Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6675-6689
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Rancangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tahu Terguri Bagi Guru PAUD

Kartini[1]✉, Suyatmin[2]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi, Indonesia(1)
Pendidikan Jasmani, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Abstrak
Latar belakang penelitian adalah guru mengalami kesulitan dalam sistematika rancangan pembelajaran, meliputi: Program Tahunan, Program Semester, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian. Tujuannya adalah menghasilkan aplikasi yang dapat membantu guru dalam merancang perangkat pembelajaran. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh tahap: Studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal, uji lapangan terbatas, revisi uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, revisi hasil uji lapangan, uji kelayakan, revisi hasil uji kelayakan, diseminasi dan sosialaisasi produk akhir. Uji coba produk skala kecil dilakukan di tiga PAUD dengan jumlah responden sebanyak 6 guru sedangkan pada uji coba skala besar dilakukan di lima PAUD dengan jumlah responden sebanyak 10 guru. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan melalui wawancara dan angket. Teknik Analisis data penelitian yakni analisis desktiptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri layak digunakan dan dapat diproduksi massal.
Kata Kunci: *rancangan pembelajaran; aplikasi tahu terguri; guru paud*

Abstract
The background of the research is that teachers experience difficulties in systematic learning design, including: Annual Programs, Semester Programs, Weekly Learning Implementation Plans and Daily Learning Implementation Plans. The goal is to produce applications that can assist teachers in designing learning tools. This type of research using development research consists of ten stages: Preliminary study, research planning, initial product development, limited field test, limited field test revision, wider field test, revision of field test results, feasibility test, revision of feasibility test results, dissemination and socialization the final product. Small-scale product trials were conducted at three PAUD with a total of 6 teachers, while the large-scale trial was conducted at five PAUD have 10 teachers. Research data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. Research data analysis techniques are quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of the study indicate that the development of application-based learning designs Tahu Terguri is feasible to use and can be mass produced.
Keywords: *learning design; application tahu terguri; early childhood teacher*

Copyright (c) 2022 Kartini & Suyatmin

✉ Corresponding author :
Email Address : upikelok@staff.uns.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 17 August 2022, Accepted 11 October 2022, Published 17 November 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini (Nasional, 1982). *National Assosiation Education for Young Children* adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun (Crowther, 2005). Anak usia dini juga tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa yang menentukan dalam perjalanan selanjutnya. Anak usia dini adalah anak-anak yang harus tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan. Berdasarkan teori yang disampaikan mengenai pengertian anak usia dini, peneliti akan mengacu pada aturan yang berlaku di Indonesia yang menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 Tahun (Rahman, 2009).

Awal kehidupan anak merupakan masa paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal, maka diharapkan guru PAUD dapat memberikan dedukasi terbaik dalam menjalani profesinya. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting, bukan hanya sekedar penyampai materi saja, guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran sekaligus pelaku dalam proses pembelajaran, mengarahkan bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Guru harus dapat membuat suatu pembelajaran yang efektif dan semenarik mungkin sehingga pelajaran yang disampaikan akan membuat anak didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari pembelajaran tersebut, karena prinsip pembelajaran anak usia dini terfokus pada kebutuhan anak bukan berdasarkan kebutuhan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya tergantung pada guru, tetapi ditentukan oleh banyak faktor salah satunya rancangan pembelajaran yang tersedia.

Rancangan pembelajaran akan sangat membantu guru dan anak didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Dengan rancangan proses pembelajaran di dalam kelas akan berjalan dengan aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Rancangan pembelajaran yang dimaksud diantaranya: Program Tahunan (Protal), Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) dan pedoman acuan lainnya. Di era globalisasi, penggunaan media digital dari tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Pengajaran melalui digital bertujuan agar siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan (Palvia et al., 2018). Hal ini sejalan dengan peryataan menteri pendidikan dan kebudayaan terkait empat prioritas kementriannya dimana pada poin keempat itu tentang pengembanagn teknologi, sehingga secara tidak langsung guru PAUD dituntut mampu mengoprasikan komputer dan aplikasi yang berbasis digital.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diantarannya: guru mengalami kesulitan dalam sistematika rancangan pembelajaran yang meliputi: Program Tahunan, Program Semester, RPPM dan RPPH. Proses penyusunan rencana pembelajaran memerlukan waktu yang lama apa bila dikerjakan secara manual. Diperlukan pendampingan dalam mengoprasikan komputer dimana di zaman digital ini dituntut untuk menguasai teknologi sebagai peningkatan kompetensi guru, manfaat penyajian pembelajaran melalui rancangan pembelajaran berbasis *information technology* (IT) khususnya para guru PAUD terutama terkait cara memperoleh program-program yang tepat dan baik untuk digunakan sebagai rancangan pembelajaran berbasis aplikasi dengan biaya yang murah dan mudah. Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu adanya Pengembangan Rancangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi "Tahu Terguri" Bagi Guru PAUD, agar guru terampil memperoleh dan memanfaatkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

program pembelajaran berbasis teknologi serta menerapkannya di setiap pembelajaran. Perencanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dapat disusun melalui suatu sistem informasi berbasis website sebab melalui website perencanaan pembelajaran akan saling berkaitan antar tampilan (Lestari et al., 2020). Melalui aplikasi, pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif cara belajar untuk pendidikan anak usia dini sehingga dapat mengatasi kekurangan alat peraga di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Winata, 2013).

Rancangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi "Tahu Terguri" Bagi Guru PAUD akan mempermudah dan mempercepat waktu guru dalam menyusun rancangan pembelajarannya. Keunggulan aplikasi "Tahu Terguri" dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah aplikasi ini sudah tersedia menu pengoprasian rancangan pembelajaran dari program Tahunan, Program Semester, Program Mingguan, dan Program Harian. Aplikasi dapat dioperasionalkan secara *offline*. Dapat di pertangung jawabkan secara *database*, pengisian dapat di input dan sudah terisi di penilaian harian hingga menjadi raport. Di lengkapi grafik pertumbuhan dan perkembangan anak dan dapat dikirim ke orang tua dalam bentuk PDF. Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran, mempermudah guru dalam menyusun rencana pembelajaran, mempercepat waktu pengerjaan rencana pembelajaran, dan melatih guru agar adaptif terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Rancangan pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan anak dapat melalukan kegiatan pembelajaran (Rando, 2017). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa Rancangan pembelajaran merupakan kurikulum operasional yang dijadikan acuan bagi guru untuk mengelola kegiatan bermain yang mendukung anak dalam proses belajar. Serta tercantum juga dalam (Depdiknas, 2014) tentang Kurikulum 2013 bahwa "rancangan pembelajaran disusun sebagai: 1) acuan pembelajaran harian, komponen rencana pembelajaran meliputi antara lain: tema/sub tema/subsub tema, kelompok usia, alokasi waktu, kegiatan belajar (kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), indikator pencapaian perkembangan, penilaian perkembangan anak; 2) acua rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan atau disingkat RPPM merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Jaringan tema berisi projek- projek yang akan dikembangkan menjadi kegiatan-kegiatan pembelajaran. Penyusunan RPPM memperhatikan hal-hal berikut: a. Diturunkan dari program semester b. Berisi sub tema-KD-materi- rencana kegiatan c. Penyusunan kegiatan mingguan disesuaikan dengan strategi pengelolaan kelas area, sentra, kelompok usia yang ditetapkan masing-masing satuan. Rambu-rambu penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan: Mengacu pada kompetensi dasar KD yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi inti KI-1 KI-2 KI-3 KI-4. b. Memuat materi yang sesuai dengan KD dan dalam cakupan tema. c. Memilih kegiatan selaras dengan muatan materi pembelajaran, d. Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak e. Menggunakan pembelajaran tematik, dan f. Mengembangkan cara berfikir pendekatan saintifik; 3) Acuan perencanaan pembelajaran program semester berisi daftar tema satu semester yang dikembangkan menjadi subtema atau sub-subtema, serta kompetensi yang ditetapkan untuk dicapai pada setiap tema, dan alokasi waktu setiap tema; dan 4) Acuan perencanaan pembelajaran tahunan yaitu rancangan tema pembelajaran yang telah tersusun selama satu tahun dan akan diturunkan pada program semester, mingguan dan harian. Rencana pelaksanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak. Komponen-komponen tersebut dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran di kelas yang tentunya akan menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran.

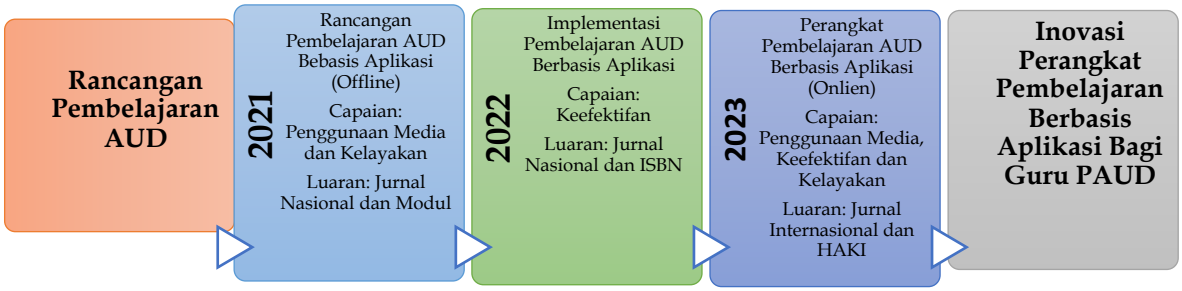
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Aplikasi Tahu Terguri adalah aplikasi di rancang untuk menyusun rancangan pembelajarn anak usia dini. Pembelajaran pada PAUD memerlukan perencanaan dan pengorganisasian agar dapat berhasil dengan baik. Merencanakan kegiatan tentunya harus memenuhi kaidah-kaidah ataupun aturan-aturan yang telah di tentukan. Guru harus mampu merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan baik, hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan akan berdampak pada hasil pencapaian pembelajaran yang meliputi; identifikasi kebutuhan anak, menentukan tema dan alokasi waktu yang akan dilakukan, guru harus menentukan program tahunan, program semester, program mingguan, program harian dan mengimplmentasikan dalam pembelajaran. Rancangan kegiatan pembelajaran di PAUD dapat berbetuk program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian. Pengembangan rancangan pembelajaran berbasis aplikasil Tahu Terguri bagi guru dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Aplikasi Tahu Terguri

Aplikasi Tahu Terguri ini adalah rancangan pembelajaran yang berbasis teknologi dimana dalam aplikasi tersebut terdapat program meliputi: (1) Data umum; data yang isinya mengenai identitas dari lembaga PAUD itu sendiri, (2) Data Wajib; data yang terdiri dari tema pembelajaran yang meliputi sub tema, sub-sub tema, strategi pembelajaran, serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (3) Cetak cover isinya sampul dari semua rancangan pembelajaran, (4) Tahunan; yaitu rancangan program pelaksanaan pembelajaran selama satu tahun (Prota), (5) Semester; rancangan program pelaksanaan pembelajaran persemester (prosem), (6) Mingguan; rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan (7) Harian yaitu isinya mengenai rencangan pelaksanaan harian (RPPH). Melalui adanya aplikasi "tahu terguri" ini dapat memudahkan guru dalam menyusun rancangan pembelajaran. terkait tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis digital menyatakan layak untuk dijadikan media untuk kegiatan belajar mengajar (Assyauqi, 2020). Sedangkan media berbasis android dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dan menjadi salah satu metode pengembangan aspek perkembangan bahasa anak usia dini (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Hal ini menyatakan media yang berbasi teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini kelebihan dari aplikasi "Tahu Terguri" ini dapat dioperasionalkan secara *offline* dan dapat dikerjakan dengan mudah dan waktu yang cepat. *Road map* penelitian rancangan pembelajaran berbasis aplikasi "tahu terguri" bagi guru PAUD dapat dilihat pada gambara:

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400



Gambar 2. Road Map Ra ncangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi "Tahu Terguri"

Metodologi

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan produk rancangan pembelajaran anak usia dini berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru yang dapat dimanfaatkan. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan banyak digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan praktis dalam dunia pendidikan. Penelitian dengan model pengembangan dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan berorientasi pada produk. Penelitian ini menggunakan model penelitian (Alkahtani, 2013) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model penelitian pengembangan Borg and Gall ini meliputi sepuluh kegiatan, yaitu: (1) Studi pendahuluan. (2) Perencanaan penelitian. (3) Pengembangan produk awal. (4) Uji lapangan terbatas. (5) Revisi uji lapangan terbatas. (6) Uji lapangan lebih luas. (7) Revisi hasil uji lapangan. (8) Uji kelayakan. (9) Revisi hasil uji kelayakan. (10) Diseminasi dan sosialisasi produk akhir.

Model pengembangan tersebut dimodifikasi, disesuaikan dan diadaptasi dalam penelitian ini sehingga menghasilkan model pengembangan yang tetap bertujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran berbasi aplikasi "tahu Terguri" prosedur penelitian dan pengembangan yang akan peneliti gunakan dikelompokkan dalam empat tahap pengembangan. Di mana tahapan pengembangan meliputi: (a) Studi pendahuluan. (b) Pengembangan. (c) Uji lapangan, dan (d) Diseminasi (pengenalan produk). Tahapan proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram alir sebagaimana disajikan pada gambar 2.

Gambar 3. Diagram Alir Penelitian

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Studi pendahuluan: Pada tahap ini peneliti melakukan studi pustaka, mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan studi lapangan, melakukan survey, mengkaji karakter subjek penelitian, dan melihat kemungkinan-kemungkinan jika produk penelitian yang berupa Rancangan Pembelajara Berbasis Aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD; **Pengembangan:** Pada tahap pengembangan peneliti melakukan (1) Analisis tujuan, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, dalam hal ini tujuan berhubungan dengan rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD. (2) Analisis kemampuan, memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan. (3). Prosedur pengembangan (Pengembangan Desain): (a) membuat desain produk yang akan dikembangkan. (b) menentukan sarana dan perasarana penelitian yang akan digunakan. (c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan. (4) Validasi Ahli, melakukan validasi dengan melibatkan ahli media dan ahli materi, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah aplikasi "tahu Terguri" yang dikembangkan dalam penelitian ini siap untuk dilakukan uji lapangan. **Uji lapangan:** Uji lapangan dilakukan melalui: (1) Uji lapangan terbatas, merupakan uji lapangan awal melibatkan 3 lembaga PAUD dengan jumlah guru sebanyak 6, setelah dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi yang dimaksudkan agar aplikasi Tahu Terguri dikembangkan layak untuk diuji kembali pada uji lapangan yang lebih luas. (2) Uji lapangan lebih luas, merupakan uji lapangan yang melibatkan 5 lembaga PAUD dengan jumlah guru sebanyak 10, dalam hal ini juga dilakukan uji terhadap efektifitas produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji lapangan lebih luas, dilakukan revisi hasil uji lapangan lebih luas untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk aplikasi "Tahu Terguri" yang dikembangkan. **Diseminasi/ pengenalan produk:** Tahap diseminasi dilaksanakan dengan membuat hasil laporan pengembangan dan sosialisasi produk akhir, sosialisasi produk akhir dilakukan dengan memberikan produk yang telah dikembangkan kepada lembaga pendidikan anak usia dini di Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.

Teknik Pengumpulan Data: Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dipergunakan untuk memperoleh data empiris dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yaitu angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan terkait pengembangan rancangan pembelajaran. Angket diberikan kepada tiga validator yaitu: angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi guru PAUD. Hasil dari validator digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. **Instrumen Penelitian:** Instrument penelitian adalah: (a) Lembar Validasi Ahli Materi: berisi sejumlah penyataan tentang aspek materi, kesesuain kurikulum, diharapkan dari validator dapat memberikan kritik dan saran sehingga aplikasi layak digunakan. (b) Lembar Validasi Media berisi sejumlah penyataan tentang aspek media, dan penyajian. Instrument ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap pengembangan poduk yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi prodak dari sudut pandang media. (c) Angket praktisi PAUD, ditunjukkan bagi guru yang telah berpengalaman dan ditunjuk sebagai validator, angket berisi sejumlah penyataan tentang aspek materi, kesesuain kurikulum, diharapkan dari validator dapat memberikan kritik dan saran sehingga aplikasi layak digunakan.

Teknik Analisi Data: Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karateristik data pada masing-masing variabel. Dengan ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis data selanjutnya. Hasil data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk modul yang dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan dianalisis dengan menggunakan diskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif yang diadopsi dari (Widoyoko, 2018). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Tabel 1. Konversi Data

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	X > Xi + 1, 80Sbi	Sangat baik
4	Xi+ 0,60< X≤Xi+1,80 Sbi	Baik
3	Xi-0,60Sbi < X ≤ Xi + 0,60Sbi	Cukup
2	Xi-1,80Sbi < X ≤ Xi – 0,60Sbi	Kurang
1	X ≤ Xi -1,80Sbi	Sangat kurang

Keterangan:

Xi = rerata ideal = ½ (skor mak+skor min)
Sbi = simpangan baku ideal = 1/6 (skor mak-skor min)
X = skor aktual

Untuk mendapatkan data rerata hasil penilaian yang akan digunakan sebagai kesimpulan, digunakan rumus:

$$\text{Rerata Penilaian} = \frac{\text{Total Penilaian}\ \ n}{\sum \text{aspek yang diamati} \times \sum \text{guru}}$$

Hasil dan Pembahasan

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah rancangan pembelajaran anak usia dini berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru meliputi: 7 menu rancangan pembelajaran yaitu : 1) Data Umum; data yang menyajikan tentang profil lembaga PAUD; 2) Data wajib adalah data yang menyajikan tentang tema, sub tema dan sub-sub tema yang akan digunakan dalam tahun ajaran berjalan, strategi pembelajaran yang digunakan dan alat/sumber belajar; 3) Rancangan program tahunan isinya meliputi program semester 1 dan 2, bulan pada tahun berjalan, tema disesuaikan dengan kebutuhan sekolah; 4) Rancangan program semester data yang menyajikan tema dan sub-sub tema namu pada menu program semester, tema yang ada dalam program ini akan muncul secara otomatis pada saat mengisi program tahunan; 5) Rancangan program mingguan dimana data yang ada dalam menu ini adalah program RPPM, guru hanya mengisi sub KD dan kode sub- sub KD. Rencana sebanyak 4 kegiatan untuk setiap harinya dapat disesuaikan dengan hari belajar, bisa 5 hari atau 6 hari sesuai kebutuhan sekolah; dan 6) Rancangan program harian ini berisikan data rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Program RPPH ini hanya mencetak RPPH yang sesuai dengan tema, minggu dan hari sesuai dengan apa yang sudah di isi pada bagain prota, prosem dan RPPM; dan 7) Cover data yang berisikan tentang cover – cover setiap rancangan program yang ada di menu aplikasi tahu taguri dimana cover ini dapat dicetak.

Pada penilain ahli materi, ahli media, dan praktisi, menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD berada dalam katagori "100% Baik" atau jumlah nilai pada setiap permainan berada pada interval "30 ≤ X". Berdasarkan penilaian di atas menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi "Tahu Terguri " dapat dipraktikkan oleh guru, aplikasi bisa di gunakan dalam bentuk offline dan data dapat tersimpan secara database. (Jamun, 2018) pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran dapat mendukung siswa dengan kompetensi yang memadai untuk siap bersaing di era global yang semakin kompetitif. Teknologi yang dapat digunakan berupa teknologi cetak, audio visual, aplikasi, permainan edukasi, komputer, dan program digital jenis lainnya.

Analisis kebutuhan peneliti lakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan berkaitan dengan perangkat pembelajaran anak usia dini. Peneliti melakukan observasi ke beberapa lembaga PAUD yang ada di Kabupaten Melawi. Selain itu, peneliti melakukan wawancara pada guru PAUD terkait perangkat pembelajaran yang meliputi: program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian yang selama

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

ini telah guru lakukan untuk mengajar anak PAUD dan peneliti juga melakukan studi pustaka. Berdasarkan pengamatan tersebut peneliti menganalisis beberapa permasalahan yang sesuai dengan pertanyaan penelitian, pendidik PAUD merasa terbebani dengan penyusunan dan pembuatan perencanaan pembelajaran sehingga tenaga dan pikiran yang pendidik lakukan terfokus pada perencanaan dan merasa kurang maksimal dalam merangsang perkembangan anak dan penilaian perkembangan anak.

Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim bahwa urusan administratif yang diurusi oleh pendidik PAUD memiliki dampak yang besar sehingga pendidik kurang dalam menstimulus seluruh aspek perkembangan anak pada saat proses pelaksanaan pembelajaran (Pangestu, 2021). Berdasarkan fakta di atas, maka peneliti berusaha menjembatani berbagai permasalahan yang ada dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri yang akan di gunakan oleh guru dan dapat mempermudah dalam menyusun rancangan pembelajaran. Model rancangan pembelajaran berbasis aplikasi disusun disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan Pengembangan dari kebutuhan fungsional berupa penambahan variasi kegiatan yang mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Peneliti juga memperhatikan peralatan yang digunakan (dari segi keamanannya, kemudahan untuk mendapatkan dan menggunakan peralatan tersebut, dan keekonomisannya), serta peneliti memasukkan pedoman untuk teknik pengisian aplikasi Tahu Terguri.

Fokus pengembangan dalam penelitian ini yaitu rancangan pembelajaran untuk anak usia dini berbasis aplikasi. Rancangan pembelajaran anak usia dini bertujuan mempermudah guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, guru tidak perlu lagi menyusuun rancangan pembelajaran dari awal yang meliputi program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian karena sudah dikemas kedalam aplikasi "tahu taguri" aplikasi online yang digunakan dapat mengoptimalkan pembelajaran di masa pandemi Covid 19 bagi anak-anak usia dini (Kristiawan et al., 2021) . Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan dapat: (1) menambah variasi bentuk rancangan pembelajaran dan mempermudah dalam penyusunan sehingga guru memiliki waktu yang banyak dalam memberikan penilaian terhadap perkembangan anak; (2) menambah pengetahuan dan pengalaman guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi yang ada; (3) Meningkatkan kreativitas dan keatraktifan guru PAUD untuk mengembangkan model-model aplikasi hal ini sesuai dengan tuntutan era digitalisasi dimana guru harus mampu mengoprasikan aplikasi berbasis digital.

Deskripsi Produk Awal (Draf Model)

Draf produk awal model rancangan pembelajaran berupa aplikasi yang dapat dioperasionalkan melalui leptop dan komputer disertai dengan printout modul penggunaan aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan bernama apliaksi " tahu terguri" bagi guru PAUD. Draf Modul dan aplikasi rancangan pembelajaran diajukan kepada validator ahli materi, ahli media dan praktisi, untuk memberikan penilaian, kritik, saran dan kelayakan produk yang dikembangkan, dari hasil uji validator menyatakan bahwa apliaksi "tahu terguri" memiliki kelayakan untuk dikembangkan dalam penyajian rancangan pembelajaran anak usia dini.

Data Validasi Ahli dan Revisi setelah Uji Draf

Sebelum dilakukan uji coba lapangan skala kecil maupun besar, draf produk awal model rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD harus mendapat validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Oleh karena itu, eneliti mengajukan hasil revisi draf produk awal beserta dengan instrumen skala penilaian sebagai bahan panduan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi dalam menilai kelayakan model aplikasi Tahu Terguri. Terdapat 10 klasifikasi pengamatan/observasi dalam skala nilai untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi. Adapun hasil validasi skala nilai dari ahli materi, ahli media, dan praktisi dipaparkan pada tabel 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Setelah Uji Draf

Kode Ahli	Klasifikasi item										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
	Hasil penilaian skala nilai										
A1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37
A2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37
A3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan jumlah skor yang diperoleh 37 normatif katagorisasi berada pada katagori baik, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan jumlah skor 37 dengan normatif katagorisasi berada pada rentang baik, dan hasil validasi praktisi terhadap draf produk awal perencanaan pembelajaran berbasis aplikasi dengan skor 36 berada pada normatif katagorisasi baik, maka setelah dilakukan distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Kategori	A1		A2		A3	
	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100
Jumlah	**4**	**100**	**4**	**100**	**4**	**100**

Keterangan
F : Frekuensi % : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD berada dalam kategori "100% Baik" atau jumlah nilai pada setiap item berada pada interval "30 ≤ X". Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas, dapat dijadikan dasar bahwa draf produk awal aplikasi "tahu terguri" bagi guru PAUD untuk pengembangan rancangan pembelajaran anak usia dini layak untuk diuji cobakan dalam uji coba lapangan skala kecil.

Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil terhadap produk rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD, dengan 6 orang responden dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Skala kecil terhadap pengembangan rancangan pembelajaran berbasis aplikasi "tahu terguri" bagi Guru PAUD

Kode Ahli	Klasifikasi item										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
	Hasil penilaian skala nilai										
G1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
G2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37
G3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
G4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
G5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37
G6	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37

Uji coba lapangan skala kecil melibatkan 3 lembaga TK/PAUD yang tersebar di kabupaten melawi yaitu PAUD Mutiara Hati, PAUD Bunda Sungai Bakah dan PAUD Bunda

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Batu Ampar, pada setiap lembaga peneliti hanya mengambil masing – masing 2 guru sehingga jumlah sampel yang digunakan sebanyak 6 responden (guru). Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap produk rancangan pembelajaran berbasis aplikasi "tahu terguri" dalam uji coba lapangan skala kecil yaitu 4 orang responden memperoleh jumlah skor 37 dengan normatif katagorisasi baik, 1 orang responden mendapat jumlah skor 38 dengan normatif katagorisasi baik, dan 1 orang responden medapatkan jumlah skor 39 dengan normatif katagorisasi baik dari hasil tersebut dapat dianalisis bahwa ahli materi, ahli media, dan praktisi menyatakan rancangan aplikasi Tahu Terguri berada pada persentase 100% dengan katagori Baik atau aplikasi Tahu Terguri untuk pengembangan rancangan pembelajaran anak usia dini mudah dipraktikkan oleh guru, dan di aplikasikan oleh guru. Rancangan materi yang ada pada aplikasi Tahu Terguri sesuai dengan kurikulum PAUD saat ini (K-13). Proses pembelajaran dalam suatu lembaga akan terarah apabila mempunyai pedoman yang jelas. Pedoman untuk mengarahkan proses pelaksanaan pembelajaran tersebut dituangkan dalam kurikulum. Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus memahami konsep kurikulum. Karena konsep kurikulum yang dipahami oleh guru akan mempengaruhi proses pembelajaran. (Rahelly, 2018) kurikulum 2013 PAUD diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran Perencanaan Semester (PROMES), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Perencanaan Penilaian. Kepala Sekolah dan guru ikut bekerja sama dalam merancang perangkat pembelajaran. (Agung et al., 2019) Dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis android guru mampu mengelola kelas dengan baik karena aplikasi berbasis android dinyatakan efektif untu penunjang proses pembelajaran. (Qurohman et al., 2019) Perangkat pembelajaran berbasis media aplikasi dapat meningkatkan kemampuan HOTS siswa memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan demikian maka melalui rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri ini dapat membantu guru dalam menyusu rancangan pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil uji coba sekala kecil tersebut, maka setelah dilakukan distribusi frekuensi penilaian dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Penilaian skala kecil Guru PAUD

Kategori	G1		G2		G3		G4		G5		G6	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian skala kecil di atas menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD berada dalam kategori "100% Baik" atau jumlah nilai pada setiap item berada pada interval "$30 \leq X$".

Validasi Ahli Setelah Uji Coba Skala Kecil

Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap produk rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri yang telah diuji cobakan saat uji coba lapangan skala kecil, dapat dianalisis bahwa ahli materi, ahli media, dan praktisi menyatakan rancangan aplikasi Tahu Terguri "100% Baik" atau aplikasi Tahu Terguri untuk pengembangan rancangan pembelajaran anak usia dini mudah dipraktikkan oleh guru, dan di aplikasikan oleh guru. Rancangan materi yang ada pada aplikasi "tahu terguri" sesuai dengan kurikulum PAUD saat ini (K-13), pada tabel 6.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Tabel 6. Data hasil validasi uji coba skala kecil terhadap rancangan pembelajaran berbasis aplikasi "tahu terguri" bagi guru

Kode Ahli	Klasifikasi item										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil penilaian skala nilai										
A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
A2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38

Keterangan
F : Frekuensi % : Persen

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan jumlah skor yang diperoleh 39 normatif katagorisasi berada pada katagori baik, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 38 dengan normatif katagorisasi berada pada rentang baik, dan hasil validasi praktisi memperoleh skor 38 terhadap draf produk awal perencanaan pembelajaran berbasis aplikasi dengan skor 36 berada pada normatif katagorisasi baik, maka setelah dilakukan distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi

Kategori	A1		A2		A3	
	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100

Keterangan
F : Frekuensi % : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri berada dalam kpersentase 100% dengan frekuensi 4 dan berada pada katagori "baik" atau jumlah nilai pada setiap persentase berada pada interval "30 ≤ X". Sehingga aplikasi tahu terguri layak di terapkan pada uji coba sekal besar.

Analisis data uji coba skala besar

Berdasarkan hasil uji coba skala besar terhadap produk rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD, dengan jumlah 6 orang responden dapat dilihat pada tabel 8.

Uji coba lapangan skala besar melibatkan 5 lembaga TK/PAUD yang tersebar di kabupaten melawi yaitu TK Negeri Pembina, TK Dharma Wanita, TK Insan Kamil, PAUD Tunas Bangsa, dan TK Juang mandiri. Pada setiap lembanga PAUD peneliti mengambil masing -masing 2 guru sehingga jumlah sampel yang digunakan yaitu sebanyak 10 responden (guru). Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap produk rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri dalam uji coba lapangan skala besar yaitu 2 orang responden memperoleh jumlah skor 37 dengan normatif katagorisasi baik, 5 orang responden mendapat jumlah skor 38 dengan normatif katagorisasi baik, dan 3 orang responden medapatkan jumlah skor 39 dengan normatif katagorisasi baik dari hasil tersebut dapat dianalisis rancangan pembelajaran berbasis aplikasi tahu terguri bagi guru PAUD, berada pada persentase 100% dengan katagori Baik, atau aplikasi Tahu Terguri layak digunakan dalam merancang perangkat pembelajaran anak usia dini berbasis digital, hal ini menjadi tantangan bagi guru atau lembaga pendidikan agar dalam pembelajaran menekankan pada pengalaman belajar

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

yang mengarah pada kompetensi keterampilan inovatif dan kreatif, kolaboratif dan membangun networking serta berkomunikasi secara efektif (Sutama et al., 2021). Oleh karena itu diperlukan literasi digital.

Tabel 8. Data hasil uji coba skala besar terhadap rancangan pembelajaran berbasis apliaksi "tahu terguri" bagi guru

Kode Ahli	Klasifikasi item										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
	Hasil penilaian skala nilai										
G1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
G2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
G3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
G4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
G5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
G6	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
G7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
G8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
G9	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
G10	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37

Karena disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi yang mengarah pada era digitalisasi (Kiboss, 2011). Perkembangan tersebut berdampak pada perubahan aspek-aspek kehidupan, termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan. Adanya rancangan pembelajaran yang berbasis aplikasi Untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, mengarahkan guru untuk kreatif dan inovatif dalam merancang perangkat pembelajaran di era digitalisasi ini. Hasil uji coba sekala besar terhadap rancangan pembelajaran berbasis aplikasi tahu terguri bagi guru PAUD, maka hasi tersebut dimasukan kedalam norma katagori dan di masukan kedalam distribusi frekuensi penilaian, dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penilaian skala Besar

Kategori	A1		A2		A3	
	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100

Keterangan
F : Frekuensi % : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian skala besar di atas menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD berada pada persentase 100% dengan kategori Baik dengan frekuensi 4 dan jumlah nilai pada setiap item berada pada interval "30 ≤ X".

Validasi Ahli setelah Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap produk model permainan yang telah diuji cobakan saat uji coba lapangan skala kecil, dapat dianalisis bahwa ahli materi, ahli media, dan praktisi menyatakan aplikasi Tahu Terguri "100% Baik" atau pengembangan rancangan pembelajaran untuk anak usia dini mudah dipraktikkan oleh guru, dapat membantu dan mempermudah perkerjaan guru dalam menyusun rancangan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan rancangan berbasis aplikasi "tahu terguri" saat uji coba lapangan skala kecil ahli materi dan praktisi menilai bahwa aplikasi tahu terguri (100%) efektif digunakan sebagai rancangan pembelajaran. Selengkapnya disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Data hasil validasi uji coba skala besar terhadap rancangan pembelajaran berbasis aplikasi " tahu terguri" bagi guru

Kode Ahli	Klasifikasi item										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Hasil penilaian skala nilai										
A1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
A2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
A3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap draf produk awal apliakasi tahu terguri untuk pengembangan rancangan pembelajaran anak usia dini bagi guru, maka hasil validasi di atas dimasukkan ke dalam norma kategori. Setelah penghitungan normatif kategorisasi, maka selanjutnya dilakukan distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat diketahui dan dipaparkan pada tabel 11.

Tabel 11. Distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi

Kategori	A1		A2		A3	
	F	%	F	%	F	%
Kurang	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	0	0	0	0
Baik	4	100	4	100	4	100
Jumlah	4	100	4	100	4	100

Keterangan
F : Frekuensi % : Persen

Pada tabel distribusi frekuensi penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi di atas menunjukkan bahwa apliaksi tahu terguri untuk pengembangan rancangan pembelajaran anak usia dini bagi guru berada pada persentase 100% dengan fersentase 4 dalam kategori Baik" atau jumlah nilai pada setiap item berada pada interval "30 ≤ X". Berdasarkan data dari uji draf model aplikasi, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar yang disetujui oleh ahli materi, ahli media serta praktisi sebagai model yang layak untuk dijadikan produk final yang artinya sangat baik untuk di terapkan oleh para guru PAUD dalam merancang perangkat pembelajaran anak usia dini. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat membantu guru agar mempermudah dalam merancang perangkat pembelajaran PAUD secara kreatif, efektif dan efesien khususnya pada saat merancang program mingguan dan program harian. Selain itu media ini juga dapat membantu kegiatan guru dalam pengadaan perangkat pembelajaran. Define, Design, Develop, dan Disseminate. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan merupakan perangkat pembelajaran cetak yang berisi Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan metode outdoor learning melalui miniatur kegiatan outbound sangat bait diterapkan pada pembelajaran anak usia dini (Astuti, 2019).

Keunggulan aplikasi tahu terguri ini bisa dimanfaatkan secara offline sehingga mudah di oprasikan oleh sekolah PAUD yang berada di daerah perdalaman. Rancangan pembelajaran berbasis aplikasi Tahu Terguri bagi guru PAUD terdiri dari data umum, data khusus, KD dan sub -sub KD, Cover, Rancangan Program Tahunan, Rancanagan Program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan kurikulum 2013. Perencanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dapat disusun melalui suatu sistem informasi berbasis website

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

sebab melalui website perencanaan pembelajaran akan saling berkaitan antar tampilan (Lestari et al., 2020). pembelajaran berbasis digital memiliki kelayakan dan kevalidan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. (Assyauqi, 2020). Penerapan hasil pengembangan teknologi dapat tepat guna apabila tujuan pembelajaran yang hendak dicapai telah ditentukan sesuai dengan indikator atupun kurikulum pembelajarannya. Berkaitan dengan hal tersebut hasil penelitian (Nurazka et al., 2022) membuktikan bahwa adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality (AR) menjadi salah satu inovasi dalam bidang pendidikan.

Simpulan

Perancangan pembelajaran pada PAUD dapat dibuat dan dirancang dengan menggunakan rancangan pembelajaran berbasis aplikasi. aplikasi " Tahu terguri" yang ditujukan untuk guru PAUD dapat memahami tentang pemanfaatan teknologi. Selain itu pendidik PAUD terbantu, dalam membuat dan menyusun perencanaan pembelajaran, dikarenakan penggunaannya lebih mudah dan menjadi salah satu inovasi dalam perencanaan pembelajaran PAUD. Maka dari itu perencanaan pembelajaran di PAUD dapat dibuat dan disusun dalam bentuk aplikasi "tahu terguri" berdasarkan rancangan pembelajaran berbasis aplikasi dalam penggunaannya berjalan secara efisien, dikarenakan melalui aplikasi tahu terguri ini memiliki keterkaitan antara program tahunan, program semester, RPPM dan RPPH lebih efektif digunakan

Ucapan Terima Kasih

Pada penelitian, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam mengembangkan penelitian ini dan kepada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Melawi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti.

Daftar Pustaka

Agung, S., Ma'rufi, M., & Ilyas, M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Media Aplikasi Geogebra Pada Materi Geometri Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills Siswa. *MaPan*, *7*(2), 194–210. https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n2a3

Alkahtani, K. D. F. (2013). Teachers' Knowledge and Misconceptions of Attention Deficit/Hyperactivity Disorder. *Psychology*, *04*(12), 963–969. https://doi.org/10.4236/psych.2013.412139

Assyauqi, M. I. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Digital Untuk Anak Berusa Dini. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, *10*(2), 23–32. https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654

Astuti, R. D. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Outdoor Learning Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 20. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3378

Crowther, I. (2005). *Introduction To Early Childhood Education: A Canadian Perspective* (6th ed.). Wadsworth.

Depdiknas. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikukum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini*, *2025*(1679), 1–67.

Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, *10(1)*(1), 48–52. http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54

Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. In *Kementerian*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3400

Pendidikan Nasional (Vol. 8, Issue 33, p. 37). http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf

Kiboss, J. K. (2011). Influence of E-Learning Environment Program on Pupils' Instructional Approaches in Physics Measurement Lessons in Kenyan Secondary Schools. *Creative Education*, *02*(03), 244–251. https://doi.org/10.4236/ce.2011.23033

Kristiawan, M., Aminudin, N., & Rizki, F. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1905–1914. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942

Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1396–1408. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770

Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 779–792. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361

Nasional, U. S. P. (1982). Introduction and Aim of the Study. *Acta Pædiatrica*, *71*, 6–6. https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x

Nurazka, R. A., Fitriasari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *5*(2), 242–252. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356

Palvia, S., Aeron, P., Gupta, P., Mahapatra, D., Parida, R., Rosner, R., & Sindhi, S. (2018). Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *Journal of Global Information Technology Management*, *21*(4), 233–241. https://doi.org/10.1080/1097198X.2018.1542262

Pangestu, W. T. (2021). The Effort of Developing Students ' Creative Thinking Ability in Elementary School : Needs Analysis. *Journal of Educational Research and Evaluation*, *5*(3), 466–472. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/view/32566

Qurohman, M. T., Sungkar, M. S., & Abidin, T. (2019). Development of mathematics learning application based on android. *Jurnal Pedagogik*, *6*(2), 475–513. https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view//3912

Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Sumatera Selatan. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *12*(2), 381–390. https://doi.org/10.21009/jpud.122.21

Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. Lentera Pendidikan. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *12*(1). https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4

Rando, A. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p1-12

Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 449. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385

Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan Kimia.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 15(April), 62.

Winata, R. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Skripsi*, 60. https://repository.uin-suska.ac.id/1216/1/2013_2013117TF.pdf