutnya, anak dapat mengikuti gerakan yang dicontohkan atau bergerak sesuai keinginannya dengan diiringi musik yang beragam.

BAB III
METODE PELAKSANAAN

A. Kerangka Pemecahan Masalah

Menjawab permasalahan di atas, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengusulkan solusi penyelesaian melalui kegiatan Workshop Implementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarmasin Timur. Metode yang digunakan adalah dengan Workshop yang dilaksanakan dengan cara *face to face*.

Pelaksanaan PkM Workshop Implementasi *Blended Learning* dilakukan melalui 5 (lima) langkah yakni sebagai berikut ini.

1. ***Pengusulan***: Mengusulkan dilakukannya PkM Bagi Guru-Guru TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarmasin Timur kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat berdasarkan pada hasil informasi kondisional atau Data lapangan.
2. ***Persiapan***, dilakukan dalam 3 (tiga) langkah yakni sebagai berikut:
   a. Mengajukan jadwal tatap muka
   b. Menyusun rencana pelaksanaan workshop
   c. Mendokumentasikan rencana pelaksanaan kegiatan workshop
3. ***Pelaksanaan***, dilakukan melalui 3 (tiga) langkah yang meliputi:
   a. Penyampaian Materi
   b. Memberikan penugasan sebagai latihan
   c. Mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan PkM
4. ***Evaluasi-Tindak Lanjut***: dilakukan melalui 2 (dua) langkah yakni seba berikut:

a. Membuat desain pembelajaran *blended learning*

b. Menggunakan aplikasi untuk mengedit video pembelajaran

c. Tim PkM/ Narasumber mengevaluasi hasil pembelajaran yang dibuat peserta.

5. ***Pelaporan-Publikasi***: mengandung kegiatan utama yakni Pelaporan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu Workshop Implementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak pada Guru-guru Di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur dalam format Laporan Pengabdian kepada Masyarakat kepada pihak FKIP ULM.

B. Materi Pelatihan

Tabel 3.1 Daftar Materi Workshop

No.	MATERI
1.	*Blended Learning* dan Paradigma Belajar di Era Revolusi 4.0
2.	*Blended Learning* di PAUD dan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan
3.	Pembelajaran Tradisional dan Blended/Hybrid
4.	Kiat-kiat membuat Video Pembelajaran yang menyenangkan berbasis Aplikasi di masa adaptasi kebiasaan baru pasca Covid-19

C. Rencana Target Capaian Luaran

Tabel 3.2. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1.	Pedoman Pengembangan Perangkat Pembelajaran	Tidak ada
2.	Publikasi ilmiah pada Jurnal Pengabdian/Prosiding ber ISSN	Ada
3.	Publikasi pada media masa cetak/*online*/*repocitory* PT	Tidak ada
4.	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) 4)	Tidak ada
5.	Peningkatan penerapan IPTEK di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan
6.	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Sudah dilaksanakan
Luaran Tambahan		
1.	Publikasi di jurnal internasional	Tidak ada
2.	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Penerapan
3.	Inovasi baru TTG	Tidak ada
4.	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan VarietasTanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	Tidak ada
5.	Buku Pedoman ber-ISBN	Tidak ada

BAB IV
KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kepakaran Pelaksana

1. Ketua Pelaksana

Nama	:	Maimunah, M.Pd.
NIP	:	19921212201812201001
NIDK	:	8879111019
Home Based	:	Dosen Tetap Prodi PG PAUD FKIP ULM
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Kelahiran	:	Babai, 12 Desember 1992
Alamat Rumah	:	Komplek Wira Bakti 2 Blok C No.10 Batola
HP	:	082250031003
Jabatan Fungsional	:	-

2. Riwayat Pendidikan Tinggi

Tabel.4.1. Riwayat Pendidikan Tinggi Ketua

No	Tahun Lulus	Jenjang	Program Studi	Nama Perguruan Tinggi
1.	2014	S1	PG PAUD	Universitas Lambung Mangkurat
2.	2018	S2	PAUD	Universitas Lambung Mangkurat

3. Riwayat Penelitian

Tabel.4.2. Riwayat Penelitian Ketua

No	Judul	Tahun
1.	Integrasi Pembelajaran Berbasis Sentra dan Program Pelibatan Keluarga di Sekolah dalam Pengebangan Karakter Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Mawaddah dan PAUD Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Kota Banjarmasin)	2018
2.	Manajemen Mutu di PAUD Islam Baitul Makmur Kota Banjarmasin	2019
3.	Pengembangan *Life Skill* Anak Usia Dini Berbasis Belajar Dari Rumah	2020

4. Riwayat Pengabdian Masyarakat

Tabel.4.3. Riwayat Pengabdian Masyarakat Ketua

No	Judul	Tahun
1.	Wokrshop Manajemen Mutu Pembelajaran Sentra di PAUD pada Guru-guru dan Kepala Sekolah di Kecamatan Banjarmasin Utara	2019
2.	Bimbingan Teknis Pelaksanaan Belajar Dari Rumah pada Era Tatanan New Normal bagi Guru-guru di KKG Gugus Delima Banjarmasin Utara	2020
3.	Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Taman Kanak-kanak Berbasis Belajar Dari Rumah Bagi Guru TK di Kelompok Kerja Guru Gugus Zamrud Kota Banjarbaru	2020

5. Riwayat Jurnal/Prosiding Ilmiah Terpublikasi

Tabel. 4.4. Riwayat Jurnal/Prosiding Ilmiah Terpublikasi

No	Judul	Publikasi	Scope	Tahun
1.	The Integration of Sentra-Based Learning And Involvement of Family Program at Early Chilhood in Developing Character Building (Multi Case at PAUD Mawaddah And PAUD Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin, Indonesia)	European Journal of Education Studies	Internasional	2018
2.	Empowerment of "English Club" to influence Student Achievement in Speaking	International Journal of Innovation, Creativity and Change	Internasional (Scopus)	2019
3.	Pengembangan *Life Skill* Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-	Prosiding Seminar Nasional	Nasional	2020

	19 Berbasis Belajar Dari Rumah	Pendidikan ISBN:978-602-5445-12-5 UM Malang		
4.	Pembelajaran Sentra Di PAUD Alam Berbasis Karakter	Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM Universitas Lambung Mangkurat	Lokal	2019
5.	Development of Religious and Moral Values on 4-5 Years Old Children in Imitating Prayer Movement (Shalat) Using Simulation and Rewarding Methods	Journal of K6, Education and Management	Internasional	2018
6.	The Headmasters In Dealing With Covid-19 Pandemic Crisis Situation In South Kalimantan Indonesia	IATED annual Confrence Of Education, Research and Innovation ICERI 2020	Internasional	2020

6. Biodata Anggota

Nama	:	Celia Cinantya, S.Kom
NIP	:	19870103201812201001
NIDK	:	8859111019
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Kelahiran	:	Surabaya, 3 Januari 1987
Alamat	:	Jl. Cengkeh No.65.A Gatot Subroto RT.34 RW. 002 Banjarmasin
HP	:	081217470985
Pangkat/Golongan	:	-
Jabatan Fungsional	:	-

7. Riwayat Pendidikan Tinggi

Tabel. 4.5. Riwayat Pendidikan Tinggi Anggota

No	Tahun Lulus	Jenjang	Program Studi	Nama Perguruan Tinggi
1	2010	S1	Ilmu Komputer dan Jaringan	Universitas Brawijaya
2	2018	S2	PAUD	Universitas Lambung Mangkurat

8. Riwayat Penelitian

Tabel. 4.6. Riwayat Pendidikan Penelitian Anggota

No	Judul	Tahun
1.	Model Pendidikan Karakter Berbasis Religi (Studi Multi Situs PAUD Islam terpadu Sabilal Muhtadin dan PAUD Islam Mawaddah di Kota Banjarmasin)	2018
2.	The Strategy of Religious-Based Character Education in Early Childhood Education	2019

9. Riwayat Pengabdian Masyarakat

Tabel. 4.7. Riwayat Pengabdian Masyarakat Anggota

No	Judul	Tahun
1.	Pelatihan Komunikasi Efektif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Blended Learning (Google Class Room)* Bagi Guru SDN Pengambangan 5 Banjarmasin	2020
2.	Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Secara Daring Bagi Guru-guru Sekolah Dasar Di SDN Se-Kecamatan Banjarmasin Timur	2020

10. Riwayat Jurnal Ilmiah Terpublikasi

Tabel. 4. 8. Riwayat Jurmal Ilmiah Terpublikasi

No.	JUDUL	PUBLIKASI	SCOPE	TAHUN
1.	The Model Of Religion-Based Character Education (Multi-Site Integrated Islamic Paud Sabilal Muhtadain And Paud	European Journal of Education Studies	Internasional	2018

	Islam Mawaddah Banjarmasin, Indonesia)			
2.	The Strategy of Religious-Based Character Education in Early Childhood Education	International Journal of Innovation, Creativity and Change	Internasional (Scopus)	2019

B. Struktur Tim Pelaksana

Tabel. 4.9. Struktur Tim Pelaksana

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
1.	Maimunah, M.Pd	Ketua	PAUD	FKIP ULM
2.	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd	Anggota	1. Komputer 2. PAUD	FKIP ULM

BAB V

PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

A. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan workshop ini dilakukan melalui 2 tahap yaitu tahap *Pre test* untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta tentang Implementasi *Blended Learning* dan kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dan latihan menggunakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran *Online* dan menyusun perencanaan *Blended Learning* di TK dan terakhir adalah tahapan *post test.* Kegiatan *post test* adalah kegiatan yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta workshop tentan *Blended Learning* di Taman Kanak-kanak.

B. Hasil Pelaksanaan Kegiatan dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur yang beralamat di Jl. Pangeran Hidayatullah Nomor 47, Kelurahan Benua Anyar, Kecamatan Banjarmasin Timur. Kota Banjarmasin. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2020. Peserta Pengabdian adalah seluruh Dewan Guru dan Kepala Sekolah di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. Peserta workshop berjumlah 15 Orang. Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, Tanya jawab dan penugasan yang dibimbing langsung oleh narasumber.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh Mitra PkM saat ini, yaitu Implementasi Blended Learning di TK untuk diimplementasikan pada tahun ajaran Januari mendatang, menghadapi New Normal kegiatan pembelajaran tatap muka di TK.

Sebelum pemberian materi workshop, diadakan terlebih dahulu *pretest* untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan peserta tentang Implementasi *Blended Learnin*g. Setelah workshop juga diadakan *postest*

untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru terkait materi yang telah diberikan oleh narasumber.

Instrumen yang digunakan untuk menguji pemahaman peserta diadopsi dari Modul Model *Blended Learnin*g. Kegiatan pengabdian ini dimulai pukul 08.00 WITA dengan pembukaan yang dipandu oleh pembawa acara dari guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur. Setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan sambutan oleh perwakilan dari Kepala TK Negeri pembina Banjarmasin Timur Ibu Murniati, S.Pd, M.A.. Setelah itu dilanjutkan dengan pembacaan do'a yang dipandu oleh Ibu Yennie Astutie, S.Pd. Setelah itu dilanjutkan dengan materi dari Maimunah, M.Pd yaitu tentang Implementasi *Blended Learning.* Materi yang disajikan yaitu Model Blended Learning menggunakan media Zoom, Video Confrensi, penjadwalan tatap muka di sekolah dan *home visite*. Serta menggunakan *Google Meet* dan *Google Classroom* (Dokumentasi Kegiatan ada pada lampiran).

Setelah pemaparan dari narasumber pertama, acara dilanjutkan dengan paparan materi dari narasumber kedua yaitu Celia Cinantya, S.Kom, M.Pd. Yaitu praktik menggunakan Zoom dan Aplikasi Edu Candy untuk pembelajaran Daring/Online. Setelah pemaparan materi dari kedua narasumber, kegiatan dilanjutkan dengan Tanya jawab.

Pertanyaan dari peserta ada dua pertanyaan yaitu tentang implementasi blended learning dengan cara membuat video pembelajaran, kemudian pertanyaan kedua yaitu bagaimana menyusun pembagian pembelajaran tatap muka, video dan membagikan tugas melalui google class room.

Pertanyaan di atas dijawab oleh kedua narasumber, pertanyaan pertama dijawab oleh Celia Cinantya dan pertanyaan kedua dijawab oleh Maimunah. Jawaban dari narasumber untuk pertanyaan pertama yaitu dengan cara merekam video pembelajaran dan mengeditnya dengan aplikasi *Videomaker dan Aplikasi Viva Video* kemudian narasumber juga memberikan contoh editing video kepada peserta. Pertanyaan kedua

dijawab oleh Maimunah yaitu dengan memberikan contoh dan memberikan penjelasan mengenai pembagian dan penjadwalan untuk tatap muka, zoom meeting/google meet dan pembagian hari efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka dibagi berdasarkan jumlah anak untuk tahap awal saat awal semester sehingga *Blended Learning* di TK dapat dilaksanakan untuk menghadapi era New Normal di semster genap mendatang.

Acara pemaparan materi dan Tanya jawab berakhir pada jam 13.00 WITA, tim pengabdian dan peserta istirahat untuk Ishoma. Setelah istirahat kemudian dilanjutkan dengan penugasan yang diberikan oleh tim pengabdian masyarakat (Dokumentasi Kegiatan ada pada lampiran). Penugasan yang diberikan adalah penugasan membuat perencanaan Implementasi Blended Learning dan berlatih menggunakan aplikasi Edu Candy. Aplikasi Edu Candy merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk bermain games yang bersifat edukatif. Aplikasi ini dapat didapatkan di laman Google dan penggunaannya mudah sekali digunakan oleh guru, anak dan orang tua.

Kegiatan penugasan berjalan dengan lancar. Tim pengabdian/ Narasumber memberikan bimbingan kepada peserta ketika peserta. Kegiatan ini berakhir pada jam 15.50 WITA. Terakhir adalah kegiatan penutup dengan evaluasi hasil kemampuan peserta menyusun perencanaan blended learning oleh tim pengabdian. Hasilnya peserta memperoleh peningkatan skor dalam penyusunan implementasi *blended learning.*

C. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini secara garis besar mencakup komponen-komponen sebagai berikut:

a. Keberhasilan target jumlah peserta workshop
b. Ketercapaian tujuan workshop
c. Tercapainya target materi yang telah disampaikan sesuai dengan yang direncanakan

d. Kemampuan peserta dalam mengerjakan tugas workshop sesuai dengan penguasaan materi dan kemampuan yang harus dikuasai

Target peserta workshop sesuai target yang direncanakan sebelumnya yaitu 15 orang. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta tercapai 100%. Angka persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PkM dilihat dari jumlah peserta dikatakan sukses. Ketercapaian materi dalam workshop ini telah disampaikan secara keseluruhan. Ketercapaian workshop *blended learning* secara umum dalam kategori baik, namun keterbatasan waktu yang ada mengakibatkan beberapa peserta masih kurang mengerti untuk merancang implementasi *blended learning*. Namun dilihat dari hasil workshop peserta yaitu kualitas hasil penyusunan perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dan tujuan dari kegiatan workshop ini tercapai.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian ini terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Peserta Workshop menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat mengimplementasikan *Blended Learning* secara mandiri di kelas masing-masing. Dengan demikian Workshop ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan mereka dalam melaksanakan pembelajaran Daring dan mengimplementasikan *Blended Learning* di pembelajaran TK/PAUD.

B. Saran

1. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini perlu dilaksanakan dengan jumlah peserta yang lebih banyak lagi sehingga kebermanfaatannya sangat baik untuk peserta yang lebih banyak.
2. Adanya kegiatan lanjutan yang berupa Bimbingan teknis Implementasi *Blended Learning* di Lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Coffey. (2009). *E-Bussiness and E-Commerce Managemen.* United Kingdom: Prentice Hall.

Hadisi, L. &. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*.

Kemendikbud, R. (2020). Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Jakarta, Indonesia.

Kemenkominfo. (2014, Februari 18). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Retrieved from https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers

M, N., & Yamamoto H, &. S. (2007). The Impact of Learner Characterics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese's Student. *Elektronic Journal E-Learning*.

Prasetya, D. S. (2013). Digital *Game-Based Learning* Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*.

Prensky, M. (2010). *Digital Game-Based learning* . USA: McGraw Hill.

Riyana, C. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Universitas Terbuka*.

Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Quro*.

Kemendikbud. (2020). *Pedoman Pelaksanaan Belajar dari rumah selama darurat Covid-19 di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kemenkes. (2020). *Panduan Pelayanan Kesehatan Balita Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Tenaga Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Kompas.com. (2020). *Diumumkan awal maret, Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari*.(Online) https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari (Diakses 13 Juni 2020).

LAMPIRAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon (0511) 3304914
Laman www.fkip.ulm.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 3636 /UN8.1.2/KP/2020

perhatikan surat Koordinator Program Studi PG PAUD tanggal 06 November 2020,
n Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat,
an ini menugaskan Saudara :

NO	NAMA/NIDK	JABATAN
1.	Maimunah, M.Pd 8879111019	Dosen/Ketua
2.	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd 8859111019	Dosen/Anggota

k melaksanakan pengabdian masyarakat yang berjudul "Workshop Implementasi
ded Learning Di Taman Kanak-Kanak Pada Guru-Guru Di TK Negeri Pembina
armasin Timur" , yang dilaksanakan pada:

tu : November – Desember 2020
pat : TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur

ikian Surat Tugas ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 02 NOV 2020
Dekan,

Dr. Ghairil Faif Pasani, M.Si.
NIP. 19650808 199303 1 003

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telp/Fax (0511) 3304914
Laman : http//fkip.ulm.ac.id

Nomor : 3605 /UN8.1.2/SP/2020 12 NOV 2020
Hal : **Izin Pengabdian Kepada Masyarakat**

Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin

di
Tempat

Diberitahukan bahwa tenaga pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin bermaksud melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul **"Workshop Imlementasi *Blended Learning* di Taman Kanak-Kanak pada Guru-Guru di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur"**
Tim terdiri :

Ketua	:	Maimunah, M.Pd.	NIDN 8879111019
Anggota	:	Celia Cinantya, S. Kom, M.Pd.	NIDN 8859111019

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bertempat di TK Pembina Banjarmasin Timur, dengan ini kami mohon kesediaan saudara memberikan izin kepada tim. Adapun pelaksanakan pengabdian kepada masyarakat pada hari Jumat tanggal 13 November 2020.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 196508081993031003

PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN
DINAS PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN
Jl. Pangeran Hidayatullah Lingkar Dalam Utara RT. 5 RW. 01 No 47 Kelurahan Banua Anyar. Kec Banjarmasin Timur

SURAT KETERANGAN
MELAKSANAKAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nomor : 421/091/TK NEGERI PEMBINA/BJM TIMUR/2020

Yang Bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Murniati S.Pd MA

NIP : 1964 1204 199703 2001

Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan nama-nama di bawah ini:

No.	NAMA	JABATAN	INSTANSI
1.	Maimunah, M.Pd NIP 19921212 20181220 1 001	Dosen	FKIP PG PAUD ULM
2.	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd NIP 19870103 20181220 1 001	Dosen	FKIP PG PAUD ULM

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat pada Hari Rabu, 18 November 2020 dari pukul 08.00-16.00 WITA Bertempat di TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur dengan Tema ***"WORKSHOP IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING DI TAMAN KANAK-KANAK PADA GURU-GURU DI TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN TIMUR"***.

Demikian Surat Keterangan ini kami terbitkan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 23 November 2020
Kepala TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur

PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN TK NEGERI PEMBINA KEC. BANJARMASIN TIMUR DINAS PENDIDIKAN

Murniati S.Pd MA
1964 1204 199703 2001

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang Bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Murniati S.Pd MA

NIP : 1964 1204 199703 2001

Pekerjaan : Kepala Sekolah

Alamat Kantor : Jl. Pangeran Hidayatullah Lingkar Dalam Utara RT. 5 RW. 01 No 47 Kelurahan Banua Anyar. Kec Banjarmasin Timur

Dengan ini menyatakan Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat :

Nama Ketua Pelaksana : Maimunah, M.Pd

NIP : 19921212 20181220 1 001

Jabatan : Dosen

Program Studi/Fakultas : PG PAUD/FKIP

Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Guna menerapkan IPTEKS ***WORKSHOP IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING DI TAMAN KANAK-KANAK PADA GURU-GURU DI TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN TIMUR***. Bersama ini kami menyatakan bahwa diantara Mitra dan Pelaksanaan Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun.

Demikian Surat Pernyataan ini dubuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur paksaan sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 23 November 2020
Kepala TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur

Murniati S.Pd MA

1964 1204 199703 2001