

Learning Loss dalam Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Blended Learning

Fitriana¹, Shofyatun², Yenti Juniarti³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{1,2}Universitas Tadulako

³Universitas Negeri Gorontalo

yenti@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (April) (2023)

Di revisi (Juli) (2023)

Di setujui (Juli) (2023)

Keywords:

Learning Loss; Blended Learning; Anak Usia Dini

Abstract

The process of growing and developing children must be stimulated optimally through good learning, media and infrastructure. The Covid pandemic has not ended PAUD institutions and schools, in this case carrying out online learning. Online learning is learning activities using internet access and electronic devices. The main challenge for teachers in online learning is the problem of weak mastery of technology, while another obstacle to the learning process is the lack of parental assistance in learning. The challenges mentioned above open the faucet for the emergence of learning loss or loss of educational experience in children. efforts to prevent learning loss in terms of course require a learning model that can combine face-to-face and online learning that is specially packaged for early childhood so that it remains fun and develops children's interests. The model developed in this case is blended learning-based early childhood learning, namely learning that combines face-to-face and online learning. The advantage of the blended learning model is that it helps the teacher to continue carrying out learning activities to be conveyed properly where the teacher can distinguish between appropriate online and face-to-face learning so that in this case it is still fun for children.

Abstrak

Proses tumbuh dan kembang anak harus distimulasi secara optimal melalui pembelajaran, media, dan sarana prasarana yang baik. Pandemi covid belum usai lembaga PAUD dan sekolah dalam hal ini melaksanakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring adalah kegiatan belajar menggunakan akses internet dan perangkat elektronik. Tantangan utama bagi guru dalam pembelajaran online adalah soal lemahnya penguasaan teknologi, sementara itu penghambat proses belajar lainnya adalah kurangnya pendampingan orangtua dalam belajar. Tantangan tersebut diatas membuka kran bagi munculnya learning loss atau kehilangan pengalaman edukasi pada anak. upaya mencegah learning loss dalam hal tentu membutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan online yang dikemas khusus untuk anak dini agar tetap menyenangkan dan mengembangkan minat anak. Model yang dikembangkan dalam hal ini adalah pembelajaran anak usia dini berbasis blended learning, yaitu pembelajaran yang mengabungkan antara tatap muka dan online. Kelebihan dari model blended learning yaitu membantu guru untuk tetap menjalankan aktivitas pembelajaran untuk tersampaikan dengan baik dimana guru dapat memilah antara pembelajaran yang layak secara online dan secara tatap muka sehingga dalam hal ini tetap menyenangkan bagi anak.

Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia pada masa pandemi ini mengalami disorientasi yang cukup mengkhawatirkan. Disorientasi ini disebabkan oleh munculnya pandemi covid-19 yang menyebabkan segala aktivitas manusia di dunia mengalami kelumpuhan total, termasuk belajar di sekolah. Kurikulum sekolah yang sudah disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sangat terprogram dan terstruktur kemudian menjadi tidak terpakai. Tugas guru sebagai pendidik diambil alih oleh orang tua di rumah. Orang tua kemudian menjadi bingung, stres, dan kewalahan membimbing anak di rumah, anak-anak menjadi korban karena menderita tekanan psikis di bawah bimbingan orang tua yang tidak memiliki bekal yang cukup untuk membimbing anak di rumah (Kurniati et al., 2020; Laiya, S.W; Juniarti, 2021; Lilawati, 2020).

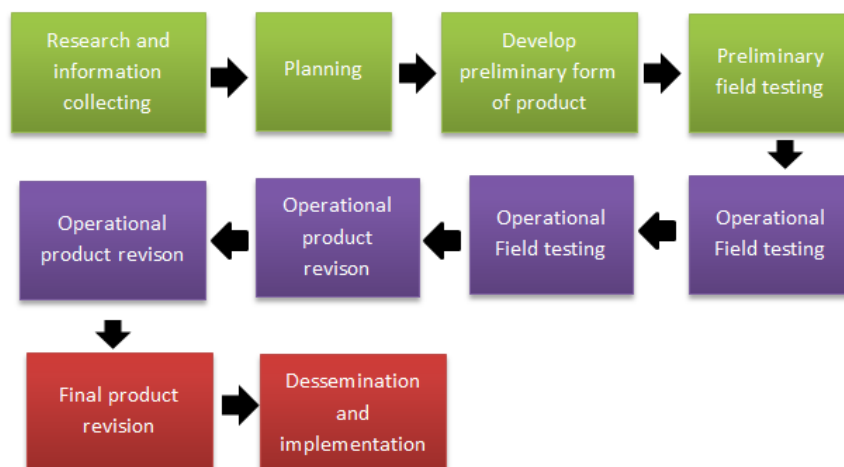
Keluhan-keluhan orang tua lalu muncul di berbagai media sosial bahkan menjadi tontonan menarik bagi masyarakat Indonesia saat orang tua membagikan video membimbing anak di rumah dan anak menjadi bingung, menangis, bahkan tertekan karena dibentak dan diminta mengerjakan pekerjaan rumah. Fenomena inilah yang membuka pikiran kita sebagai pelaku di bidang pendidikan bahwa sudah saatnya konsep “sekolah” diubah. Pembelajaran bukan tentang sekolah tetapi tentang belajar. Sudah saatnya kita tidak mengkotak-kotakkan sekolah formal maupun informal. Pada akhirnya, pandemi covid-19 ini muncul, sekolah-sekolah ditutup, orang tua yang bekerja di luar rumah dirumahkan, anak-anak kemudian belajar dari rumah (Mastura & Santaria, 2020; Umi Latifah, 2020).

Pandemi covid-19 ini mendobrak kebiasaan menganggap sekolah sebagai satu-satunya tempat belajar. Saat ini, rumah, aktivitas di rumah, dan lingkungan sekitarnya merupakan salah satu tempat dan sumber belajar bagi anak. Orang tua bukan lagi menitipkan anak untuk belajar di sekolah bersama guru tetapi membimbing anaknya sendiri di rumah. Sudah saatnya orang tua diberdayakan agar mampu membbimbing anak di rumah. Pemerintah perlu mencermati kembali konsep *deschooling* yang pertama kali dicetuskan oleh Ivan Illich pada awal tahun 1970-an. Sehingga menyikapi hal ini tersebut dibutuhkan model yang dikembangkan dalam hal ini adalah pembelajaran anak usia dini berbasis *blended learning* sebagai upaya mitigasi learning loss pada capaian perkembangan anak (Yustina et al., 2020).

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Borg, Walter R & Gall (1983) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan studi sistematis tentang perancangan, pengembangan, pengevaluasian program pengajaran, proses, dan produk yang harus memenuhi kriteria konsisten internal dan keefektifan.

Adapun langkah-langkah penelitian yaitu antara lain: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi atau need assesment (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan) (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil) (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan model latihan, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi) (4) Melakukan uji lapangan permulaan (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan) (6) Melakukan uji lapangan utama (main field) (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan (9) Revisi produk akhir (10) Membuat laporan dan mempublikasikan hasil penelitian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian & Pengembangan Borg & Gall

Hasil Penelitian dan Dikusi

Hasil

Untuk Penelitian pengembangan model multimedia pembelajaran interaktif dalam menanamkan nilai, agama dan moral ini dilakukan di TK Madani dengan subjek penelitian adalah Guru-guru PAUD berjumlah sepuluh orang.

Hasil pengembangan model *learning loss* dalam pembelajaran anak usia dini berbasis blended learning di kota Palu dibuat dalam bentuk grup belajar yang berisi tentang aktivitas pembelajran anak yang bias diakses oleh orang tua melalui *google class room*. Yang mana di dalam google classroom tersebut akan menghimpun berbagai aktivitas anak dan disesuaikan dengan tema yang akan di berikan.

Hasil Analisis Kebutuhan

Penelitian ini tentu dilakukan sesuai dengan langkah-angkan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Untuk melihat sejauh mana mulitmedia pembelajran interaktif ini di butuhkan oleh Guru, Maka peneliti melakukan analisis kebutuhan (*need asesment*). Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 10 responden yaitu Guru-guru TK Madani Kota Palu, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan masalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui di butuhkan atau tidak multimedia pembelajaran interaktif dalam menanamkan nilai agama dan moral anak. Berikut ini adalah data hasil analisis kebutuhan yang diperoleh:

Tabel. 1 Hasil Analisis Kebutuhan

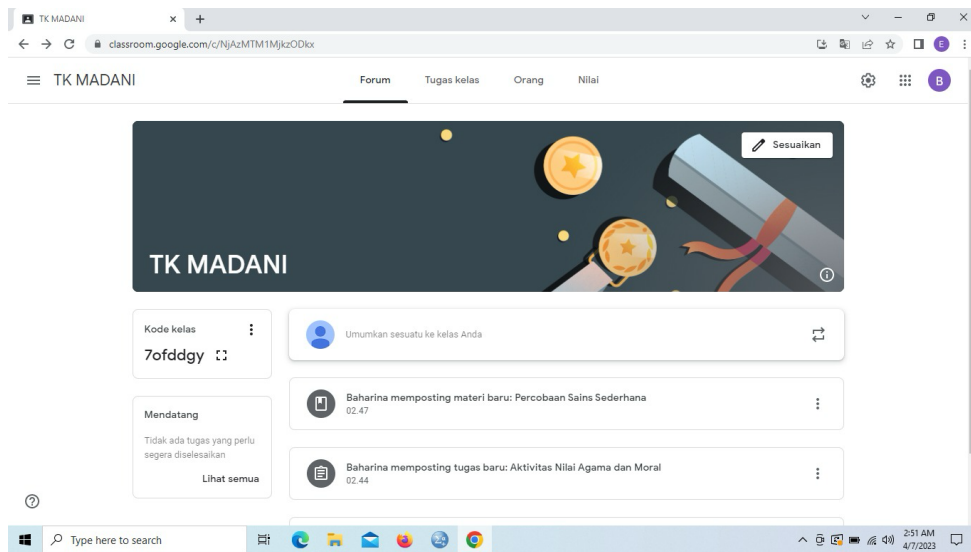
No	Item	Skor	%
1	Apakah disekolah masih menerapkan pembelajaran secara:		
	a. Tatap muka	100	100
	b. daring	0	0
2	Apakah pembelajaran tatap muka bisa dilakukan secara optimal		
	a. Ya	50	50
	b. Tidak	50	50
3	Saat pembelajaran di sekolah, apakah orang tua pernah dilibatkan?		
	a. Ya	65	65
	b. Tidak	35	35
	Jika ya, dalam bentuk apa, sebutkan...	-	-
4	Saat pandemi, apakah pembelajaran dilakukan secara:		
	a. Daring	100	100
	b. Tatap muka	0	0
	Daring dan tatap muka	0	0
5	Apakah selama pembelajaran daring ada		

	kendala?		
	a. Ya	50	50
	b. Tidak	50	50
6	Apakah saat memberikan pembelajaran daring sudah di susun/rancang terlebih dahulu		
	a. Ya	40	40
	b. tidak	60	60
7	Saat pembelajaran daring apakah anak-anak senang atau biasa saja		
	a. Senang	50	50
	b. Biasa saja	50	50
8	Apakah saat new normal melaksanakan pembelajaran tatap muka dan daring?		
	a. Ya	50	50
	b. tidak	50	50
9	Pernah dengar istilah blended learning?		
	a. pernah	70	70
	b. tidak	30	30
10	Apakah pembelajaran blended learning perlu dilaksanakan?		
	a. Perlu		
	b. Sangat perlu	70	70
	c. Tidak perlu	30	30

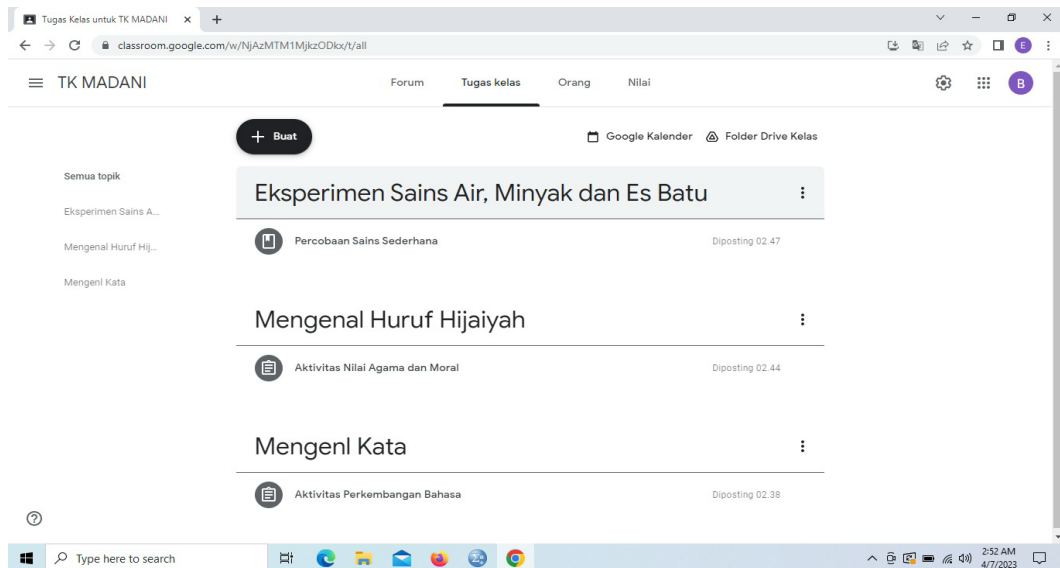
Hasil analisis kebutuhan pada tabel 1. menyatakan bahwa dari 10 orang guru menyatakan bahwa 100% menerapkan pembelajaran secara tatap muka. Untuk proses secara tatap muka 50 % menjawab dilaksanakan secara optimal 50% lagi menjawab tidak dilakukan secara optimal. Saat pembelajaran di sekolah, apakah orang tua pernah dilibatkan 50% menjawab dilibatkan dan 50 % tidak dilibatkan. Saat pandemi, guru melaksanakan pembelajaran secara daring 100%. Selama pembelajaran daring ada kendala, 50% menjawab iya dan 50% lagi menjawab tidak ada kendala. Saat proses pembelajaran secara daring sudah di susun/rancang terlebih dahulu, 40% menjawab Ya, dan 60% menjawab tidak disusun. Saat pembelajaran daring apakah anak-anak senang atau biasa saja, 50% senang dan 50% biasa saja. Saat new normal melaksanakan pembelajaran tatap muka dan daring 50% menjawab ya dan 50% menjawab tidak. Apakah pernah dengar istilah blended learning 70% menjawab pernah, 30% menjawab tidak pernah. Apakah pembelajaran blended learning perlu dilaksanakan, 70% sangat perlu dan 30% tidak perlu.

Desain Interface (Tampilan Muka)

Tampilan awal



Tampilan Daftar Materi



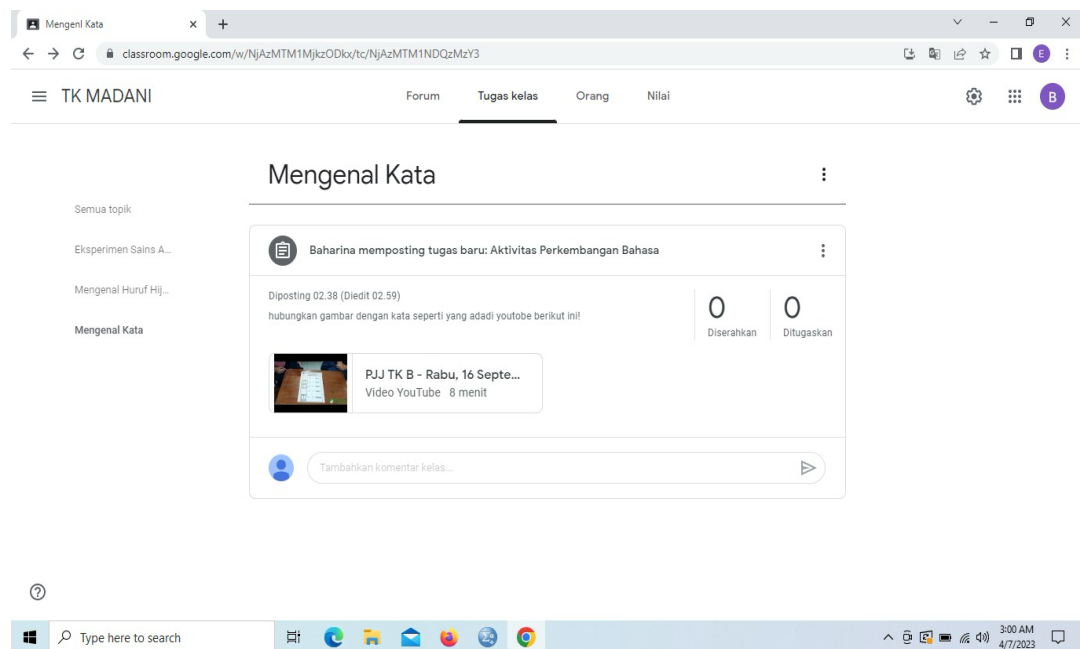
Tampilan Materi Aktivitas Sains

The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, the browser address bar displays the URL: classroom.google.com/c/NjAzMTM1MjZzODkx/NTc4NDYwNzAzMzQ0/details. The classroom name is 'TK MADANI'. The assignment is titled 'percobaan sains sederhana' by 'Baharina' and is worth 100 points. The instructions state: 'Lakukanlah Percobaan berikut dengan dampingan orang tua' (Perform the following experiment with parental supervision). A rubric is attached, worth 3 points. A video titled 'Eksperimen sains AIR, MINY...' is attached, with a duration of 4 minutes. Below the assignment, there is a 'Komentar kelas' (Class Comment) section with a text input field and a submit button. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 3:55 AM on 4/7/2023.

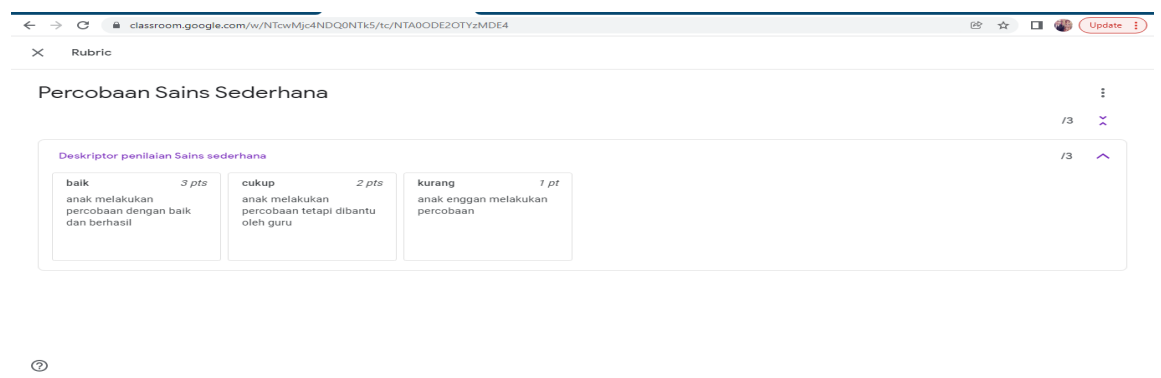
Tampilan Materi Nilai Gama dan Moral

The screenshot shows a Google Classroom interface. The browser address bar displays the URL: classroom.google.com/w/NjAzMTM1MjZzODkx/NTc4NDYwNzAzMzQ0g2. The classroom name is 'TK MADANI'. The assignment is titled 'Mengenal Huruf Hijaiyah' by 'Baharina' and is worth 0 points. The instructions state: 'Diposting 02.44 (Diedit 02.56) silahkan tonton youtube dibawah ini, kemudian rekam dan unggah kembali.' (Posted 02.44 (Edited 02.56) please watch the youtube below, then record and upload again). A video titled 'Belajar menghafal dan m...' is attached, with a duration of 5 minutes. Below the assignment, there is a 'Komentar kelas' (Class Comment) section with a text input field and a submit button. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 2:57 AM on 4/7/2023.

Tampilan Materi Perkembangan Bahasa



Tampilan Rubrik Penilaian



Kelayakan Model

Kelayakan model dilakukan dengan mendesain pembelajaran secara daring tentang berbagai aktivitas pembelajaran. Adapun desain pembelajaran blended learning yang bisa digunakan untuk pembelajaran yaitu melalui *google classroom*. Penilaian kelayakan Model *learning loss* dalam pembelajaran anak usia dini berbasis blended learning di kota Gorontalo dilaksanakan dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Masing-masing ahli melakukan penilaian guna memberikan perbaikan terhadap perbaikan media dan materi tentang aktivitas pembelajaran anak. Sehingga menghasilkan Model yang baik. Hasil akhir dari penilaian uji ahli maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan angket berupa pertanyaan sebanyak 18 pernyataan kepada ahli/expert yang mumpuni di bidangnya. Berikut hasil validasi ahli media.

Tabel. 2 Validasi Ahli Media

Kriteria Penilaian	Jumlah Per Kriteria	Skor Maks	%	Kategori
Perangkat aplikasi yang digunakan	52	61	86	Sangat layak
Rancangan/desain media yang digunakan	109	121	91	
Jumlah total	161			
Skor maksimal	182			
Persentase	88.5 %			
Kriteria	Sangat layak			

Dari Tabel.2 hasil validasi ahli media menyatakan bahwa 86% kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek media memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 88.5% yang dikategorikan sangat layak.

Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi, melakukan penilaian terhadap materi dan kegiatan nilai, agama moral pada anak dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil penilaian tersebut adalah berikut ini.

Tabel. 3 Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Jumlah Per Kriteria	Skor Maks	%	Kategori
Desain Pembelajaran	87	91	89	Sangat layak
Jumlah total	87			
Skor maksimal	91			
Persentase	89 %			
Kriteria	Sangat layak			

Data hasil validasi ahli materi pada aspek desain pembelajaran nilai, agama dan moral diperoleh jumlah keseluruhan pada tiap pernyataan adalah 87 dengan skor maksimal 91 serta mendapatkan hasil persentase 89% dengan kriteria sangat layak.

Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dilakukan untuk melihat bagaimana kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dengan skala 1 sampai 5. Berikut hasil uji ahli pembelajaran.

Tabel. 4 Validasi Ahli Pembelajaran

Kriteria Penilaian	Jumlah Per Kriteria	Skor Maks	%	Kategori
Kualitas isi dan tujuan	50	50	100	Sangat layak
Media instruksional	60	61	98.4	
Kualitas teknis	67	71	94.3	
Jumlah total	177			
Skor maksimal	182			
Persentase	97.6%			
Kriteria	Sangat layak			

Berdasarkan Tabel. 5 hasil penilaian materi pembelajaran di kelas, pada kriteria Kualitas Isi dan Tujuan 100 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan kriteria Kualitas Instruksional 98,4 % dengan kategori sangat layak. Pada kriteria Kualitas Teknis 94,4 % dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 97,6 % yang dikategorikan sangat layak.

Hasil Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk, sesuai dengan tahapan pengembangan Borg & Gall, yang mana uji coba tahap pertama atau uji coba lapangan kecil dilakukan dengan lima orang guru TK Damhil. Materi yang telah dibuat menggunakan *google classroom* peneliti mengajak guru untuk mendesain pembelajaran yang mereka inginkan, baik melalui youtube atau link serta mengunggah dokumen itu sendiri sebagai bahan kajian pada anak. Kemudian peneliti mengajak guru untuk merancang kegiatan serta assignment apa yang akan diberikan kepada anak terkait materi ajar yang dibuat. Di dalam aplikais tersebut tentu elain assignment terdapat beberapa menu 1) topik 2) seting kelas dan waktu pengupulan, dan 3) rubric. Kemudian media juga dilengkapi dengan kuis interaktif.

Kemudian dilakukan revisi dan masuk ke uji coba tahap kedua, atau uji coba lapangan utama, pada uji coba lapangan utama terdiri dari 10 guru dari TK Damhil. Uji coba tahap kedua merupakan revisi dari uji coba tahap ke satu.

Dengan desain media, materi dan pembelajaran berbasis blended learning yang telah diperbaiki.

Uji coba produk ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis blended learning yang telah di buat melalui uji pakar/validitas ahli terkait media, materi dan pembelajaran, dengan diberikannya kisi-kisi instrumen berupa angket. Berikut hasil uji coba produk.

Tabel. 5 Uji Coba Produk

Kategori Uji Coba	Skor	Kriteria
Uji coba kelompok kecil	82.09%	Sangat layak
Uji coba kelompok besar	88.89	Sangat layak

Hasil uji coba produk pada Guru-guru TK Damhil berdasarkan tabel 5. dikategorikan sangat layak jika $X > 80 \%$; layak jika $60,01 \% < X \leq 80 \%$; cukup jika $40,01 \% < X \leq 60 \%$; kurang jika $20,01 < X \leq 40 \%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20\%$.

Skor rata-rata kelayakan oleh guru TK Damhil yang mengisi angket penilaian desain pembelajaran blended learning pada uji coba lapangan kecil berjumlah 5 orang adalah 82,09 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut terdiri dari 2 orang guru memberikan penilaian layak dan 31 peserta didik memberi penilaian sangat layak.

Kemudian masih pada tabel 5 tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh guru TK Damhil yang mengisi angket penilaian desain pembelajaran blended learning pada uji coba lapangan besar berjumlah 10 Guru adalah 88,89 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut terdiri dari 2 orang guru memberikan penilaian layak dan 8 guru lainnya memberi penilaian sangat layak. Dengan demikian desain model *learning loss* dalam pembelajaran anak usia dini berbasis blended learning di kota gorontalo sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Diskusi

Pembelajaran blended learning merupakan suatu cara pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka dan daring (Bouilheres et al., 2020; Kavaliauskienė, 2011) Serangkaian dengan itu maka tujuan penelitian yang telah diutarakan sebelumnya yaitu untuk mengatasi *learning loss* pada anak maka perlu memberikan

ruang bagi guru, sekolah adan anak untuk mengembangkan sebuah model yang bias dilaksanakan baik secara tatap muka maupun daring. 100% memang sudah tatap muka saat ini, namun ada kemungkinan sekolah menerapkan keduanya, pasalnya tidak sedikit anak-anak diliburkan dikarenakan kesbukan gurunya, seperti rapat dan kegiatan lainnya.

Hadirnya desain pembelajaran berbasis *blended learning* ini tentu membantu semua pihak, guru tetap bias bekerja (mengajar) orangtua tidak merasa dirugikan karena anaknya bias tetap mengikuti pembelajaran.

Hasil uji coba desain pembelajaran berbasis *blended learning* ini, tentu mendapatkan respon dari guru, pertama dalam membuat/mendesain materi pembelajaran di *google classroom*, dengan menyeting kegiatan dan waktu serta rubric penilaian, guru merasa pembelajaran yang mereka lalukan/berikan bisa *terecord* dengan baik. Semua aktivitas baik dari guru ke anak atau sebaliknya bisa tercatat di *google classroom*, pun bagi siapa yang tidak mengumpulkan asigmet akan terlihat. Jika guru hendak mengajar melalui zoom/meet atau lainnya Guru bisa menyisipkan link tersebut yang bisa diakses oleh orangtua murid.

Saat meyusun materi ajar/ RPPH guru tinggal menginput di *google classroom* dan orang tua murid bisa mengakses aktivitas anak-anaknya setiap hari. Dengan adanya desain pembelajaran berbasis *blended learning* ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak (Long & Van Hanh, 2020;Dziuban et al., 2018). Kumar et al. (2021) Lebih lanjut dengan adanya pemberian tugas dan pembagian kelompok dapat meningkatkan prestasi anak.

Dengan adanya penggunaan berbagai platform yang menggabungkan antara pembelajaran tetap muka dan daring mampu mempermudah orang untuk mengumpulkan tugas tepat waktu, kepraktisan inilah yang sangat populer diminati oleh sejumlah pengguna (Suartama et al., 2019; (Hrastinski, 2019)

Di era yang serba IT ini tentu keberdaaan *blended learning* mampu menyatu disekitar akses, kesuksesan dan persepsi anak tentang lingkungan belajar. Sehingga dengan kata lain pendekatan pembelajaran akan menyatu seiring kemajuan teknologi (Shamsuddin & Kaur, 2020). Hasil penelitian lain mengatakan bahwa pengaruh dari pembelajaran *blended learning* ini mampu memberikan umpan porsitif bagi anak seperti memiliki kemampuan tinggi dan semangat belajar yang tinggi (Vallee et al., 2020; Lin et al., 2017)

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah model *learning loss* dalam pembelajaran anak usia dini berbasis blended learning, dinyatakan layak. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media pembelajaran yaitu 88.5% (sangat layak), validasi ahli materi 89% (sangat layak), validasi ahli Pembelajaran 97.6% (sangat layak). Hasil uji coba penilaian media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yaitu 82,09% (sangat layak) dan pada uji coba lapangan besar adalah 88,89 %. (sangat layak). Dalam penelitian ini tentu jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, peneliti berharap pada saat mengembangkan media ini selanjutnya perlu memperhatikan lagi masalah-masalah teknis yang kemungkinan terjadi, agar kelak ketika diberikan kepada anak usia dini, anak mampu menerima materi/kegiatan dengan mudah dan senang karena dilakukan secara campuran.

Peneliti juga berharap penelitian ini bisa menjadi acuan dalam penggunaan *blended learning* dan pengembangan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Borg, Walter R & Gall, M. D. (1983). *Educational Research* (An introdu). Longman Publishing.
- Bouilheres, F., Le, L. T. V. H., McDonald, S., Nkhoma, C., & Jandug-Montera, L. (2020). Defining student learning experience through blended learning. *Education and Information Technologies*, 25(4). <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10100-y>
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Kavaliauskienė, G. (2011). Blended learning in ESP listening. *English for Specific Purposes World*, 10(31).
- Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021). Blended Learning Tools and Practices: A Comprehensive Analysis. *IEEE Access*, 9. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844>
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Laiya, Sri Wahyuningsi; Juniarti, Y. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Penerapan 3M pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 151–157. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>

- Long, N. T., & Van Hanh, N. (2020). A structural equation model of blended learning culture in the classroom. *International Journal of Higher Education*, 9(4). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n4p99>
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295.
- Shamsuddin, N., & Kaur, J. (2020). Students' learning style and its effect on blended learning, does it matter? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i1.20422>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16). <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Umi Latifah. (2020). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Di Masa Pandemi Covid 19 Dan Relevansinya Dengan Pola Asuh Orang Tua Menurut Zakiah Daradjat. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Vallee, A., Blacher, J., Cariou, A., & Sorbets, E. (2020). Blended learning compared to traditional learning in medical education: Systematic review and meta-analysis. In *Journal of Medical Internet Research* (Vol. 22, Issue 8). <https://doi.org/10.2196/16504>
- Yustina, Syafii, W., & Vebrianto, R. (2020). The effects of blended learning and project-based learning on pre-service biology teachers' creative thinking skills through online learning in the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 408–420. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24706>