

Diterima	: 1 September 2021
Direvisi	: 21 Oktober 2021
Disetujui	: 29 Oktober 2021
Diterbitkan	: 31 Oktober 2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LURING DAN DARING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA METTA SCHOOL

Silvy Indraningtyas¹, Wina Dhamayanti², Adji Sastrosupadi³,
e-mail: silvyaindranigtyas@gmail.com¹, winadhamma@gmail.com², sastro-
adji@gmail.com³

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Agama
Buddha Kertarajasa

Jl. Ir. Soekarno No 311 Batu 65322, Jawa Timur

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SD Metta School Surabaya. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket yang disebarakan kepada 44 siswa SD dari kelas III-VI dan dokumen berupa nilai raport siswa. Data yang telah diperoleh dari penyebaran angket kemudian dianalisis menggunakan skala likert dan diuji dengan menggunakan uji-z. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran luring dan daring berpengaruh terhadap prestasi belajar, jika ditinjau dari persentase capaian sebesar 95% dan 79,75%. Selanjutnya berdasarkan uji-z diperoleh nilai signifikansi $6,827 > Z_{0,05}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang sangat nyata pada model pembelajaran luring dan daring terhadap prestasi belajar. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memancing motivasi belajar anak. Hal tersebut, juga harus didorong oleh usaha peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga pengalaman yang diperolehnya dapat memberikan manfaat dalam belajar.

Kata-kata Kunci: Model Pembelajaran Daring, Model Pembelajaran Luring, Prestasi Belajar

THE EFFECT OF OFFLINE AND ONLINE LEARNING MODELS ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT

Abstract: This study aims to determine the difference in the effect of offline and online learning models on student achievement at SD Metta School Surabaya. The design used in this research is an experiment with a quantitative approach. The instrument used was a questionnaire distributed to 44 elementary school students from grades III-VI and documents in the form of student report cards. The data that has been obtained from the questionnaire distribution is then analyzed using a Likert scale and tested using the z-test. The results of this study indicate that offline and online learning models have an effect on learning achievement, when viewed from the percentage of achievement of 95% and 79.75%, respectively. Furthermore, based on the z-test obtained a significance value of $6.827 > Z_{0.05}$, so it can be concluded that there is a very significant effect on offline and online learning models on learning achievement. The teacher's role in the learning process is very important to provoke children's learning motivation. This must also be encouraged by the efforts of students in learning activities, so that the experience gained can provide benefits in learning.

Keywords: Offline Learning Model, Online Learning Model, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Budaya pembelajaran di Indonesia lebih dekat dengan pembelajaran luring atau tatap muka secara langsung di ruang kelas. Namun, beberapa lembaga pendidikan yang ada di Indonesia sudah mencoba mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* sebagai tuntutan zaman (Ambarita, 2020). Pembelajaran luring dilakukan tanpa memanfaatkan akses internet dan lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar. Peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Munculnya media elektronik sebagai sumber ilmu, mengakibatkan perkembangan teknologi tersebut memberikan tekanan, khususnya di bidang pendidikan untuk melakukan perubahan terhadap penggunaan model pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada pendidik.

Pandemi virus corona atau Covid-19 yang menyerang Indonesia dan dunia, mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak stabil. Purwanto (2020) mengatakan bahwa seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif, karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah. Dalam upaya untuk mencegah penularan Covid-19, maka model pembelajaran yang digunakan beralih pada pembelajaran *online*/daring (dalam jaringan).

Sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pemberlakuan kebijakan dari pemerintah untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah, dengan memanfaatkan teknologi yang berlaku secara tiba-tiba membuat pendidik dan peserta didik kaget termasuk orang tua. Hal ini dikarenakan harus mengubah sistem dan proses belajar secara cepat. Siswa dituntut harus siap mental karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara orang tua harus mendampingi proses pembelajaran dari rumah.

Guru harus siap melaksanakan model pembelajaran *online* agar proses pembelajaran tetap berjalan di tengah pandemi virus corona atau Covid-19. Secara umum, pembelajaran *online*/daring

berbeda dengan pembelajaran luring. Pembelajaran *online*/daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*.

Salah satu faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa adalah model pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Dengan diberlakukannya proses pembelajaran dari rumah, mengakibatkan guru tidak bisa melakukan proses pembelajaran dengan tatap muka. Guru akan mengirimkan materi secara *online* dan siswa akan mempelajarinya di rumah. Hal ini menyebabkan pengawasan guru berkurang.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah apakah ada pengaruh antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SD Metta School Surabaya? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SD Metta School Surabaya.

Menurut Winataputra (2005) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik mendapatkan pengalaman dari kegiatan belajar. Hal ini dapat memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik yang diperolehnya melalui kegiatan belajar.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru (Rusman, 2011), yaitu: a) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai; b) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran; c) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa; d) Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.

Ambarita (2020:5) menjelaskan luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata *offline*. Kata “luring” merupakan lawan kata dari “daring”. Pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tidak terhubung dengan jaringan internet maupun intranet. Pembelajaran luring merupakan aktivitas yang dilakukan tanpa memanfaatkan akses internet ataupun intranet.

Adapun jenis-jenis kegiatan pembelajaran luring adalah kegiatan menonton berita sebagai sumber belajar, peserta didik mengumpulkan tugas-tugas berupa dokumen, di mana pembelajaran luring tidak memanfaatkan jaringan internet, komputer dan media lainnya. Dengan demikian, tatap muka diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran luring. Karena, dalam melaksanakan pembelajaran luring guru dapat memberikan stimulan materi pembelajaran (Suhendro, 2020).

Pembelajaran konvensional (tradisional) merupakan cara lama yang masih umum dilakukan dalam proses pembelajaran, yakni dalam penyampaian pelajaran pendidik masih mengandalkan ceramah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru di depan kelas. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif. Pengajar menyajikan isi pelajaran dengan urutan model, media, waktu yang telah ditentukan dalam strategi instruksional dan formulir isian untuk dipergunakan sebagai latihan selama proses pembelajaran. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dengan cara mendengar ceramah dari pengajar, mencatat, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional menempatkan pengajar sebagai sumber tunggal (Subaryana, 2005:9).

Perbedaan antara pembelajaran luring dan pembelajaran tradisional adalah, dari sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran luring merupakan kegiatan belajar yang terhubung melalui intranet. Sedangkan, pembelajaran tradisional merupakan pembelajaran yang pasif karena hanya berpusat pada guru sebagai pemberi informasi dan materi. Komunikasi yang dilakukan lebih banyak satu arah dari guru ke peserta didik.

Menurut Ivanova, Gubanova, Shakirova & Masitoh (2020) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Proses pembelajaran daring dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi didistribusikan secara *online*, dan tes juga dilakukan secara *online*. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan *Zoom*. Dengan demikian, pembelajaran daring memudahkan peserta didik dapat belajar kapan pun dan dimana pun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pembelajaran *online* bukan hanya berlangsung di suatu tempat yang di dalamnya terdiri dari peserta didik dan pendidik dalam waktu yang bersamaan,

tetapi pembelajaran dapat berlangsung dimana pun dan kapan pun yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sementara jika memperhitungkan aspek waktu maka pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dalam waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau pun pembelajaran jarak jauh dalam waktu yang tidak bersamaan (*asynchronous*). Pembelajaran jarak jauh seperti ini sangat mungkin dilakukan melalui pembelajaran *e-learning* (Kamarga, 2002:40).

Menurut Slameto (2010), belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Jika peserta didik memiliki usaha dalam belajar, akan memberikan pengaruh yang baik pada tingkah lakunya. Namun, jika tidak ada usaha dalam belajar, maka tidak ada perubahan yang akan terjadi pada peserta didik.

Menurut Djamarah (1994), prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok. Prestasi belajar siswa memperlihatkan bahwa dirinya telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan seperti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang setelah melakukan proses belajar dalam melakukan perubahan dan perkembangannya. Hal ini disebabkan prestasi belajar merupakan hasil penilaian atas kemampuan, kecakapan, dan keterampilan-keterampilan tertentu yang dipelajari selama masa belajar.

Menurut Syah (2008:150), kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator-indikator prestasi belajar sangat diperlukan ketika seseorang akan menggunakan alat dan kiat evaluasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di Metta School Surabaya pada bulan April sampai bulan Mei 2021. Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik ada dua yaitu penggunaan model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring sebagai variabel bebas (X) dan

prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Berdasarkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) Data primer diperoleh langsung di lapangan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ini yaitu menggunakan angket yang diberikan kepada 44 responden. (2) Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen yang mendukung untuk penelitian, seperti buku, jurnal, website, serta nilai rapor siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono:2013). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar Metta School, Surabaya yang berjumlah 119 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa yang mengikuti pembelajaran daring dan 41 siswa yang mengikuti pembelajaran luring.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari penelitian mengenai perbandingan model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring dengan dua cara yakni menggunakan skala likert dan uji z.

Dalam skala likert digunakan 4 skor untuk menilai tingkat kesulitan pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Skala yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat skor yang disajikan pada gambar berikut:

Tabel 1. Skala pengukuran pada skala likert

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1.	SM	Sangat Mudah	4
2.	M	Mudah	3
3.	S	Sulit	2
4.	SS	Sangat Sulit	1

Setelah data-data terkumpul, kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengetahui respon responden terhadap pengaruh model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring. Dalam analisis skala likert terdapat dua acara yaitu menggunakan garis kontinum dan persen pencapaian. Maka dari itu perlu dihitung skor tertinggi dan skor terendah, sebagai berikut:

a. Analisis dengan skala likert

$$\text{Skor tertinggi} = \sum \text{responden} \times \sum \text{Pertanyaan} \times \text{Skor tertinggi}$$

$$= 50 \times 10 \times 4 = 2000$$

$$\text{Skor terendah} = \sum \text{responden} \times \sum \text{Pertanyaan} \times \text{Skor terendah}$$

$$= 50 \times 10 \times 1 = 500$$

b. Analisis Data Dengan Uji z

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring digunakan analisis uji z. Ada tiga tahap dalam uji z, yakni: merumuskan hipotesis, kriteria uji dan menyimpulkan.

a. Hipotesis yang diajukan

$$H_0 : x_1 = x_2$$

$$H_a : x_1 \neq x_2$$

x_1 = rata-rata nilai dari pengaruh model pembelajaran daring.

x_2 = rata-rata nilai dari pengaruh model pembelajaran luring.

b. Kriteria uji

Dicari mulai z hitung dengan rumus :

$$z \text{ hitung} = (x_1 - x_2) / \sigma(x_1 - x_2) = \sqrt{((\sigma_{1^2})/n_1 + (\sigma_{2^2})/n_2)}$$

$$= \sqrt{((\sigma_{1^2})/n_1 + \sigma_{2^2}/n_2)}$$

$\sigma_{(1^2)}$ = ragam pembelajaran daring

n_1 = banyaknya responden

$\sigma_{(2^2)}$ = ragam pembelajaran luring

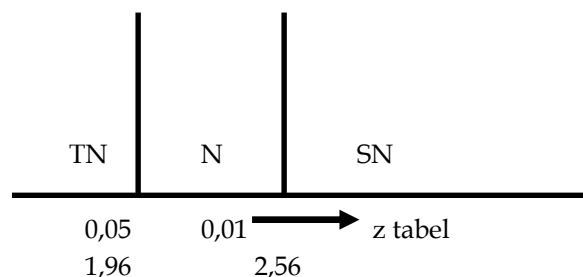
n_2 = banyaknya responden

c. Kesimpulan

Kesimpulan diperoleh dengan membandingkan z hitung dengan Z 0,05 dan Z 0,01

$$z_{0,05} (44) = 1,96$$

$$z_{0,01} (44) = 2,56$$



Gambar 3.3 : Daerah Signifikansi nilai z

TN=Tidak Nyata, N= Nyata, SN=Sangat Nyata

Bila z hitung dalam wilayah SN, maka ada perbedaan pengaruh yang sangat nyata antara pembelajaran luring dan pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa. Bila z hitung >Z_0,05 dan <Z_0,01, maka ada perbedaan pengaruh yang nyata antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring. Bila z hitung <Z_0,05, maka tidak ada perbedaan pengaruh yang nyata antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penyebaran angket penilaian siswa kelas III-VI mengenai pengaruh model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa SD Metta School, Surabaya hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Kemudahan Responden Terhadap Model Pembelajaran Luring dan Model Pembelajaran Daring.

Model Pembelajaran	Skor Total	Kategori	%Capaian
Luring	1640	SM	95%
Daring	2000	SM	79,75%

Sumber: diolah dari data mentah

Dari tabel 1 tersebut, ternyata dari evaluasi total model pembelajaran luring berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar dalam kategori sangat mudah dengan skor total 1,560 dan persen capaian 95%. Sedangkan model pembelajaran daring juga berpengaruh terhadap prestasi belajar dalam kategori sangat mudah dengan skor total 1,595 dan persen capaian 79,75%.

Kemudahan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, peserta didik lebih paham ketika belajar tatap muka di dalam kelas. Karena, peserta didik dan guru dapat lebih leluasa dalam berinteraksi di dalam kelas daripada belajar secara daring.

Tabel 2. Pengaruh Model Pembelajaran Luring dan Model Pembelajaran daring Terhadap Prestasi Belajar.

Nilai IPK	rata-rata	selisih	Z Hitung	Z _{0,05}	Z _{0,01}	
Luring Daring	80	83	3	6,827**	1,98	2,56

**)-sangat nyata

Berdasarkan tabel 2, hasil menunjukkan adanya perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi belajar daring yang sangat nyata. Model pembelajaran daring lebih baik dari pada model pembelajaran luring. Peserta didik, sudah mahir dalam mengoperasikan teknologi di era yang sudah semakin maju. Sehingga, sebagian besar dari peserta didik tidak mengalami kesulitan. Jika, belajar menggunakan model pembelajaran daring.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemudahan pada model pembelajaran luring adalah

sangat mudah. Penilaian secara total dari 10 pertanyaan pembelajaran luring tersebut diperoleh nilai 1560 dengan persen capaian rata-rata 95%. Sedangkan tingkat kemudahan pada model pembelajaran daring adalah sangat mudah. Penilaian secara total dari 10 pertanyaan pembelajaran daring diperoleh nilai 1595 dengan persen capaian rata-rata 79,75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kemudahan pada model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring ada pengaruh pada prestasi belajar siswa.

Pengaruh model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring terhadap prestasi belajar siswa menunjukkan, adanya pengaruh tingkat kemudahan yang sangat nyata terhadap prestasi belajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, guru berperan penting dalam memandu pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memancing motivasi belajar anak. Oleh karena itu, guru dituntut harus membangun suasana belajar yang asyik dan kegiatan belajar yang menarik. Peserta didik akan penasaran dalam proses kegiatan belajar, sehingga mereka menjadi aktif. Dengan demikian, peran guru dalam proses pembelajaran luring atau pun pembelajaran daring sangat penting.

PENUTUP

Kesimpulan

Model pembelajaran luring menurut responden memiliki tingkat kemudahan yang tergolong Sangat Mudah (SM) dengan skor total 1560 dan persen capaian sebesar 95% dari yang diharapkan. Sedangkan model pembelajaran daring tergolong Sangat Mudah (SM) dengan skor total 1595 dan persen capaian sebesar 79,75%. Berdasarkan hasil tersebut, menyatakan bahwa model pembelajaran daring masih lebih efektif daripada model pembelajaran luring. Dikarenakan, teknologi yang semakin maju menuntut seseorang untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Sedangkan, berdasarkan uji-z, adanya pengaruh yang sangat nyata antara model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring.

Saran

Pertama untuk pihak Sekolah, lebih ditingkatkan metode belajar yang menarik. Tenaga pendidik, dapat mengaplikasikan materi yang akan diberikan dengan video yang inspiratif. Agar peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya. Kedua, untuk siswa, diharapkan untuk selalu mempersiapkan diri

dalam belajar dan berusaha meningkatkan prestasi belajarnya, agar mendapatkan prestasi belajar yang baik. Ketiga, untuk penelitian selanjutnya, lebih diperluas lagi cakupan subjek penelitian, tidak hanya terpaut pada siswa SD. Namun, diharapkan juga pada jenjang yang lebih tinggi. Perlunya dilakukan penelitian selanjutnya, yang berguna untuk dapat melihat perkembangan kembali pengaruh model pembelajaran luring dan model pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J. (2020). Pembelajaran Luring. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Djamarah, S. B. (1994). Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ivanova, T., Gubanova, N., Shakirova, I., & Masitoh, F. (2020). Educational Technology as One of The Terms For Enhancing Public Speaking Skills. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 154-159
- Kamarga, H. (2002). Belajar Sejarah Melalui E-learning: Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejahteraan. Jakarta: PT Intimedia.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran CORONAVIRUS DISEASE (C o v i d - 1 9) .
- Purwanto, A. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal EduPsyCouns*. Vol. 2 No. 1.
- Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Seri Manajemen Sekolah Bermutu. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2012). Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subaryana. (2005). Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: IKIP PGRI Wates.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 5(3), 133-140. I S S N : 2 4 7 7 - 4 7 1 5 .
- Sugiyono. (2013). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syah, M. (2008). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U. S. (2005). Mengajar di Perguruan Tinggi: Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

