

**STRATEGI *BLENDED LEARNING* PADA MAHASISWA PIAUD UIN
MATARAM DENGAN GAWAI DI MASA PANDEMI COVID-19**



OLEH:

YUYUN AYU LESTARI

20204031003

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Ayu Lestari, S.Pd
NIM : 20204031003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Yogyakarta, 26 Mei 2022

Saya yang menyatakan



Yuyun Ayu Lestari, S.Pd

NIM. 20204031003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Ayu Lestari, S.Pd
NIM : 20204031003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Mei 2022

Saya yang menyatakan



Yuyun Ayu Lestari, S.Pd

NIM. 20204031003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Ayu Lestari, S.Pd
NIM : 20204031003
Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua), seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 Mei 2022

Saya yang menyatakan



Yuyun Ayu Lestari, S.Pd

NIM. 20204031003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MAHASISWA PIAUD UIN MATARAM
DENGAN GAWAI DI MASA PANDEMI COVID-19**

yang di tulis oleh:


Nama : Yuyun Ayu Lestari
NIM : 20204031003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk di ujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 26 Mei 2022

Pembimbing


Dr. Hj. Na'imah, M.Hum

NIP. 196104241990032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1329/Un.02/DT/PP.00.9/06/2022

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MAHASISWA PIAUD UIN MATARAM
DENGAN GAWAI DI MASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : YUYUN AYU LESTARI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204031003
Telah diujikan pada : Senin, 06 Juni 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED

Valid ID: 62a6a5fab4f9



Penguji I
Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 62a4983414130



Penguji II
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 62a4877615af9



Yogyakarta, 06 Juni 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62a6c0eccbd17

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : STRATEGI BLENDED LEARNING PADA
MAHASISWA PIAUD UIN MATARAM DENGAN
GAWAI DI MASA PANDEMI COVID-19
Nama : Yuyun Ayu Lestari
NIM : 20204031003
Prodi : PIAUD
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum



Penguji I : Dr. H. Suyadi. MA.



Penguji II : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 6 Juni 2022

Waktu : 08.30-09.30 WIB.

Hasil/Nilai : 96/A

IPK : 3,96

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

Y O G Y A K A R T A

MOTTO

“Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah untuk
menjadi manusia yang berguna”

(Albert Einstein)



KATA PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Yuyun Ayu Lestari. NIM. 20204031003. Strategi *Blended Learning* Pada Mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan Gawai di Masa pandemi COVID-19. Tesis, Program Magister (S2), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini di latar belakang oleh dimulainya masa *new normal*, khususnya di bidang pendidikan. Pemberlakuan belajar dari rumah yang sebelumnya untuk mengatasi penyebaran pandemi COVID-19, saat ini mulai dilakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Sebagai adaptasi dari pembelajaran *online* (daring) ke *offline* (luring), diperlukan strategi yang tepat sehingga tidak secara langsung menerapkan *full offline*. Khususnya bagi mahasiswa, perkuliahan dari *full online* menuju *offline* memerlukan adaptasi. Terutama tempat tinggal bagi mahasiswa yang merantau dan pulang kampung, biaya hidup, *transport* dan kebutuhan lainnya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan sumber data penelitian yaitu mahasiswa semester I dan III prodi PIAUD UIN Mataram, tenaga pendidik (dosen), serta staf (tenaga kependidikan) prodi PIAUD. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Menggunakan 3 tahapan analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik uji keabsahan data menggunakan triangulasi yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) strategi *blended learning* yang digunakan oleh prodi PIAUD UIN Mataram semester I dan III sebagai adaptasi dari kebijakan *new normal*. 2) Implementasi strategi *blended learning* dilakukan mulai dari Pengenalan Budaya Akademik Kampus dan Kemahasiswaan (PBAK) sampai dengan proses perkuliahan (*online* dan *offline*). 3) Implikasi pelaksanaan *blended learning* dengan menggunakan gawai terhadap kemandirian mahasiswa sangat berdampak, sehingga pentingnya gawai selama adaptasi *new normal*.

Kata Kunci: Blended Learning, Gawai, Mahasiswa PIAUD, Pandemi

ABSTRACT

Yuyun Ayu Lestari. NIM. 20204031003. Blended Learning Strategy for PIAUD UIN Mataram Students with Gadgets During the COVID-19 Pandemic. Thesis, Master Program (S2), Faculty of Tarbiyah And Teacher Training Sunan Kalijaya State Islamic University Yogyakarta, 2022.

This research is backgrounded by the start of the new normal, especially in the field of education. The implementation of learning from home previously to overcome the spread of the COVID-19 pandemic, currently began to be carried out limited face-to-face learning. As an adaptation of online learning to offline (offline), the right strategy is needed so as not to directly implement full offline. Especially for students, lectures from full online to offline require adaptation. Especially housing for students who travel and return home, costs, transportation and other needs.

This research is a descriptive qualitative research with research data sources, namely students in semester I and III PIAUD UIN Mataram, educators (lecturers), and staff (education staff) of the PIAUD study program. Data collection techniques are through observation, documentation and interviews. Using 3 stages of data analysis, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity test technique uses triangulation, namely technical triangulation and source triangulation.

The results showed that the strategy blended learning strategy used by the PIAUD UIN Mataram study program in semester I and III was an adaptation of the new normal policy. The implementation of the Blended Learning strategy is carried out starting from the introduction of campus and student academic culture to the lecture process (online and offline). The implications of implementing blended learning, using devices on student independence are very impactful, so the importance of gadgets during the adaptation of the new normal.

Keywords: *Blended Learning, Gadgets, PIAUD Students, Pandemic*

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Berkat pertolongan, rahmat, dan kasih sayang Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Strategi *Blended Learning* Pada Mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan Gawai di Masa Pandemi COVID-19”.

Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada Baginda kita, kekasih Allah Nabi Muhammas SAW yang merupakan sosok yang amat mulia dan menjadi suri tauladan setiap muslim yang telah membuat perubahan besar di dunia ini. Penulisan tesis ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan berbagai pihak, Oleh karenanya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M. A selaku Rektor Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. H. Suyadi, S. Ag., M. A selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, sekaligus Dosen Penasihat Akademik dan Penguji Tesis I.
4. Dr. Hj. Na'imah, M. Hum selaku Sekretaris Program Studi Magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, sekaligus Pembimbing Tesis.
5. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si selaku Penguji Tesis II

6. Seluruh dosen, pegawai serta staff tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
7. Nani Husnaini, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Dosen, Staff serta Mahasiswa PIAUD UIN Mataram
8. Kedua orang tua tercinta, ayah (M. Amin) dan ibu (Subaidah), saudara, serta keluarga besar.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan di Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Semoga semua kebaikan bapak/ ibu/ saudara diterima dan dibalas oleh Allah SWT. Peneliti berharap semoga tesis ini memberikan manfaat baik untuk penulis maupun pembaca. *Aamin ya robbal 'alamin*

Yogyakarta, 26 Mei 2022

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yuyun Ayu Lestari, S.Pd

NIM. 20204031003

DAFTAR ISI

Cover

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	vi
MOTTO	vii
KATA PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka.....	10
E. Kerangka Teori	13
1. <i>Blended Learning</i>	13
2. PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)	24
3. Gawai	26
4. Pandemi	44
F. Sistematika Pembahasan.....	48
BAB II	50
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	50

A. Gambaran Umum Prodi PIAUD UIN Mataram.....	50
1. Profil Prodi PIAUD UIN Mataram	50
2. Sarana dan Prasarana	54
3. Daftar Nama-Nama Dosen dan Staf Prodi PIAUD UIN Mataram	58
B. Metode Penelitian.....	59
1. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	59
2. Sumber Data Penelitian.....	60
3. Teknik Pengumpulan Data	61
4. Teknik Analisis Data.....	64
5. Pengecekan Keabsahan Data	66
BAB III.....	68
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. <i>Blended Learning</i> di Masa Pandemi COVID-19	68
B. Implementasi Strategi <i>Blended Learning</i>	75
1. Pengenalan Budaya Akademik Kampus dan Kemahasiswaan (PBAK)....	76
2. Perkuliahan <i>Blended Learning</i> PIAUD UIN Mataram.....	80
C. Implikasi <i>Blended Learning</i> Dengan Gawai	92
BAB IV	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Konsep Blended Learning Menurut Heinze dan Procter	21
Gambar 2.1 Ruang Prodi PIAUD.....	55
Gambar 2.2 Ruang Daycare Bagian Kiri.....	56
Gambar 2.3 Ruang Daycare Bagian Kanan.....	56
Gambar 2.4 Ruang Perpustakaan UIN Mataram (Umum)	58
Gambar 3.1 Ruang Auditorium (Kegiatan Vaksinasi)	74
Gambar 3.2 Pengenalan Budaya Akademik Kemahasiswaan.....	78
Gambar 3.3 FGD Prodi PIAUD	79
Gambar 3.4 Perkuliahan Online Menggunakan Zoom melalui Laptop	86
Gambar 3.5 Perkuliahan Online Menggunakan Google Meet	86
Gambar 3.6 Perkuliahan Offline di Kelas (Tipe Kursi Umum)	88
Gambar 3.7 Perkuliahan Offline (tipe kursi melingkar)	89
Gambar 3.8 Fasilitas Gawai Mahasiswa	94
Gambar 3.9 Aplikasi Selama Blended Learning.....	96

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kelebihan Dan Kekurangan Zoom Meeting	38
Tabel 1.2 Kelebihan Dan Kekurangan Google Classroom	41
Tabel 2.2 Daftar Nama-Nama Dosen dan Staf Prodi PIAUD.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Dokumentasi.....	112
Lampiran 2: Instrumen Wawancara.....	114
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	116
Lampiran 4: Riwayat Hidup.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman abad 21 sangat memberikan perubahan besar, terutama dalam hal pengembangan digital yang disebut dengan era digital. Salah satu bidang yang ikut merasakan dampaknya yaitu dalam bidang pendidikan. Pendidik dituntut untuk menyadari bahwa pembelajaran tradisional atau konvensional yang biasanya digunakan dan diterapkan harus diperbarui menjadi pembelajaran berbasis digital sebagai kebutuhan peserta didik. Proses adaptasi tersebut juga harus diperhatikan, dari tradisional menuju digital membutuhkan pola yang tergantung dari bagaimana pendidik mengajar¹. Tidak hanya pendidik, peserta didik juga harus sama-sama melek digital. Implementasi dari pemanfaatan digital salah satunya yaitu pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka antara pendidik dan peserta didik, sudah bisa dilakukan secara virtual atau daring (dalam jaringan). Pemberlakuan model campuran tersebut disebut dengan *blended learning* atau pembelajaran campuran.

Kesulitan dalam pemberlakuan *blended learning* yaitu saat pembelajaran *online* (daring), pendidik maupun peserta didik harus sama-sama terkoneksi dengan internet. Selain kesulitan tersebut, kekurangan juga dirasakan seperti kurangnya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, sehingga sulit memahami materi pembelajaran. Serta kurangnya minat

¹ Rayinda Dwi Prayogi, 'Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan', *Manajemen Pendidikan*, 14.2 (2019), 144–51 <<https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>>.

peserta didik saat pembelajaran jarak jauh². Sebaliknya, keuntungan digunakannya *blended learning* juga beragam, seperti hemat waktu, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati bersama, peserta didik lebih mandiri dengan menjelajahi ilmu pengetahuan tanpa batas dan sebagainya. Pendidik atau lembaga harus memiliki strategi yang tepat dalam menggunakan dan memberlakukan *blended learning*, karena tidak semua lembaga siap mengimplementasikan model tersebut. Terutama yang bertempat tinggal atau menetap di daerah yang kurang jangkauan sinyal.

Pada awal tahun 2020, mewabahnya Pandemi akibat Virus COVID-19 dihampir seluruh dunia dan mengakibatkan masalah besar. Virus yang ditemukan di Wuhan Cina membawa dampak diberbagai bidang kehidupan, seperti bidang perekonomian, kesehatan, pendidikan dan bidang-bidang lainnya. Dampak akibat pandemi COVID-19 juga dirasakan di Indonesia. Data terakhir per September yang bersumber dari WHO mencapai 221.134.742 yang terkonfirmasi positif dari 224 negara, sedangkan di Indonesia mencapai 4.140.634 yang positif³. Sesuai dengan himbuan awal Presiden Indonesia Joko Widodo yang menghimbau agar segala kegiatan yang mendatangkan keramaian atau kerumunan seperti perusahaan (kantor), sekolah, pusat perbelanjaan, tempat beribadah, tempat wisata dan lainnya

² Fahtu Khaerunnisa, 'Evaluasi Penerapan Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di SMPIT Ibadurrahman: Studi Kasus Di Kelas VII Akhwat', *AILSUNIYAT (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab)*, 2.2 (2019), 95–108 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.24808>>.

³ Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 'Berita Terkini, Data Sebaran Global Dan Indonesia Kasus COVID 19', 2021.

untuk sementara dilakukan dari rumah. Beberapa hal yang mendesak atau sangat berkepentingan dilakukan di luar rumah, maka wajib untuk tetap menjalankan protokol kesehatan yaitu menjaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan⁴. Hal tersebut harus tetap diterapkan dalam rangka mengurangi penyebaran COVID-19.

Menghadapi perubahan baru tentu akan membutuhkan waktu dalam penyesuaiannya, sama halnya dengan peraturan selama masa pandemi. Bekerja dari rumah (*work from home*), belajar dari rumah (*learn from home*), serta aktivitas lain yang membatasi kegiatan di luar rumah. Akibat dari Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), banyak kalangan yang berdampak ekonominya⁵. Baik itu Pemutusan Hubungan Kerja (PHK), penjual yang gulung tikar, toko tutup dan lain sebagainya. Selain bidang ekonomi, PSBB juga mengakibatkan kegiatan belajar di sekolah dialihkan ke rumah yaitu belajar dengan orangtua dan tetap dengan pantauan Guru atau Sekolah.

Bagi mahasiswa, Belajar Dari Rumah (BDR) menjadi kegiatan belajar mandiri dan tentu selalu mengikuti perkembangan aturan dari pihak Universitas (kampus). Media pembelajaran yang digunakan yaitu melalui daring (dalam jaringan) mulai dari aplikasi Zoom, Google Meet, WhatsApp

⁴ Ririn Dwi Wiresti, 'Analisis Dampak Work From Home Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi*, 5.1 (2021), 641–53 <<https://doi.org/http://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.563>>.

⁵ Islamul Haq Rindam Nasruddin, 'Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah', *SALAM (Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I)*, 7.7 (2020), 639–48 <<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i7.15569>>.

Group, Classroom dan lainnya⁶. Pembelajaran yang dilakukan dari rumah tentunya membutuhkan pembiasaan, penyesuaian serta bantuan dari berbagai pihak. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran *online* atau daring tentunya membutuhkan dukungan perangkat *mobile* atau media bantu yaitu gawai. Gawai tersebut bisa berupa *handphone* atau gadget sejenis, laptop atau komputer dan sejenisnya. Baik dosen maupun mahasiswa, pengetahuan menggunakan atau menguasai media digital sudah menjadi hal yang lumrah dan suatu kewajiban. Penggunaan gawai sebagai alat bantu yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam mengakses informasi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, termasuk dalam menghadapi pembelajaran di masa pandemi secara daring. Berbagai hal dilakukan secara *online*, baik itu perkuliahan, absensi (presensi), jadwal, tugas, penilaian dan lain sebagainya.

Setelah melewati masa PSBB, Indonesia mulai menjalani masa *new normal*. Tujuan diadakannya *new normal* yaitu untuk menormalkan kembali perekonomian negara setelah dilakukannya PSBB yang sempat menjadi ketakutan bagi banyak kalangan terkait pendapatan ekonomi yang kian merosot diberbagai kalangan. Pemberlakuan *new normal* tidak hanya dirasakan di aspek industri dan perkantoran, tetapi ranah pendidikan juga ikut melakukan *new normal*. Keadaan baru ini diharapkan semua lembaga pendidikan dapat tetap berjalan dan dapat memaklumi keberlangsungan

⁶ Ni Komang Suni Astini, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19', *Lampuhyang*, 11.2 (2020), 13–25 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>>.

pembelajaran berdampingan dengan pandemi⁷. Pada situasi *new normal*, pembelajaran tidak serta merta langsung dilakukan sepenuhnya secara tatap muka tetapi memerlukan penyesuaian. Sehingga berangkat dari hal tersebut, penggunaan model *blended learning* sangat tepat digunakan dalam situasi *new normal*. Pelaksanaan *blended learning* bisa dilakukan mulai dari pendidikan anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi dan tetap memperhatikan protokol Kesehatan serta izin dari Kementerian Kesehatan atau yang bertanggung jawab.

Pada beberapa daerah atau kota yang masuk dalam zona kuning atau hijau seperti Mataram Nusa Tenggara Barat, sekolah dan kampus telah mulai melakukan tatap muka bagi sebagian yang berkepentingan. Hal tersebut seperti kegiatan praktikum, pengambilan dan pengumpulan tugas, pertemuan siswa atau mahasiswa baru, dan kegiatan pembelajaran lainnya yang dilakukan tetap sesuai dengan protokol kesehatan. Seperti pada salah satu program studi di UIN Mataram, NTB yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Beberapa kesempatan, peneliti telah melakukan wawancara pada ketua program studi, dosen dan juga beberapa mahasiswa terkait dimulainya perkuliahan tatap muka. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa prodi PIAUD UIN Mataram belum sepenuhnya melakukan perkuliahan tatap muka, tergantung dari kebutuhan dosen dan mahasiswa yang memerlukan tatap muka. Keputusan perkuliahan tatap muka sudah disepakati oleh Rektor dan

⁷ Fani Kardina Yudi Firmansyah, 'Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-10 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik', *Buana Ilmu*, 4.2 (2020), 99–112 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1107>>.

sudah tertanda tangani. Tapi, perkuliahan tersebut masih terbatas yaitu untuk semester I dan III.

Melihat masalah tersebut, peneliti kemudian tertarik meneliti strategi yang digunakan di program studi PIAUD UIN Mataram yaitu *blended learning*, dimana adanya perpaduan atau kombinasi antara daring dan luring (tatap muka). Terkait dengan program studi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini), bahwa pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran yang menarik dan seru. Mahasiswa PIAUD diharapkan dapat belajar secara aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga ilmu yang didapat serta pengalaman di bangku perkuliahan dapat diaktualisasikan di dunia anak usia dini. Oleh karena itu, perkuliahan secara tatap muka sangat dibutuhkan bagi program studi PIAUD UIN Mataram.

Seperti dalam Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor B-2721.1/DJ.I/PP.00.9/08/2021, yang menyebutkan bahwasanya penyelenggaraan perkuliahan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) tahun akademik 2021/2022 dapat dilakukan secara tatap muka dengan diberlakukannya pembatasan kuota. Rektor UIN Mataram kemudian menyampaikan keputusan terkait dengan surat edaran tersebut, bahwa telah dilakukan rapat dengan berbagai pihak bahwa akan dilakukan pembelajaran tatap muka dan akan dibatasi terlebih dahulu dengan semester I dan semester

III⁸. Mataram sebagai kota yang masuk dalam zona PPKM level 3, diberikan akses perkuliahan tatap muka dengan jumlah terbatas yaitu hanya dikhususkan bagi mahasiswa yang belum merasakan perkuliahan selama hampir dua tahun lamanya. Perkuliahan tatap muka yang diadakan pihak kampus tidak serta merta dilakukan secara penuh, tetapi tetap dengan perkuliahan daring.

Pelaksanaan perkuliahan tatap muka mendatangkan banyak polemik bagi beberapa kalangan mahasiswa. Mahasiswa yang sudah terlanjur kembali ke kampung halaman akan mempertimbangkan beberapa hal menghadapi perkuliahan tatap muka, seperti syarat perjalanan atau penyebrangan baik itu antigen maupun pelaksanaan vaksin, keuangan orangtua selama masa pandemi baik itu untuk penyewaan kos, biaya perjalanan maupun biaya hidup di rantauan tempat kuliah. Perubahan perkuliahan dari rumah menjadi tatap muka akan sangat membutuhkan persiapan yang tepat, baik itu dari pihak kampus, Dosen, Staff Pendidikan, maupun Mahasiswa. Sarana dan prasarana yang menunjang dimulainya perkuliahan tatap muka.

Merujuk pada beberapa problema tersebut, upaya kampus dalam melakukan perkuliahan atau pembelajaran selama masa pandemi (*new normal*) yaitu dengan menggunakan metode *blended learning*. Khususnya pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram, beberapa Dosen sudah mulai menyelenggarakan dan melaksanakan metode *blended learning*. Terkait hal tersebut, peneliti kemudian akan menganalisis bagaimana strategi dalam

⁸ Pendidikan Admin- Berita, 'Uin Mataram Siap Menyelenggarakan Perkuliahan Tatap Muka', *Lombok Fokus*, 2021 <<https://www.google.com/amp/s/lombokfokus.com/uin-mataram-siap-menyelenggarakan-perkuliahan-tatap-muka/amp/>> [accessed 18 September 2021].

pembelajaran *blended learning* pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram. Bagaimana implementasi penerapan *blended learning* pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram. Kemudian apa saja implikasi dari penggunaan gawai terhadap kemandirian mahasiswa pada penerapan *blended learning*. Dari beberapa masalah tersebut, peneliti mengangkat judul tentang “Strategi *Blended Learning* Pada Mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan Gawai di Masa Pandemi COVID-19”

B. Rumusan Masalah

Setelah memahami latar belakang masalah, maka peneliti mengambil fokus rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengapa *blended learning* harus dilakukan pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram di masa pandemi?
2. Bagaimanakah strategi *blended learning* yang diimplementasikan pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram?
3. Apa implikasi dari *blended learning* pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan gawai terhadap kemandirian mahasiswa di masa pandemi?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian dalam tulisan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk dapat membedakan sebelum dan sesudah penerapan *blended learning* pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram di masa pandemi.

2. Untuk dapat menganalisis strategi yang digunakan pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram saat pengimplementasian *blended learning*.
3. Untuk dapat mengimplikasikan *blended learning* pada mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan menggunakan gawai terhadap kemandirian mahasiswa di masa pandemi

Adapun yang menjadi kegunaan penelitian dalam tulisan ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Manfaat penelitian ini yaitu dapat memberikan pengetahuan kepada pemerhati pendidikan, mahasiswa, siswa, serta masyarakat mengenai penggunaan gawai dalam pembelajaran di masa pandemi.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan serta perbandingan bagi peneliti selanjutnya sesuai dengan topik yang relevan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga selalu melihat kekinian dan kebaruan. Penelitian ini juga diharapkan menjadi masukan bagi lembaga pendidikan dalam berinovasi dan mengembangkan program-program yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan unsur pendidikan lainnya. Selain itu dapat menyesuaikan dengan situasi yang ada di dalam masyarakat dan menjadi daya tarik pada apa yang di tawarkan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini adalah penelitian yang berkolaborasi dengan tenaga pendidik, sehingga ikut menjadi masukan bagi pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran selama pandemi dan masa selanjutnya untuk lebih di tingkatkan lagi performa dalam mengajar. Selalu berinovasi dan kreatif dalam membaca situasi dan kondisi yang berubah-ubah

c. Bagi Pemerintah Daerah

Pemerintah daerah merupakan satu hal yang tidak dapat terpisahkan dari suatu lembaga pendidikan, sehingga menjadi sesuatu yang penting untuk dapat memperhatikan kelayakan serta kebutuhan dari berbagai lembaga pendidikan.

D. Kajian Pustaka

Pelaksanaan pembelajaran secara *blended learning* bukan pembahasan yang baru bagi dunia pendidikan, tapi sudah sering digunakan. Baik itu dikalangan pendidikan paling bawah sampai dengan perguruan tinggi. Beberapa kajian pustaka yang menyoroti pembelajaran *blended learning* diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Claude Muller dan Thoralf Mildenerger dengan judul "*Facilitating flexible learning by replacing classroom time with an online learning environment: A systematic review of*

blended learning in higher education”⁹. Hasil dari penelitian ini adalah menyelidiki dampak dari pergantian waktu belajar di kelas (konvensional) dengan lingkungan belajar online. Pada penelitian yang dilakukan juga dilihat efek dari pembelajaran campuran dengan memperhatikan efek atau pengaruh dari moderasi atau moderator.

Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada judul serta pembahasannya, dimana pada judul penelitian tersebut tentang fasilitas pembelajaran *online* yang dilakukan untuk mengurangi pembelajaran konvensional guna memenuhi kebutuhan pembelajaran secara fleksibel seperti yang diinginkan. Selain itu, dalam penelitian ini adanya rencana lanjutan yang akan diteruskan di masa depan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di prodi PIAUD UIN Mataram yaitu karena kendala masuknya pandemi di Indonesia, sehingga dilakukannya model campuran yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Lalima dan Kiran Lata Dangwal dengan judul “*Blended Learning: An Innovative Approach*”¹⁰. Isi dari penelitian ini adalah pengimplementasian konsep *blended learning* dalam sistem pendidikan di India. Selain itu, bagaimana adaptasi pembelajaran tradisional (tatap muka) ke pembelajaran dengan bantuan TIK. Peneliti

⁹ Thoralf Mildenerger Claude Müller, ‘Facilitating Flexible Learning by Replacing Classroom Time with an Online Learning Environment: A Systematic Review of Blended Learning in Higher Education’, *Educational Research Review*, 34 (2021), 1–16 <<https://doi.org/https://doi/10.1016/j.edurev.2021.100394>>.

¹⁰ Kiran Lata Dangwal Lalima, ‘Blended Learning: An Innovative Approach’, *Universal Journal of Educational Research*, 5.1 (2017), 129–36 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050116>>.

mengungkapkan bahwa pembelajaran campuran sebagai model yang banyak memiliki keuntungan, baik untuk guru maupun untuk siswa. Tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran tatap muka atau pembelajaran tradisional juga memiliki banyak keuntungan, seperti guru dan siswa dapat langsung berinteraksi, belajar atau beradu argumen langsung dengan sesama teman sebaya di kelas.

Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian tersebut membahas tentang pengimplementasian konsep *blended learning* dalam sistem pembelajaran di India, sedangkan yang akan peneliti lakukan tentang strategi penerapan *blended learning* dengan gawai yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Cindra Suryaputri Anggraeni, Nur hidayati, Hernik Farisia, Khoirulliaty dengan judul “*Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi COVID-19*”¹¹. Isi dari penelitian ini tentang pola asuh orang tua dalam pendampingan belajar anak menggunakan model *blended learning* selama masa pandemi COVID-19. Pola asuh tersebut diantaranya yaitu demokratis, permisif, dan otoriter. Perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dari segi responden, dimana

¹¹ Khoirulliaty Cindra Suryaputri Anggraeni, Nur hidayati, Hernik Farisia, ‘Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19’, *Journal Of Early Childhood Education And Development (JECED)*, 2.2 (2020), 97–108 <<https://doi.org/https://doi/10.15642/jeced.v2i2.915>>.

dalam penelitian ini menggunakan orang tua sedangkan peneliti menggunakan mahasiswa, dosen serta staf prodi.

Perbedaan lainnya yaitu, fokus *blended learning* dalam penelitian ini yaitu kepada pola asuh orangtua kepada anak, sedangkan dari peneliti yaitu mahasiswa. Dari segi pembahasan, penelitian tersebut membahas tentang pola asuh orangtua pada saat anak melakukan pembelajaran model *blended learning* selama masa pandemi, sedangkan yang peneliti lakukan yaitu strategi dalam pelaksanaan *blended learning* pada mahasiswa tepatnya pada mahasiswa prodi PIAUD UIN Mataram dengan gawai di masa pandemi.

Pada beberapa hasil penelitian diatas, terlihat bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak sama dan belum pernah dilakukan. Penelitian dengan judul “Strategi *Blended Learning* Pada Mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan Gawai di Masa Pandemi COVID-19” akan dilakukan pada prodi PIAUD UIN Mataram dan dianalisis secara mendalam terkait strategi yang digunakan selama melakukan pembelajaran campuran di masa pandemi sekaligus menghadapi kondisi *new normal*.

E. Kerangka Teori

1. *Blended Learning*

a. Konsep *Blended Learning*

Kata *blended* berarti campuran atau kombinasi dan *learning* berarti pembelajaran atau pelatihan, sehingga di artikan bahwa *blended learning* sebagai perpaduan atau kombinasi dari berbagai

pembelajaran baik *online* maupun *offline*¹². Penerapan metode ini mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran konvensional (tatap muka). Pada prosesnya, peserta didik difasilitasi untuk dapat belajar dan mengulang materi secara lebih mandiri di satu sesi atau waktu dengan menggunakan bahan dan sumber belajar *online* dan satu bagian sesi lainnya dilakukan secara tatap muka didalam ruangan kelas¹³. Metode *blended learning* yang terpenting adalah komunikasi antara keduanya yaitu guru dengan siswa atau dosen dengan mahasiswa. Komunikasi tersebut baik perkuliahan yang dilakukan secara daring maupun luring tetap berjalan secara khidmat.

Pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* menggunakan lebih dari satu strategi, metode, serta sumber pembelajaran, dimana dosen (guru) sebagai fasilitator sekaligus pengendali dalam proses tersebut dan mahasiswa sebagai subjek intinya yaitu poros dari rotasi pembelajaran¹⁴. Dosen bertugas memimpin jalannya pembelajaran dengan memberikan berbagai materi, tugas, arahan, bimbingan, serta berbagai kegiatan yang mendukung kegiatan pembelajaran kepada mahasiswa. Tugas

¹² Nunung Nurhadi, 'Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid-19', *Agriekstensia*, 19.2 (2020), 121–28 <<http://jurnal.polbangtanmalang.ac.id/index.php/agriekstensia/article/view/936>>.

¹³ Nyoman Ayu Sri Desi Ariani, 'Implementasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di STKIP Agama Hindu Amlapura Pada Masa Pandemi', *Lampuhyang*, 12.2 (2021), 70–85 <<https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id>>.

¹⁴ Reni Amiliya Eva Eriani, 'Blended Learning: Kombinasi Belajar Untuk Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi', *Mitra Ash-Shibyan*, 3.1 (2020), 11–21 <<https://ejournal.staitbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan>>.

mahasiswa sebagai subjek mengikuti arahan dari Dosen dengan tetap kreatif dan mandiri dalam mengembangkan diri.

Blended learning memungkinkan Guru atau Dosen untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif kepada mahasiswa¹⁵. Maksudnya bahwa mahasiswa diberi kesempatan oleh dosen atau pengajar untuk lebih mandiri dan diberikan ruang yang lebih luas dalam mengembangkan diri. Mahasiswa tidak hanya terpaku pada materi atau tugas yang diberikan, tapi mengembangkannya menjadi lebih luas dan lengkap. Terutama sekali bagaimana mahasiswa dibiasakan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan tanpa melupakan standar kompetensi dalam perkuliahan.

Blended learning dapat digunakan diberbagai jenjang pendidikan, mulai dari usia dini (taman kanak-kanak), SD, SMP, SMA sampai dengan perguruan tinggi. Pada jenjang perguruan tinggi, beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait dengan komponen desain pembelajaran *blended learning* yaitu peserta yang mengikuti pembelajaran, tujuan dilaksanakan pembelajaran, metode atau strategi yang digunakan, serta penilaian dari proses pembelajaran. *Blended learning* disebut dengan pembelajaran campuran, dimana adanya setting pembelajaran yaitu aktivitas yang disebut dengan *synchronous*

¹⁵ Handoko Waskito, *Blended Learning : Konsep Dan Penerapannya* (Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas, 2018).

dan *asynchronous*¹⁶. *Synchronous* sebagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di satu waktu yang bersamaan, dengan pendidik sebagai pusat dari pembelajaran. Sedangkan *Asynchronous* sebagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak dalam waktu yang bersamaan, dengan bahan ajar telah dikirim oleh pendidik di media daring dan dapat di download atau di akses dimana saja dan kapan saja sesuai dengan aturan pembelajaran¹⁷.

Blended learning sebagai suatu proses pembelajaran yang dirancang berpusat pada peserta didik. Sumber-sumber pendukung dalam proses pembelajaran ini yaitu adanya petunjuk tugas, FAQ yang sesuai, panduan dalam belajar, link web, file media, serta yang lainnya. Selain penggunaan pembelajaran daring dan luring, *blended learning* juga dapat meningkatkan fleksibilitas serta akses bagi para peserta didik, sehingga meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mencapai pengalaman serta hasil yang memuaskan¹⁸. Perkembangan zaman menjadikan segala hal lebih mudah, fleksibel dan efisien. Peserta didik lebih mudah mengakses teknologi dimana saja dan kapan saja, tapi tetap memperhatikan akses internet.

¹⁶ Wicaksono Febriantoro, 'Blended Learning Instructional Design Development On The Prepackaged Products Training Using Pedati Model', *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 2.1 (2018), 77–94 <<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/seeds.v2i1.24648>>.

¹⁷ Putu Wayan Arta Suyasa Dewa Gede Hendra Divayana, Komang Krisna Heryanda, *Pemberdayaan Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous Berbasis Nilai-Nilai Aneka Dalam Upaya Peningkatan Karakter Positif Siswa*, *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2020.

¹⁸ Priyanto Kadek Cahya Dewi, Putu Indah Ciptayani, Herman Dwi Surjono, *Blended Learning Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi*, I (Denpasar: Swasta Nulus, 2019).

b. Keunggulan Blended Learning

Keunggulan dari *blended learning* yaitu memadukan dua bentuk pembelajaran, yaitu pembelajaran tatap-muka dan pembelajaran *online* atau virtual. Dilihat dari sisi keunggulan *online learning*, memiliki sejumlah keuntungan diantaranya kenyamanan (*convenience*), efisiensi (*Efficiency*), fleksibilitas (*flexibility*), efektivitas biaya (*cost-effectiveness*), dan efektivitas pembelajaran (*instructional effectiveness*). Aspek tersebut di atas diperoleh karena adanya perangkat lunak *web-browser* serta koneksi internet yang saat ini tersedia di banyak tempat, seperti di kantor, di sekolah, di rumah bahkan di warnet (warung internet). Selain itu, pembelajaran menjadi fleksibilitas terutama pada pemilihan waktu dan tempat peserta didik mengakses materi pelajaran¹⁹. Pemanfaatan *blended learning* memungkinkan peserta didik tidak harus bertemu tatap muka dengan pendidik, sehingga cukup membuka *online learning* yang telah dikembangkan oleh pendidik yang bersangkutan dan mengunduh materi pelajaran kapan pun dan dimanapun sesuai kesepakatan kedua belah pihak.

Pemanfaatan *blended learning* juga dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Artinya peserta didik mendapat kesempatan untuk dapat secara mandiri mengendalikan proses belajarnya sesuai dengan gaya belajar dan

¹⁹ Maria Dissriany Vista Banggur, 'Blended Learning: Solusi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0', *Lonto Leok*, 3.1 (2020), 22–29 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>>.

kemampuannya masing-masing. Berkenaan dengan aspek efisiensi biaya, dengan *blended learning* memungkinkan para peserta didik dan guru mengurangi biaya transportasi serta akomodasi yang dikeluarkan pada saat harus mengikuti pembelajaran tatap-muka di sekolah. *Blended learning* dapat meniadakan penghalang jarak, karena melalui *blended learning* khususnya pada saat dilakukan melalui *online learning* maka tidak ada lagi batas pemisah untuk berinteraksi antara pendidik dan peserta didik, sekalipun secara fisik berada dalam jarak yang berjauhan²⁰. Penerapan *blended learning* sangat memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak yaitu pendidik dan peserta didik, yang tidak hanya dilakukan kapan saja tapi juga dimana saja, dengan hanya terhubung dengan internet.

Sama halnya dengan hal di atas, bahwa keuntungan terbesar dari *blended learning* yaitu pada keefektifan dan keluwesan waktu, dimana dengan memanfaatkan *blended learning* pendidik dapat merancang lingkungan belajar sehingga terjadinya pembelajaran yang tidak harus berada di kelas. Guru dapat melakukan tugas tersebut dimana saja dan kapan saja, selama sudah memiliki koneksi internet. Begitu juga dengan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya yang bersifat *asynchronous* yang tidak harus datang ke kelas sesuai dengan jadwal yang ketat dan biasanya. Peserta didik

²⁰ Maria Dissriany Vista Banggur.

dapat belajar dimana saja dan kapan saja, selama memiliki akses internet.

Blended learning juga memiliki manfaat yang diantaranya yaitu, *more effective use classroom time* (lebih efektif menggunakan waktu kelas), *easier differentiation* (diferensiasi lebih mudah), *more active students* (siswa lebih aktif), *more creativity for students* (siswa lebih kreatif), *better prepared students* (siswa lebih siap), *teaching 21st century skills* (mengajar keterampilan abad 21), *less paperwork* (lebih sedikit materi atau dokumen), *all your teaching resources in one place* (semua sumber pengajaran ada di satu tempat), *low cost* (biaya rendah), *better informed parents* (orangtua lebih mendapatkan informasi)²¹. Banyak sekali kegunaan serta kelebihan dari *blended learning*, terutama kemudahan untuk peserta didik. Kemudahan teknologi menjadikan pembelajaran lebih mudah dilakukan.

c. Model *Blended Learning*

Blended learning yang merupakan kombinasi antara daring (virtual) dan luring (tatap muka) harus berdasarkan rencana serta adanya kebijakan khusus yang mampu mewujudkan berbagai tujuan yang tidak tercapai saat berada di lingkungan langsung. *Blended learning* sudah lama ada dan semakin diperbarui sesuai dengan

²¹ Irianto Aras Jero Budi Darmayasa, *Panduan Bel (Borneo E-Learning)* (Tarakan: Universitar Borneo Tarakan, 2019).

perkembangan teknologi. Berikut beberapa model *blended learning* yang populer digunakan²²:

1) Model Putaran (*Rotation Model*)

Model putaran biasa dilakukan oleh siswa-siswa melalui berbagai tempat belajar sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan atau RPP. Tempat tersebut dijadikan siklus belajar seperti kegiatan belajar mengajar di kelas, diskusi kelompok, belajar *online* atau daring, berkolaborasi atau bersama-sama mengerjakan tugas, dan terakhir yaitu kembali belajar di kelas.

2) Model Kelas Flex atau *Flex Model*

Model ini merupakan model yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, baik rencana maupun materi pembelajaran sudah dirancang terlebih dahulu melalui daring dan di akses melalui fasilitas *E-Learning* atau *online*. Oleh sebab itu, pembelajaran lebih sering dilakukan melalui daring. Selain itu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, guru akan memberikan penjelasan atau tambahan materi di kelas secara fleksibel saat hal tersebut dibutuhkan. Siswa dan guru dapat leluasa menyesuaikan dengan kemampuan dan kecepatan belajar anak untuk memberikan kelas atau bimbingan secara daring. Guru memiliki multi peran yaitu bisa menjadi fasilitator maupun tutor dalam pengerjaan tugas individu siswa.

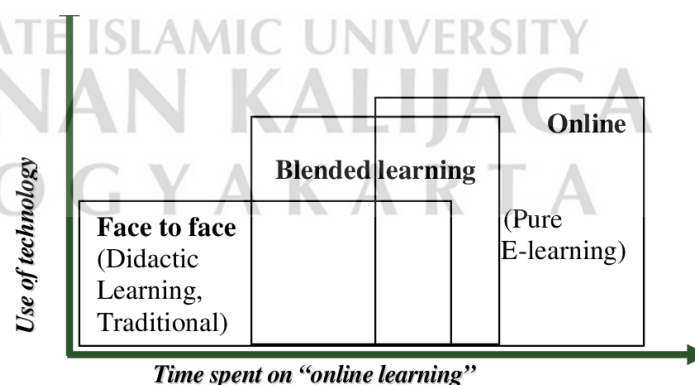
²² Eva Eriani.

3) *Self Blend Model*

Suatu model yang menekankan siswa agar menjadi lebih inisiatif untuk kebutuhan dirinya. Siswa akan secara mandiri dan pribadi melakukan kegiatan untuk menambah ilmu pengetahuannya di luar pembelajaran awal yang sudah terjadwal, baik itu di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Hal tersebut dilakukan secara daring sebagai pelengkap kelas konvensional (tatap muka) di sekolah, sehingga akan menjadi gabungan kelas tatap muka di kelas dan kelas daring.

4) *Enriched Virtual Model*

Pada model ini, kelas dibagi menjadi dua bagian yaitu tatap muka dan daring. Pada awalnya, model ini lebih memfokuskan pada kelas virtual atau *online*, tetapi mengikuti perkembangan dan kebutuhan siswa maka diadakan kelas tatap muka. bedanya, model ini tidak dilakukan setiap hari.



Gambar 1.1 Konsep *Blended Learning* Menurut Heinze dan Procter²³

²³ Chris Procter Aleksej Heinze, 'Reflections On The Use Of Blended Learning' (University Of Salford, 2004) <<http://www.edu.salford.ac.uk/her/>>.

Menurut konsep Heinze dan Procter pelaksanaan *blended learning*, ada yang menggunakan presentase 50:50 yang berarti 50% *online* dan 50 % tatap muka, serta persentase 70:30, yang berarti 70% *online* dan 30% tatap muka²⁴. Selain itu ada juga yang menggunakan persentase 75:25 yang berarti 75 % tatap muka dan 25 % *online*, serta 25:75 yang berarti 25 % tatap muka dan 75 % *online*²⁵. Penggunaan persentase tersebut diatas, kembali lagi kepada lembaga yang menerapkan *blended learning*. Bagaimana kesiapan dari segala pihak yang akan terlibat dalam pembelajaran campuran (*blended learning*).

Sederhananya bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang difasilitasi melalui kombinasi yang dilakukan secara efektif dengan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya belajar berdasarkan komunikasi antara semua pihak yang terlibat, khususnya pengajar dan peserta didik²⁶. Terpenting dalam pembelajaran yaitu kenyamanan dan kelancaran yang dirasakan oleh kedua pihak yaitu pendidik dan peserta didik, sehingga ilmu dapat tersampaikan dengan baik serta diterima juga dengan baik. Kesepakatan menggunakan model *blended learning* juga harus memperhatikan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran, dengan begitu pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

d. Karakteristik *Blended Learning*

²⁴ Nunung Nurhadi.

²⁵ Walib Abdullah, 'Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran', *Fikrotuna (Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam)*, 7.1 (2018), 1–12 <<https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>>.

²⁶ Aleksej Heinze.

Karakteristik model pembelajaran *blended learning* sebagai sumber dalam pendekatan tradisional yang mendukung terlaksananya lingkungan belajar virtual dari suatu lembaga, sebagai rancangan pembelajaran dengan adanya perubahan cara atau praktik pembelajaran berdasarkan teknologi yang digunakan di masa saat ini. Hal tersebut dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran. Beberapa karakteristik dari *blended learning*:

- 1) Ketetapan penggunaan model pembelajaran dalam program belajar berhubungan dengan garis tradisional yang diatur melalui institusi pendukung lingkungan belajar virtual.
- 2) Praktik pembelajaran dapat berubah-ubah atau bertransformasi dan didukung dengan rancangan pembelajaran yang sesuai atau lebih mendalam.
- 3) Memandang teknologi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Karakteristik diatas menyebutkan adanya kombinasi pembelajaran tradisional dengan belajar secara virtual sebagai bentuk perkembangan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain karakteristik tersebut, ditambah kembali oleh Egbert & Hanson Smith, bahwa karakteristik *blended learning* ada beberapa hal, yaitu²⁷:

- 1) Kesempatan yang dimiliki siswa dalam berinteraksi secara sosial dan bernegosiasi

²⁷ Nunung Nurhadi.

- 2) Waktu lebih serta umpan balik yang dimiliki siswa dalam belajar
- 3) Bimbingan serta perhatian yang dimiliki siswa dalam melakukan proses pembelajaran.
- 4) Proses belajar yang tidak mengundang stres dan kecemasan pada siswa.

Karakteristik diatas menyebutkan keuntungan yang dirasakan oleh peserta didik selama melaksanakan model *blended learning*. Selain karakteristik tersebut, *blended learning* juga dilihat dari media yang digunakan tidak terbatas oleh teknologi²⁸:

- 1) *Stand-Alone* (berdiri sendiri), *Asynchronous*, atau *Synchronous online learning* atau *training*.
- 2) *Knowledge management tools* atau perangkat lunak penunjang.
- 3) Kelas tradisional, laboratorium, dan alat peraga lainnya.
- 4) Bacaan, CD-Room atau pembelajaran mandiri lainnya.
- 5) *Teletraining* atau media lain.

2. PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) merupakan jurusan yang berada dalam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di suatu Universitas atau perguruan tinggi. Selain penyebutan PG-PAUD, nama lain yang biasa disebut dalam kampus Islam atau perguruan tinggi dibawah naungan Kementerian Agama yaitu

²⁸ Taofan Ali Achmadi, 'Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Teknik Permesinan Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) atau Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA). Jurusan atau prodi ini dibuat dengan tujuan menghasilkan calon tenaga pendidik yang profesional dengan intelektualitas, kreativitas dan spiritualitas yang tinggi. Selain itu, tujuan yang paling mendasar yaitu dapat memberikan pendidikan dan membimbing anak-anak usia dini dalam masa pertumbuhan dan perkembangan menuju masa yang akan datang (dewasa)²⁹. Guru PAUD tidak hanya mentransfer ilmu, tapi dalam arti yang lebih luas tugas guru PAUD juga mengasuh dan harus mengetahui ilmu psikologi tentang anak. Oleh sebab itu, dalam jurusan PAUD atau PIAUD banyak hal tentang anak secara luas yang harus dipelajari.

Berdirinya pendidikan bagi guru PAUD tidak lepas dari sejarah munculnya PAUD oleh pengaruh negara asing (belanda dan jepang) yang masuk ke Indonesia. Setelah perjalanan panjang pasang surut pendidikan di Indonesia, maka pada tahun 1993 beberapa kampus di Indonesia yaitu IKIP Jakarta, Medan, Yogyakarta dan Bandung mulai mendirikan jurusan khusus prasekolah dan dasar jenjang S1 sampai dengan tahun 1997. Kemudian setelah itu berganti menjadi program S1 Pendidikan Anak Usia Dini dan sampai sekarang dikenal dengan PG-PAUD, PGTK, PGRA, PIAUD dan sejenisnya. Berangkat dari sejarah tersebut, pada periode 2003-2009 pemerintah Indonesia mulai mengeluarkan Peraturan

²⁹ Jafian Vernando Sinaga, 'Konsep Diri Mahasiswa Laki-Laki Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Universitas Riau', *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6.2 (2019), 1-13 <<https://jom.unri.ac/index.php/JOMFSIP/article/view/24973>>.

Perundang-Undangan No.20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Sistem Pendidikan Nasional mengatur PAUD secara khusus. Hal tersebut menjadikan PAUD sebagai salah satu pendidikan yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu, jurusan PG PAUD atau PIAUD menjadi jurusan yang banyak didirikan disetiap perguruan tinggi keguruan³⁰.

3. Gawai

a. Konsep dan Sejarah Gawai

Gawai yaitu sejenis perangkat instrumen yang memiliki fungsi serta tujuan dan rancangan teknologi yang dibuat lebih canggih dari yang sebelumnya³¹. Disebutkan juga bahwa gawai sama dengan gadget yang dimaksudkan dengan perangkat elektronik kecil dan memiliki fungsi-fungsi khusus³². Jadi, gadget merupakan arti dari bahasa inggrisnya gawai. Gawai adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Gawai di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gawai dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya seperti: HP, tablet, laptop, kamera, dan alat lainnya mempunyai keterbatasan

³⁰ Jafian Vernando Sinaga.

³¹ Tria Ramdhaniyah Zakiyyah Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Agapedia*, 1.1 (2017), 1–12 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>>.

³² Panca Ratna Sari Ira Dwi Anita, *Mari Kenali Bahaya Gawai* (Sukoharjo, 2017).

sendiri. Pada era sekarang ini, gawai mempunyai peluasan arti. gawai tidak hanya dilihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari software di dalam gawai itu sendiri. Dengan adanya perkembangan zaman sampai sekarang ini gawai selalu diperbaharui untuk meningkatkan stabilitasnya³³. Gawai menjadi hal yang tidak dipisahkan dalam keseharian dan sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Keberadaan gawai yang membantu berbagai pekerjaan individu, menjadikan beberapa perusahaan selalu meningkatkan performa kualitasnya.

Kemudahan akses internet dan teknologi menjadikan berbagai kesulitan yang dihadapi dapat dengan mudah diselesaikan. Kemunculan gawai sebagai bukti dari perkembangan zaman dan teknologi manusia. Perbaikan serta pembaruan teknologi sampai zaman modern tidak luput dari sejarah pada awal penemuan. Begitupun dengan sejarah munculnya gawai. Sebutan gawai mulai muncul akibat adanya sebuah lelucon. Di abad 19, bukti Anekdote dari asal mula penggunaan istilah gawai terdapat dalam Kamus Inggris Oxford.

Istilah gawai ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah pada 1850-an. Secara etimologi, kata gawai ini

³³ Hasan Mawali, 'Pengaruh Gawai Dan Proses Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa Di Man 1 Yogyakarta' (Universitas Islam Indonesia, 2018).

artinya sengketa. Menurut cerita, asal usul nama gawai juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. Mereka adalah Gaget, Gauthier, dan Cie. Pembangunan besar yang mereka lakukan adalah pembangunan patung Liberty pada tahun 1886. Versi lain kemudian banyak bermunculan.

Cerita lain mengenai asal usul kata gawai datang dari peristiwa Perang Dunia I. Gawai digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama bagi angkatan laut. Hingga 1956 istilah gawai terus diperbincangkan. Sebuah esai berjudul "*The Great Gizmo*" yang ditulis oleh seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah gawai sebagai benda dengan karakteristik unik memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Fungsi gawai adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia dan bisa digunakan dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal³⁴. Transformasi gawai dari waktu ke waktu memperlihatkan bahwa keberadaan gawai sangat penting pada zaman sekarang dan selanjutnya akan tetap ditingkatkan menjadi lebih baik lagi mengikuti zaman.

b. Jenis-Jenis Gawai

Gawai sebagai alat atau perangkat yang memiliki berbagai fungsi dan kegunaan. Sebagai suatu perangkat, gawai memiliki

³⁴ Hasan Mawali.

berbagai jenis pembagian yang sudah banyak dikenal di zaman modern. Jenis-jenis gawai yaitu sebagai berikut³⁵:

1) Handphone

Sebagai alat yang paling populer di hampir semua kalangan, handphone biasa disebut dengan ponsel. Handphone merupakan gawai yang paling sering digunakan. Ponsel ini memiliki kegunaan yaitu sebagai alat komunikasi yang sangat mudah digunakan dan mudah dibawa kemanapun.

2) Laptop

Laptop merupakan bagian dari komputer atau modifikasi dari komputer yang lebih praktis. Dibandingkan computer yang harus disambungkan dengan kabel atau listrik, laptop lebih mudah dibawa kemanapun dengan terlebih dahulu diisi baterai atau daya. Ukuran yang relatif lebih kecil, dengan desain yang dibuat semakin kecil tanpa mengurangi kelebihan serta fungsi yang dimiliki. Jika komputer memiliki keyboard terpisah dengan layar, maka laptop pada kebanyakan langsung memiliki keyboard yang menempel di depan layar. Selain itu beberapa bagian lain seperti layar tampilan yang menarik, mikroprosesor, serta baterai yang dengan mudah bisa di isi ulang.

³⁵ Ira Dwi Anita.

3) Tablet PC

Jenis ini hampir sama dengan laptop yaitu hasil modifikasi dari komputer. Perbedaannya dengan laptop yaitu, tablet lebih kecil dari laptop dan lebih besar dari handphone atau ponsel. Teknologi yang digunakan yaitu layar sentuh dan dapat memudahkan dalam menyelesaikan bidang apapun.

4) Kamera Digital

Jenis satu ini lebih berbeda dari laptop maupun ponsel atau handphone. Kamera digital sebagai alat atau media yang di khususkan untuk fotografi atau videografi. Pada bagian inti, adanya lensa sebagai pemotret objek sasaran.

5) Pemutar Media Player

Salah satu jenis gawai yang satu ini disebut dengan pemutar media, bisa MP3 (musik) atau MP4 (video). Bentuknya lebih kecil atau lebih mini dari handphone dan fungsinya hanya sekedar pemutar music dan video. Jenis ini mudah dibawa dan disimpan dimanapun saat bepergian, seperti di saku dan di tas.

6) *Play Station Portable* (PSP)

Gawai satu ini memiliki banyak peminat karena digunakan dalam bermain game. Sama seperti laptop dengan

modifikasi komputer, PSP disebut juga modifikasi dari TV atau komputer dalam bermain PS3 dan lainnya.

c. Dampak Penggunaan Gawai

Gawai atau *gadget* tentunya mempunyai pengaruh positif dan negatif bagi semua orang, khususnya anak atau peserta didik. Dampak gawai dirasakan dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik. Berikut beberapa dampak positif penggunaan gawai³⁶:

- 1) Kemudahan dalam mengakses informasi serta menjalin komunikasi dalam jarak jauh.
- 2) Sebagai media hiburan yang dapat mendatangkan keseruan dan menghilangkan kebosanan.
- 3) Kemajuan teknologi dirasakan oleh seluruh individu sampai pelosok negeri maupun dunia, sehingga dapat digunakan untuk berkomunikasi sampai belahan dunia manapun.
- 4) Menjadikan alat permainan modern yang lebih kreatif dan menantang serta disukai oleh anak

Berbeda dari dampak positif diatas, penggunaan gawai juga dapat memperburuk keadaan serta mempengaruhi perkembangan peserta didik. Mulai dari segi fisik, emosional, maupun mental anak.

Berikut dampak negatif dari penggunaan gawai:

- 1) Malas menulis dan membaca.

³⁶ Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya.

- 2) Menimbulkan sikap tidak sabar dalam berbagai hal seperti kelambatan dan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kurangnya kemampuan anak dalam bersosialisasi karena fokus pada gawai atau satu kegiatan.

Selain dua pendapat dari dampak negatif tersebut, hal yang tidak kalah berdampak yaitu anak atau peserta didik yang sudah kecanduan gawai. Dampak yang didapat lebih berpengaruh bagi anak yang sudah tidak bisa jauh dari gawai. Tanda-tanda yang terlihat jika anak kecanduan gawai yaitu³⁷:

- 1) Berkurangnya sosialisasi atau interaksi serta hilangnya kemauan untuk beraktivitas
- 2) Topik pembahasan yang di bicarakan yaitu terus menerus tentang gawai
- 3) Meningkatnya sifat agresif atau mudah marah, seperti halangan dalam memainkan atau mengoperasikan gawai.
- 4) Keadaan yang mudah tersinggung karena perubahan suasana hati
- 5) Waktu dihabiskan hanya untuk gawai, sehingga sulit membagi waktu untuk hal lain.
- 6) Kekurangan waktu tidur karena seringnya menggunakan gawai, sampai mencari cara agar selalu menggunakan gawai.

³⁷ Dwi Pangestu Khoirunisa Siti Faridah, Muarifuddin, Mohammad Naefi, Annas Firdaus, *Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak Di Kelurahan Kandri* (Semarang, 2020) <<https://www.google.com/amp/s/docplayer.info/amp.2082278997-Perspektif-pendidikan-pengaruh-gawai-terhadap-pembelajaran-anak-di-kelurahan-kandri.html>>.

Bagaimanapun bahwa gawai atau *gadget* penggunaannya harus dibatasi. Sebab, alat tersebut bisa bersifat adiktif yang akan mempengaruhi sistem tubuh, terutama jika tidak ada pengawasan serta diberi kebebasan oleh orangtua. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk untuk kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, dan obesitas³⁸. Baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orangtua, penggunaan gawai yang berlebihan dapat mempengaruhi Kesehatan dan organ tubuh, termasuk paparan sinarnya. Dari segi sosial, bahwa gawai memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yaitu dengan teknologinya gawai atau gadget dapat mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat. Jadi, bagaimanapun kelebihan dan dampak yang didapat terhadap penggunaan gawai yaitu tergantung dari penggunaan pemakai.

Penggunaan gawai menjadi kemudahan bagi setiap orang, tapi harus melihat fungsi dan kegunaan yang tepat untuk digunakan bagi pribadi masing-masing. Penggunaan gawai dalam waktu yang lama atau berlebihan dapat menyebabkan banyak pengaruh negatif dan buruk bagi tubuh dan kesehatan (fisik dan mental). Oleh sebab itu, penggunaan gawai yang baik akan menjadikan gawai sebagai alat yang berguna dan sangat membantu. Sebaiknya penggunaan gawai yang benar yaitu³⁹:

- 1) Batasi penggunaannya

³⁸ Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya.

³⁹ Ira Dwi Anita.

- 2) Pendampingan orangtua
 - 3) Fungsikan gawai dengan baik, seperti belajar
 - 4) Membiasakan membaca buku
- d. Gawai di Masa Pandemi

Aturan baru mengenai pembelajaran daring (*online*) di masa pandemi sangat mengkhawatirkan bagi setiap kalangan pendidikan. Kegiatan yang semula tatap muka (*face to face*) menjadi pembelajaran melalui layar virtual. Penguasaan teknologi sebagai kewajiban bagi setiap pelakon dunia pendidikan, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menangani kondisi pandemi. Kemajuan teknologi menjadikan banyak hal lebih praktis di zaman modern. Bertemu dengan orang jauh, baik itu lintas pulau, kota, provinsi, negara, bahkan benua dapat dilakukan hanya dengan mengetahui penggunaan internet atau teknologi.

Mengacu pada pembelajaran daring (*virtual*) di masa pandemi, dibutuhkan alat atau media yang tepat sebagai narahubung untuk tetap berkomunikasi dengan orang lain. Khususnya di dunia pendidikan yaitu proses pembelajaran antara guru dengan murid atau mahasiswa dengan dosen, Penyediaan alat bantu gawai yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti telah disebutkan adanya beberapa jenis gawai yang ada dan ada beberapa yang dapat digunakan selama masa pandemi yaitu *handphone* (ponsel) dan laptop. Jika sebelum pandemi, penggunaan gawai hanya sebagai pelengkap atau yang membantu

beberapa kebutuhan guru atau siswa, maka di masa pandemi ini, penggunaan gawai sangat benar-benar dibutuhkan bagi semua kalangan.

Penggunaan gawai di masa pandemi bisa beragam tergantung dari kebutuhan dari pemakai, seperti video konferensi atau virtual, pembuatan bahan ajar dari guru, pengelolaan kelas dan lainnya. Aplikasi yang disediakan dalam gawai juga beragam, seperti video conference baik itu zoom, google meet, classroom, dan lainnya. Selain itu, gawai tidak hanya digunakan untuk pembelajaran virtual, tetapi lebih dari itu dapat digunakan untuk penilaian maupun kehadiran. Bagi peserta didik, penggunaan gawai tidak hanya untuk melakukan proses pembelajaran virtual tapi juga bisa digunakan untuk sumber belajar dalam mencari kebutuhan pembelajaran, seperti modul elektronik (*e-book*). Selain membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring, penggunaan gawai di masa pandemi juga banyak mendatangkan dampak negatif dan sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup peserta didik. Hal tersebut berupa, akses hal-hal yang berbau pornografi, melakukan kekerasan, dan kecanduan *game online*⁴⁰.

Beberapa Aplikasi yang digunakan selama masa pandemi atau selama penerapan *blended learning* dengan gawai:

⁴⁰ Admin, 'Pesona Gawai Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi', *Fakultas Geografi UMS*, 2021 <<https://geografi.ums.ac.id/2021/01/19/pesona-gawai-dalam-pembelajaran-di-masa-pandemi/>> [accessed 23 September 2021].

1) Zoom

Zoom meeting merupakan media pembelajaran yang menggunakan video dalam pengaplikasiannya. Aplikasi yang telah diresmikan pada tahun 2011 oleh Eric Yuan di California bukan hanya digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh, tapi juga dalam urusan lain, seperti rapat, webinar, sosialisasi dan sebagainya serta dapat digunakan di luar institusi pendidikan⁴¹. Sebagai platform yang sering digunakan, *Zoom meeting* ada yang berbayar dan ada yang tidak. Jika berbayar, Zoom bisa digunakan tanpa batas waktu kapanpun dan jika tidak berbayar waktu yang dapat digunakan hanya 40 menit.

Menghadapi zaman digital, pengetahuan teknologi juga harus terupdate, termasuk penggunaan media-media bantu dalam pembelajaran. Platform zoom sebagai salah satu media yang harus di kuasai oleh baik siswa maupun mahasiswa. Zoom tidak hanya sebagai media pembelajaran yang hanya fokus pada satu pihak saja, tetapi adanya timbal balik antara semua pihak yang terlibat di dalamnya. Selain itu, zoom sebagai multimedia yang interaktif, dimana tidak hanya memberikan kemudahan dalam hal tatap muka secara online atau jarak jauh, tetapi juga dapat menampilkan berbagai keperluan lain terkait perkuliahan. Hal tersebut seperti

⁴¹ Danin Haqien and Aqilah Afifadiyah Rahman, 'Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5.1 (2020), 51–56 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>>.

bahan materi, animasi atau pemutaran video dan audio, pengiriman pesan, diskusi tatap muka virtual, persentasi dan lain sebagainya. Penggabungan berbagai elemen tersebut menjadikan zoom sebagai aplikasi multimedia yang interaktif dan sebagai solusi dalam perkuliahan *online* atau tatap muka virtual⁴².

Penggunaan zoom sangat tergantung dari adanya ketersediaan sinyal yang memadai serta memiliki kuota internet atau layanan internet wifi yang besar. Selain berdiskusi dan tanya jawab langsung melalui video virtual, zoom juga memiliki fitur kolom *chat* sebagai tempat berkirim pesan, mengirimkan link, dan *soft file*. Selain itu, zoom memiliki fitur *reaction* atau emoji yang digunakan di berbagai situasi. Misalnya mengangkat tangan *raise hand*, tertawa, jempol, *love*, dan sebagainya. Tambahan dari *reaction* yaitu adanya nonverbal *feedback* seperti *yes*, *no*, *go slower*, *go faster*, dan lain sebagainya. Mahasiswa atau dosen sebagai admin yang mengoperasikan zoom dapat mereda suara atau *mute* jika ada suara lain yang terdengar saat persentasi atau pemaparan materi dan *mute* jika suara ingin terdengar. Kelebihan lain yang dimiliki zoom yaitu dapat *record* atau merekam jalannya meeting atau pertemuan dari awal sampai akhir. Bagi pengguna awal, fitur zoom harus sering dicoba atau dipelajari lebih banyak, karena pengaturan yang dimiliki tidak berbahasa

⁴² Sulthoni Firdausy Armansyah, Sulton, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.3 (2019), 224–29 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>>.

indonesia. Oleh karena itu, mahasiswa yang tidak fasih berbahasa Inggris akan sedikit sulit mengoperasikannya dan membutuhkan bantuan orang lain.

Dari penjelasan tersebut, rangkuman dari kelebihan dan kekurangan zoom dalam bentuk tabel, di bawah ini:

Tabel 1.1 Kelebihan dan Kekurangan Zoom Meeting

Kelebihan	Kekurangan
Memiliki fitur video, tatap muka secara virtual	Sinyal internet yang memadai
<i>Share screen</i> atau menampilkan materi di layar	Banyak memakan kuota internet
<i>Recording</i> atau merekam layar	Tidak memiliki bahasa Indonesia
Memiliki fitur menarik, seperti kolom chat, reaction atau emoticon, unmute, menampilkan dan mematikan video layar masing-masing,	Jika tidak berbayar, waktu yang diberikan lebih singkat
Dapat dioperasikan atau di akses menggunakan semua gawai, seperti hp, laptop, dan sebagainya yang memadai	
Link zoom dapat dengan mudah di akses	
Mengundang pengguna lain dengan memberikan ID dan <i>password</i>	
Jumlah pengguna bisa mencapai 1000 partisipan (prabayar)	
Dapat menambahkan atau mengubah layar background tanpa menghilangkan gambar atau wujud diri sendiri	

2) Google Classroom

Penggunaan platform GCR atau Google Classroom berbeda dari *zoom meeting*. Jika *zoom meeting* berupa tatap muka video secara virtual, maka GCR berupa ruang kelas *online* yang dibuat oleh Guru atau Dosen. Google Classroom merupakan aplikasi yang di rilis oleh google, bertujuan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mengorganisasikan kelas dalam situasi *online* serta keduanya dapat berkomunikasi tanpa harus terikat dengan jadwal kelas⁴³. Platform ini terhubung dengan email, sehingga mudah untuk di akses. Sebagai tempat pengumpulan tugas, pemberian tugas, ruang diskusi, bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Hanya saja, berupa ruang menanggapi dan mengomentari dan tidak dapat melihat atau melakukan virtual tatap muka.

Google Classroom dibuat dengan *desain* lebih sederhana dan merupakan platform gratis atau tidak berbayar. Walaupun begitu, penggunaannya tetap harus terhubung internet. Penggunaan di desain *mobile friendly* atau mudah digunakan dengan menggunakan *handphone* atau android, sehingga pendidik dan peserta didik mudah mengakses atau belajar melalui HP. Sebagai aplikasi atau media penyimpanan, ruang di dalam GCR atau

⁴³ Muliati Syam Nisa, Laili Komariyah, 'Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Google Classroom Dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Samarinda', *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1.1 (2021), 21-3- <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1053>>.

kegiatan pembelajaran di hari sebelumnya dapat dilihat kembali di hari-hari berikutnya. Aplikasi yang di rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 merupakan salah satu aplikasi yang dapat menghemat waktu, mengelola kelas, dan dapat meningkatkan komunikasi antar pendidik dan peserta didik. Pengiriman yang dilakukan bisa menggunakan dokumen, baik itu melalui google drive, word, maupun power point, sehingga dapat dilakukan baik di dalam waktu belajar maupun diluar sekolah atau jam belajar⁴⁴.

Salah satu kunci pelaksanaan perkuliahan online yaitu sinyal internet yang memadai, karena dapat menjamin maksimalnya proses pembelajaran. Berbeda dari fitur-fitur yang dimiliki oleh zoom meeting, fitur-fitur yang ada dalam GCR juga lebih mendominasi pengiriman file seperti *create assignment* yaitu berfungsi dalam memberikan tugas kepada peserta didik. Selain itu, GCR juga memiliki waktu dan batas pengumpulan tugas, sehingga tugas yang telat dikumpulkan tidak bisa terkirim. Hal menarik dari GCR yaitu terhubung dengan email, maka pemberitahuan apapun akan masuk ke email dan memiliki notifikasi khusus di android. Oleh sebab itu, peserta didik akan langsung mengetahui jika ada tugas atau materi baru yang masuk di GCR.

⁴⁴ Andira Permata and Yoga Budi Bhakti, 'Keefektifan Virtual Class Dengan Google Classroom Dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19', *Inovasi, JIPFRI (Jurnal Ilmiah), Pendidikan Fisika Dan Riset*, 4.1 (2020), 48 <<https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>>.

Sejalan dengan hal di atas, menurut Sutrisna bahwa penggunaan Google Classroom memiliki fungsi untuk melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di ruang atau halaman tugas. Mahasiswa cukup menekan file tugas dan langsung melihat tugas yang diberikan. Tugas berupa word atau dokumen yang dapat dikerjakan dan di kumpulkan kembali ke ruang pengumpulan tugas. Dosen atau pendidik dapat melihat siapa saja yang belum mengerjakan dan menilai hasil tugas mahasiswa⁴⁵.

Berikut kelebihan dan kekurangan Google Classroom dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

Kelebihan	Kekurangan
Mudah digunakan dan <i>Mobile Friendly</i>	Harus terhubung internet
File tugas atau materi tersimpan di Google Drive	Harus selalu di refresh agar komentar sebelumnya dapat terbaca
Mudah dalam membuat kelas dan manajemen tugas	Kurang interaksi langsung karena berupa komentar atau tanggapan
Mudah di akses dan mudah melacak tugas	Tampilan membosankan

⁴⁵ Deden Sutrisna, 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classrom', *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13.2 (2018), 69–78 <<https://doi.org/https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>>.

3) Google Meet

Platform Google Meet sebagai salah satu platform yang pengoperasiannya berupa video konferensi. Sama halnya dengan zoom meeting yang dapat digunakan sebagai media perkuliahan, tapi platform ini lebih sederhana lagi dan tidak membutuhkan sinyal internet atau kuota internet lebih besar seperti zoom meeting. Pada April 2020 sejak masuknya pandemi diubah menjadi aplikasi gratis bagi pengguna google, yang sebelumnya berupa hangout dengan berbayar. Kapasitas tampungan mencapai 250 orang dengan panggilan video berkualitas tinggi (berbayar) dan maksimal 30 orang jika gratis⁴⁶. Jadi, aplikasi ini lebih sederhana dibanding yang lain, hanya dengan mendownload aplikasi Google Meet dan memiliki akun google, pengguna sudah langsung dapat menggunakannya. Aplikasi ini lebih ringan dibanding aplikasi tatap muka virtual lainnya, user friendly (mudah digunakan), pengelolaan yang efisien, dan dapat digunakan melalui web, android dan IOS⁴⁷.

⁴⁶ Bayu Fitra Prisuna, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14.2 (2021), 137–47 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39160>>.

⁴⁷ Sigit Raharjo Siti Hilyatul Muniroh, Siti Rojanah, 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2.2 (2020), 410–19 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v2i2.1059>>.

4) WhatsApp Group (WAG)

Sebelum adanya pandemi COVID-19, penggunaan aplikasi WhatsApp sudah lebih banyak digunakan. Dosen dan mahasiswa lebih mudah merundingkan dan menyepakati suatu hal bersama-sama melalui WhatsApp. Pembuatan WhatsApp Group atau WAG lebih banyak mendatangkan kemudahan, salah satunya yaitu informasi lebih mudah diterima dan didapatkan. Satu orang yang akan memberikan informasi, maka puluhan atau ratusan orang akan menerima pesan tersebut. Akses internet dan kuota lebih terjangkau, khususnya untuk mahasiswa. Aplikasi ini merupakan gabungan audio dan visual yang selain mengirimkan chat atau pesan, juga dapat mengirimkan foto atau gambar, video, dokumen, musik, *voice note* (rekaman suara), berbagi lokasi atau maps, kontak, melakukan video maupun telpon suara.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang mudah digunakan, bahkan di tingkat anak usia dini. Kemudahan tersebut membuat aplikasi ini banyak digunakan, termasuk dalam lingkup pendidikan. Lebih lengkapnya Bakhrul dalam prosidingnya mengungkapkan bahwa ada beberapa keunggulan WAG yang harus diketahui, yaitu antara lain:

- a) Mudah di install dalam smartpone, baik Android, IOS dan bahkan dapat terhubung ke WA Web di komputer maupun laptop dengan terhubung internet

- b) Banyak digunakan, terutama dalam ranah pendidikan, perkantoran, dan umum
- c) Data penginstalan sangat ringan dan tidak memakan banyak ruang penyimpanan
- d) Kecepatan pengiriman pesan atau akselerasi cukup tinggi.
- e) Dapat membuat group WA, baik group kelas, group kuliah, teman kantor dan sebagainya
- f) Dapat mengirim pesan, gambar, dokumen atau file, pesan suara, video, GPS, Web atau link, emoji atau gambar bergerak dan lain sebagainya
- g) Khusus teks atau pesan, dapat menggunakan penegasan seperti garis bawah, garis miring dan penebalan huruf
- h) Dapat mengatur status pengiriman dan penerimaan pesan, seperti centang 1 sudah terkirim tapi belum diterima, centang dua sudah diterima tapi belum terbaca dan centang biru sudah terbaca.

4. Pandemi

a. Asal Mula Virus

Virus merupakan istilah yang berasal dari bahasa Yunani yaitu “Venom” yang berarti racun. Virus sebagai partikel biologis yang dikelompokkan dalam kingdom tersendiri yaitu kingdom virus. Virus memiliki materi genetik seperti makhluk hidup lainnya tapi tidak memiliki sel dan protoplasma. Virus dapat aktif memperbanyak diri

hanya dalam sel makhluk hidup (inangnya), karena itu disebut sebagai parasit obligat intraseluler. Beberapa peneliti dari awal mula penemuan virus yaitu seorang ilmuwan berkebangsaan Jerman Adolf Meyer dengan penelitian penyakit bintik kuning pada tanaman tembakau.

Ilmuan lain bernama Dimitri Ivanowsky berkebangsaan Rusia dengan penelitian yang dilakukan yaitu meneliti kesimpulan dari Adolf Meyer yaitu menyaring getah yang diperoleh dari daun tembakau yang terinfeksi. Kemudian ilmuwan lainnya yaitu Martinus Beijerinck berkebangsaan Belanda dengan penelitian yang sama yaitu melakukan uji coba dengan membiakkan agen penyakit yang ada dalam tembakau pada suatu medium agar. Ilmuwan terakhir yaitu W.M. Stanley berkebangsaan Amerika sebagai ilmuwan pertama yang menyuarakan konsep virus sebagai agen penyakit⁴⁸. Jadi keberadaan virus berawal dari munculnya penyakit-penyakit yang terlihat pada beberapa tanaman atau tumbuhan yang kemudian diteliti lebih jauh dan akhirnya ditemukan adanya virus.

b. Pandemi COVID-19

Virus corona merupakan jenis virus yang masuk dalam kelompok virus dengan genom berupa RNA dengan Filum

⁴⁸ Ibnu Rasyid, *Pandemi Virus Corona Jilid 1, Pertama* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2020).

Coronaviridae, Ordo Nidovirales, dan Subfamily Coronavirinae⁴⁹. Kemudian Indonesia mencatat bahwa virus corona sebagai pandemi. Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya wabah Penyakit koronavirus di hampir seluruh dunia. Penyakit yang disebabkan oleh koronavirus jenis baru diberi nama SARS-CoV-2. Penyakit yang ditemukan di Wuhan Cina pertama kali telah menyerang Indonesia di bulan maret 2020 dan Hingga 14 November 2020, lebih dari 53.281.350 orang kasus telah dilaporkan lebih dari 219 negara dan wilayah seluruh dunia, mengakibatkan lebih dari 1.301.021 orang meninggal dunia dan lebih dari 34.394.214 orang sembuh⁵⁰. Sedangkan data terakhir per September 2021 yang bersumber dari WHO mencapai 221.134.742 yang terkonfirmasi positif dari 224 negara, sedangkan di Indonesia mencapai 4.140.634 yang positif⁵¹. Korban terdampak dari setiap negara berbeda-beda, yang kemudian akan di kalkulasikan oleh WHO menjadi satu kesatuan dari masing-masing negara.

Kemunculan pertanda di tubuh seseorang yang telah terinfeksi virus pandemi ialah sering terjadi demam atau meriang, batuk, dan nafas terasa sesak. Pertanda-pertanda lain yang juga dikeluarkan yaitu seperti, nyeri otot, diare, tenggorokan terasa sakit, penciuman menjadi berkurang, serta sakit perut. Tanda-tanda tersebut termasuk tanda-

⁴⁹ Rasyid.

⁵⁰ Nyoman Ayu Sri Desi Ariani.

⁵¹ COVID-19.

tanda ringan yang sering dialami, sedangkan tanda-tanda yang lebih buruk bisa seperti menyebabkan adanya virus pneumonia serta kegagalan multi-organ⁵². Keluhan-keluhan tersebut kembali diperparah jika imun tubuh dari korban terinfeksi tersebut lemah atau kurang, sehingga mudah terpapar virus. Berbeda jika korban yang terinfeksi memiliki penyakit awal yang kemudian memberikan dampak atau gejala berbeda dibanding korban lainnya yang tidak memiliki penyakit.

Pedoman WHO tentang kesiagaan, kesiapan, dan Tindakan respon kritis untuk COVID-19 membahas beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh negara-negara untuk memperlambat penyebaran penyakit dan mencegah sistem kesehatan. Penatalaksanaan yang harus diterapkan oleh seluruh masyarakat pada berbagai tatanan adalah menggunakan masker, tidak melakukan kontak fisik, menjaga jarak minimal 2 meter, rajin mencuci tangan menggunakan sabun di air mengalir, membawa antiseptik, menggunakan alat makan sendiri, dan tindakan lainnya⁵³. Usaha lain yang dilakukan juga dengan mengurangi mobilitas dalam artian mengurangi ruang gerak dan tidak bepergian jauh. Oleh sebab itu, diberlakukannya bekerja, belajar, ibadah dan berbagai aktivitas lainnya dari rumah.

⁵² Matdio Siahaan, 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan', *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1.1 (2020), 73–80 <<https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>>.

⁵³ Fenglin Liu et Al, 'Prevention and Control Strategies of General Surgeons under COVID- 19 Pandemic', *Surgery in Practice and Science*, 1.April (2020), 3 <<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sipas.2020.100008>>.

F. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan secara lebih ringkas terkait alur, sistematika pembahasan atau kerangka isi penelitian. Pada bab I bagian A, menjelaskan tentang latar belakang masalah yaitu terkait adanya kesenjangan maupun perubahan kondisi dari yang biasanya dilakukan. Hal yang dimaksudkan yaitu perubahan model belajar dari *offline* (tatap muka) menjadi *online*, kemudian dari *full online* menjadi *blended learning* (campuran *online* dan *offline*). Pada bagian B yaitu adanya rumusan masalah yang menjadi pokok penting dan mempermudah dalam melakukan penelitian. Pada bagian C yaitu tujuan dan kegunaan penelitian yang akan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan di awal serta membahas tentang kegunaan yang diberikan setelah penelitian ini selesai.

Pada bagian D yaitu kajian Pustaka yang membahas tentang penelitian terdahulu dan berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pada bagian E yaitu kerangka teori yang membahas tentang teori-teori terkait tema atau judul yang peneliti lakukan. Selanjutnya bagian terakhir dari bab I yaitu bagian F yang membahas tentang sistematika atau alur pembahasan dalam penelitian. Lanjut di bab II akan membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian serta metode penelitian yang digunakan. Pada bab III, pembahasan akan lebih luas yaitu membahas tentang hasil yang diperoleh selama penelitian serta pembahasannya. Pada bab IV yaitu penutup yang membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Berlanjut ke

daftar pustaka yang menjabarkan dan memperjelas sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi yang dilakukan selama masa *new normal* yaitu *blended learning* merupakan adaptasi dari *full online* selama masa pandemi. Strategi yang dilakukan berupa perkuliahan campuran antara *online* dan *offline* sudah mulai dilakukan di lingkungan UIN Mataram, khususnya di prodi PIAUD UIN Mataram. Strategi *blended learning* dilakukan sesuai dengan kebijakan kampus atau universitas yang sudah terlebih dahulu menerima surat edaran berupa sudah dapat dilakukan perkuliahan tatap muka dalam kuota terbatas yaitu untuk semester I dan III. Strategi tersebut dilakukan tentunya dengan bantuan gawai yang digunakan dalam mengakses perkuliahan *online* maupun *offline* selama masa pandemi COVID-19. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa, persentase antara perkuliahan *online* dan *offline* menurut konsep Heinze dan Procter yaitu 70:30 %. Persentase tersebut berupa 70 *online* dan 30 *offline* atau tatap muka langsung. Strategi yang digunakan dan diterapkan sangat membantu mahasiswa dan Dosen dalam adaptasi dari perkuliahan *online* ke *offline*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Strategi *Blended Learning* Pada Mahasiswa PIAUD UIN Mataram dengan Gawai di Masa Pandemi COVID-19”, maka saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang peneliti lakukan merupakan langkah awal dalam mengetahui bagaimana strategi adaptasi maupun penerapan *blended*. Oleh sebab itu, dibutuhkan penelitian yang lebih mendalam terkait efektifitas maupun hasil penilaian pembelajaran dengan *blended learning*.
2. Penelitian yang peneliti lakukan masih dalam tataran atau lingkup universitas. Strategi yang digunakan bisa berubah jika diterapkan dalam tingkatan sekolah umum. Seperti SMA, SMP, SD, PAUD, sehingga dibutuhkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa atau peserta didik
3. Pendidik maupun mahasiswa harus lebih memahami literasi digital, sehingga saat *blended learning* diterapkan maka dapat terlaksana dengan optimal.

Demikian tesis ini peneliti buat dan peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna serta masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tesis ini dan penelitian selanjutnya. Atas partisipasi dan bantuan oleh semua pihak, peneliti haturkan ucapan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Walib, 'Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran', *Fikrotuna (Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam)*, 7.1 (2018), 1–12 <<https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>>
- Achmadi, Taofan Ali, 'Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Teknik Permesinan Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
- Admin- Berita, Pendidikan, 'Uin Mataram Siap Menyelenggarakan Perkuliahan Tatap Muka', *Lombok Fokus*, 2021 <<https://www.google.com/amp/s/lombokfokus.com/uin-mataram-siap-menyelenggarakan-perkuliahan-tatap-muka/amp/>> [accessed 18 September 2021]
- Admin, 'Pesona Gawai Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi', *Fakultas Geografi UMS*, 2021 <<https://geografi.ums.ac.id/2021/01/19/pesona-gawai-dalam-pembelajaran-di-masa-pandemi/>> [accessed 23 September 2021]
- Al, Fenglin Liu et, 'Prevention and Control Strategies of General Surgeons under COVID- 19 Pandemic', *Surgery in Practice and Science*, 1.April (2020), 3 <<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sipas.2020.100008>>
- Aleksej Heinze, Chris Procter, 'Reflections On The Use Of Blended Learning' (University Of Salford, 2004) <<http://www.edu.salford.ac.uk/her/>>
- Astini, Ni Komang Suni, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19', *Lampuhyang*, 11.2 (2020), 13–25 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>>
- Baswori, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Bhakti, Andira Permata and Yoga Budi, 'Keefektifan Virtual Class Dengan Google Classroom Dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19', *Inovasi, JIPFRI (Jurnal Ilmiah), Pendidikan Fisika Dan Riset*, 4.1 (2020), 48 <<https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>>
- BLU, PPK, 'Universitas Islam Negeri Mataram', *Direktorat Pembinaan Pengelolaan Keuangan BLU*, 2021 <<http://blu.djpbk.kemenkeu.go.id/index.php?r=publication/blu/view&id=20>>
- Cindra Suryaputri Anggraeni, Nur hidayati, Hernik Farisia, Khoirulliati, 'Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19', *Journal Of Early Childhood Education And Development (JECED)*, 2.2 (2020), 97–108

<<https://doi.org/https://doi/10.15642/jeced.v2i2.915>>

Claude Müller, Thoralf Mildenerger, 'Facilitating Flexible Learning by Replacing Classroom Time with an Online Learning Environment: A Systematic Review of Blended Learning in Higher Education', *Educational Research Review*, 34 (2021), 1–16 <<https://doi.org/https://doi/10.1016/j.edurev.2021.100394>>

COVID-19, Satuan Tugas Penanganan, 'Berita Terkini, Data Sebaran Global Dan Indonesia Kasus COVID 19', 2021

Darmawan, Agus, 'Pemilihan Sistem Learning Management System (LMS) Metode AHP Menggunakan Criterium Decision Plus 3 . 0', *Factor Exacta*, 7.3 (2014), 260–70 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/faktorexacta.v7i3.276>>

Dewa Gede Hendra Divayana, Komang Krisna Heryanda, Putu Wayan Arta Suyasa, *Pemberdayaan Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous Berbasis Nilai-Nilai Aneka Dalam Upaya Peningkatan Karakter Positif Siswa*, Proceeding Senadimas Undiksha, 2020

Eva Eriani, Reni Amiliya, 'Blended Learning: Kombinasi Belajar Untuk Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi', *Mitra Ash-Shibyan*, 3.1 (2020), 11–21 <<https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan>>

Febriantoro, Wicaksono, 'Blended Learning Instructional Design Development On The Prepackaged Products Training Using Pedati Model', *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 2.1 (2018), 77–94 <<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/seeds.v2i1.24648.>>

Firdausy Armansyah, Sulton, Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.3 (2019), 224–29 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>>

Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*, II (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020)

Hasan Mawali, 'Pengaruh Gawai Dan Proses Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa Di Man 1 Yogyakarta' (Universitas Islam Indonesia, 2018)

Ira Dwi Anita, Panca Ratna Sari, *Mari Kenali Bahaya Gawai* (Sukoharjo, 2017)

Jafian Vernando Sinaga, 'Konsep Diri Mahasiswa Laki-Laki Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Universitas Riau', *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6.2 (2019), 1–13

<<https://jom.unri.ac/index.php/JOMFSIP/article/view/24973>>

Jero Budi Darmayasa, Irianto Aras, *Panduan Bel (Borneo E-Learning)* (Tarakan: Universitar Borneo Tarakan, 2019)

Johani Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Jakarta: Kencana, 2013)

Kadek Cahya Dewi, Putu Indah Ciptayani, Herman Dwi Surjono, Priyanto, *Blended Learning Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi, I* (Denpasar: Swasta Nulus, 2019)

Khaerunnisa, Fahtu, 'Evaluasi Penerapan Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di SMPIT Ibadurrahman: Studi Kasus Di Kelas VII Akhwat', *ALLSUNIYAT (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab)*, 2.2 (2019), 95–108 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.24808>>

Lalima, Kiran Lata Dangwal, 'Blended Learning: An Innovative Approach', *Universal Journal of Educational Research*, 5.1 (2017), 129–36 <<https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050116>>

Lestari, Ambar Sri, 'Pengembangan E-Learning Berbasis Learning Management System Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran', *Al- Izzah*, 8.2 (2013), 44–64 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31332/ai.v8i2.166>>

Maria Dissriany Vista Banggur, 'Blended Learning: Solusi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0', *Lonto Leok*, 3.1 (2020), 22–29 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>>

Mataram, UIN, 'PBAK Virtual UIN Mataram 2021', *TIPD UIN Mataram*, 2021 <<https://youtu.be/gmJFDbWKTMA>>

Nisa, Laili Komariyah, Muliati Syam, 'Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Google Classroom Dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Samarinda', *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1.1 (2021), 21-3- <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1053>>

Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Agapedia*, 1.1 (2017), 1–12 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>>

Nunung Nurhadi, 'Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid-19', *Agriekstensia*, 19.2 (2020), 121–28 <<http://jurnal.polbangtanmalang.ac.id/index.php/agriekstensia/article/view/936>>

- Nyoman Ayu Sri Desi Ariani, 'Implementasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di STKIP Agama Hindu Amlapura Pada Masa Pandemi', *Lampuhyang*, 12.2 (2021), 70–85 <<https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id>>
- Prayogi, Rayinda Dwi, 'Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan', *Manajemen Pendidikan*, 14.2 (2019), 144–51 <<https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>>
- Prisuna, Bayu Fitra, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14.2 (2021), 137–47 <<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipip.v14i2.39160>>
- Rahman, Danin Haqien and Aqilah Afifadiyah, 'Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5.1 (2020), 51–56 <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>>
- Rasyid, Ibnu, *Pandemi Virus Corona Jilid 1*, Pertama (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2020)
- Rindam Nasruddin, Islamul Haq, 'Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah', *SALAM (Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I)*, 7.7 (2020), 639–48 <<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i7.15569>>
- Rukajat, Ajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Research Approach)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Setyadin, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)
- Siahaan, Matdio, 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan', *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1.1 (2020), 73–80 <<https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>>
- Siti Faridah, Muarifuddin, Mohammad Naefi, Annas Firdaus, Dwi Pangestu Khoirunisa, *Perspektif Pendidikan: Pengaruh Gawai Terhadap Pembelajaran Anak Di Kelurahan Kandri* (Semarang, 2020) <<https://www.google.com/amp/s/docplayer.info/amp.2082278997-Perspektif-pendidikan-pengaruh-gawai-terhadap-pembelajaran-anak-di-kelurahan-kandri.html>>
- Siti Hilyatul Muniroh, Siti Rojanah, Sigit Raharjo, 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2.2 (2020), 410–19 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v2i2.1059>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta,

2016)

———, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009)

———, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2017)

Sutrisna, Deden, 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classrom', *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13.2 (2018), 69–78 <<https://doi.org/https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>>

Umar, Huserin, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008)

Waskito, Handoko, *Blended Learning: Konsep Dan Penerapannya* (Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas, 2018)

Wiresti, Ririn Dwi, 'Analisis Dampak Work From Home Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi*, 5.1 (2021), 641–53 <<https://doi.org/http://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.563>>

Yudi Firmansyah, Fani Kardina, 'Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-10 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik', *Buana Ilmu*, 4.2 (2020), 99–112 <<https://doi.org/https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1107>>

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014)