

PEMBELAJARAN AKTIF DI MASA PANDEMI

Elizabeth Prima¹, Putu Indah Lestari²

^{1,2}Universitas Dhyana Pura
Email: elizabethprima@undhirabali.ac.id¹; indahlestari@undhirabali.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran aktif pada anak usia dini di masa pandemi dengan pemberian *reward* melalui penerapan *token economy*. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak terhadap kelas yang ada. Ada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji-t untuk kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 13,077$ dan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 38 diperoleh $t_{tabel} = 2,538$. Dengan membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,077 > 2,538$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* melalui penerapan teknik *token economy* dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif dimasa pandemi tetap dapat berlangsung dengan pemberian *reward* melalui penerapan *token economy*.

Kata Kunci: *pembelajaran aktif, pandemi, anak usia dini.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran aktif merupakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak usia dini dalam melakukan suatu hal dan memikirkan apa yang sedang mereka lakukan. Pembelajaran aktif diambil dari asumsi bahwa belajar pada dasarnya adalah proses yang aktif, dan orang yang berbeda, belajar dalam cara yang berbeda pula (Sanjaya dalam (Hasanah, 2018)).

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran (Hamruni, 2012). *Active learning* memiliki nilai karakter inti yaitu peserta didik mampu mengaktualisasikan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktif di sini merupakan cerminan kerja keras, kemandirian, tanggung jawab dan hasrat ingin tahu.

Mayer (dalam (Gora, Winastawan, 2010)) menyatakan bahwa siswa aktif tidak hanya sekedar hadir di kelas. Semestinya mereka harus aktif melakukan praktik dalam proses pembelajaran. Metode *active learning* (pembelajaran aktif) diartikan sebagai cara penyampaian pembelajaran dengan mengajak anak-anak untuk belajar secara aktif dalam semua proses pembelajaran. Metode pembelajaran aktif didasarkan oleh asumsi bahwa setiap orang belajar dengan cara yang berbeda. Peranan guru dalam menerapkan metode ini adalah sebagai fasilitator, mediator, pembimbing dan pengarah.

Tujuan pembelajaran aktif yaitu dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, mengurangi porsi guru untuk ceramah, mengaktifkan siswa, melatih anak-anak untuk mandiri, dan dapat mengubah tingkah laku. Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang mendorong anak-anak untuk melakukan proses pembelajaran yang kreatif. Proses pembelajar yang kreatif adalah suatu tindakan.

Karakteristik pembelajaran aktif menurut Bonwell dalam (Yetti, Elindra & Juniasih, 2016):

1. Menekankan pada proses pembelajaran, bukan pada penyampaian materi oleh guru. Proses pembelajaran tidak lagi sekedar *transfer of knowledge* atau transfer

ilmu pengetahuan, melainkan lebih kepada *transfer of value* atau transfer nilai. Nilai yang dimaksud di sini adalah nilai-nilai karakter secara luas, salah satunya adalah rasa ingin tahu.

2. Peserta didik tidak boleh pasif, tetapi harus aktif mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran yang dipandang selaras dengan pandangan hidupnya.
4. Peserta didik lebih banyak dituntut berfikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi daripada sekedar menerima teori dan menghafalnya.
5. Umpan balik dan proses dialektika yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialogis, secara tidak langsung membentuk karakter peserta didik yang demokratis, pluralis, menghargai perbedaan pendapat, inklusif, terbuka dan humanitas tinggi.

Pandemic Covid-19 membawa dampak bagi pendidikan anak usia dini yaitu perubahan sistem belajar yang sebelumnya di sekolah menjadi belajar dari rumah (BDR). Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (online) dari rumah masing-masing. Ini merupakan hal yang baru dalam dunia pengajaran terutama di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Muhandi, 2020). Namun, proses pembelajaran ditengah pandemi harus tetap dilaksanakan, orangtua dan guru diharapkan dapat berkolaborasi dalam menjalankan proses pembelajaran yang baik dan efektif. Untuk mencapai keberhasilan tersebut maka proses belajar-mengajar di masa pandemi harus diikuti dan dijalankan oleh semua pihak secara optimal.

Kreatifitas serta keaktifan guru dan orangtua di tengah keadaan dan kondisi pandemi harus hadir dengan cara yang asyik dan menyenangkan bagi anak yaitu dengan konsep bermain dan pemberian reward (penguatan positif). Jika guru dan orangtua tidak dapat membuat suasana asyik dan menyenangkan, akan berakibat kepada kejenuhan/kebosanan, dan berujung pada masalah perilaku seperti tantrum pada anak, atau anak akan beralih kepada aktivitas-aktivitas yang bersifat pasif dengan bermain handphone/gadget, dan menonton televisi dalam jangka waktu yang lama (Sunita, I., & Mayasari, 2018).

Salah satu bentuk usaha guru dan orangtua dalam mengaplikasikan pembelajaran aktif ditengah pandemi Covid-19 dapat dilakukan dengan pemberian *reward* (penguatan positif). Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan hadiah sebagai penguatan ekstrinsik dalam meningkatkan pembelajaran aktif anak usia dini. Anak akan mengumpulkan koin *reward* setiap harinya. Token akan dikumpulkan dan dapat dipertukarkan dengan suatu obyek atau kehormatan yang penuh arti (Davidson, 2010). Anak dapat memilih hadiah mana yang mereka inginkan sesuai dengan nilai yang didapatkan dari koin tersebut. Guru akan memfasilitasi dalam proses penukaran hadiah token tersebut. Dalam hal ini hadiah merupakan penguat ekstrinsik untuk meningkatkan pembelajaran aktif anak usia dini pada masa pandemi.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design*, rancangan yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Pada penelitian ini penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan secara acak. Dalam rancangan ini subjek diambil dari populasi yaitu 20 anak kelas eksperimen dan 20 anak di kelas kontrol (Sugiyono, 2017). Rancangan eksperimen *quasi* digunakan jika variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen tidak sepenuhnya bisa dikontrol serta pemilihan subjek penelitian ini tidak dapat dilakukan dengan pengacakan individu.

Rancangan penelitian *non equivalent control group design* seperti pada Gambar 1 berikut ini.

$$\begin{array}{r} 01 \quad x \quad 02 \\ \hline 03 \quad 04 \end{array}$$

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O1 = *pretest* kelompok eksperimen

O2 = *posttest* kelompok eksperimen

X = perlakuan dengan menggunakan *token economy*

O3 = *pretest* kelompok kontrol

O4 = *posttest* kelompok kontrol

Terdapat dua kelompok dalam rancangan ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, satu mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini diberikan perlakuan *post-test* untuk mengetahui perkembangan anak. Pemberian *pre-test* biasanya digunakan untuk mengukur equivalensi atau penyetaraan kelompok (Dantes, 2017). Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini seperti pada Table 1

Tabel 1. Langkah Penelitian

No	Persiapan eksperimen	Pelaksanaan eksperimen	Akhir eksperimen
1	Melaksanakan observasi;	melakukan <i>pre-test</i> ;	hasil observasi pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> tentang peningkatan <i>active learning</i> ;
2	Menentukan kelas eksperimen;	memberikan pengarahan terhadap guru kelas mengenai teknik <i>token economy</i> ;	Analisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak;
3	Menyusun RPPH dan sumber belajar; dan	melaksanakan penelitian yaitu memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan penerapan teknik <i>token economy</i> ; dan	menyusun pembahasan mengenai hasil analisis ; dan
4	Menyusun rubrik penilaian	memberikan <i>post-test</i> terhadap peningkatan <i>active learning</i> pada kelas eksperimen.	kesimpulan hasil penelitian.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (Variabel *Independen*) adalah penerapan teknik *token economy*.
2. Variabel Terikat (Variabel *Dependen*) adalah peningkatan *active learning* anak.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa jumlah siswa dan hasil observasi. Sedangkan sumber data dalam penelitian ini, adalah:

- a) Sumber data primer yaitu wawancara kepala sekolah dan guru, instrumen dan dokumentasi.
- b) Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti seperti kajian pustaka.

3. Hasil dan Pembahasan

Uji Normalitas Sebaran Data

Untuk mengetahui sebaran data peningkatan pembelajaran aktif anak berdistribusi normal dan tidak, maka data di uji menggunakan analisis *SPSS 17 For Windows*. Rekapitulasi hasil uji normalitas data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre eks	.134	20	.200*	.960	20	.547
Post eks	.130	20	.200*	.953	20	.411
Pre kontrol	.110	20	.200*	.967	20	.691
Post kontrol	.096	20	.200*	.978	20	.912

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan uji normalitas sebaran data kelompok kontrol menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk data kelas eksperimen hasil *pretest* sig 0,134 dan untuk data *post-test* 0,130. Sedangkan kelas kontrol hasil *pretest* sig 0,110 dan untuk data *post-test* 0,096. Hasil menunjukkan data terdistribusi normal karena keseluruhan nilai sig > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa sebaran data untuk *pretest* dan *post-test* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan terhadap data peningkatan pembelajaran aktif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari perhitungan analisis uji F sebagai berikut:

Uji homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

Diketahui:

- a. Kelompok Eksperimen
Standar Deviasi : 0,76
Varians (S_1^2) : 0,579
Jumlah Subjek : 20
- b. Kelompok Kontrol
Standar Deviasi : 0,81
Varians (S_2^2) : 0,661
Jumlah Subjek : 20

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}} = \frac{0,661}{0,579} = 1,14$$

Dari hasil perhitungan $F_{hitung} = 1,14$ sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % dengan derajat kebebasan (dk pembilang 20-1= 19 dan dk penyebut 20-1= 19) = 2,74, sehingga $F_{hitung} = 1,14 < F_{tabel} = 2,74$ maka varians kedua kelompok data homogen. Ini

berarti bahwa varian antara kelompok anak yang diajarkan melalui penerapan *token economy* dan kelompok anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional homogen.

Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan pembelajaran aktif anak yang dibelajarkan melalui penerapan teknik *token economy* dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada anak kelompok B. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas varians yang diperoleh kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen, berdasarkan hal tersebut maka statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan rumus *polled varians*. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan ($dk = 20+20-2 = 38$) diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,682$. Hasil perhitungan uji hipotesis perhitungan disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Tabel Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test eks - post eks	-.90000	.30779	.06882	-1.04405	-.75595	-13.077	19	.000
Pair 2 pre kontrol - post kontrol	.05000	.51042	.11413	-.18888	.28888	.438	19	.666

Berdasarkan tabel di atas, untuk kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 13,077$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 38$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$ sehingga $t_{hitung} = 13,077 > t_{tabel} = 2,538$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,077 > 2,538$. Hasil menunjukkan perlakuan eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan atau berbeda nyata (H_1 diterima H_0 ditolak) p value < 0.05 ($0.00 < 0.05$). Sementara untuk kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 0,438$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 38$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,538$ sehingga $t_{hitung} = 0,438 < t_{tabel} = 2,538$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,438 < 2,538$. Hasil menunjukkan perlakuan kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan atau berbeda tidak nyata (H_1 ditolak H_0 diterima) p value > 0.05 ($0.666 > 0,05$).

Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan pembelajaran aktif anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol anak Kelompok B ditolak, dan H_1 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan pembelajaran aktif anak antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen anak Kelompok B diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pembelajaran aktif anak yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* melalui penerapan teknik *token economy* dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui penerapan teknik *token economy* pada anak Kelompok B TK Sinar Cahaya Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *post-test* dari kedua kelompok penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* kelompok eksperimen adalah 2,50 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 3,40. Sedangkan nilai rata-rata hasil *pretest* kelompok kontrol adalah 2,35 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 2,30. Dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kedua kelompok tersebut, maka dapat dikatakan kelompok yang dibelajarkan melalui pemberian *reward* dengan penerapan teknik *token economy* memiliki nilai rata-rata lebih besar dibandingkan yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional (tidak diberikan *reward*).

Dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 13,077$ dan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 38 diperoleh $t_{tabel} = 2,538$. Dengan membandingkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,077 > 2,538$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang dibelajarkan dengan pemberian *reward* melalui penerapan teknik *token economy* dengan anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada anak Kelompok B TK Sinar Cahaya Bangsa.

Hal ini disebabkan karena dalam pemberian *reward* melalui penerapan teknik *token economy* anak-anak distimulasi dengan pemberian *reward* sebagai penguat eksternal. Teknik *token economy* pada dasarnya dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dengan penggunaan token. Setelah beberapa token terkumpul, maka dapat ditukar dengan hadiah (*reinfocer*) sesuai dengan jumlah token yang diperolehnya (Lessing, 2015). Anak akan diberikan token saat menunjukkan pembelajaran aktif, misalnya saat anak mau menjawab pertanyaan guru selama proses belajar berlangsung maka koin token akan diberikan kepada anak dengan cara guru memasukkan kedalam celengan anak sesuai dengan kriteria penilaian yang ada. Setelah 3 kali pertemuan maka koin akan dijumlahkan dan dapat ditukarkan dengan hadiah sesuai dengan nilai koin yang didapatkan. Hadiah akan didapatkan segera setelah koin terkumpul selama 3 kali pertemuan.

Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran tidak dilakukan dengan pemberian *reward*. Sehingga pada kelompok kontrol proses pembelajaran terlihat kurang aktif dan optimal. Padahal salah satu dari prinsip pembelajaran adalah menarik perhatian (*gaining attention*) yaitu hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks (Suciati, 2001). Dalam hal ini *reward* melalui *token economy* merupakan sesuatu yang baru dan menarik perhatian yang diharapkan akan menimbulkan minat siswa dalam meningkatkan pembelajaran aktif saat belajar dari rumah (BDR) berlangsung. Namun hal ini tidak ditemukan pada kelas kontrol karena tidak ada *reward* dan tidak diterapkan *token economy* dalam proses pembelajaran.

(Ormrod, 2008) menyatakan bahwa *token economy* efektif untuk diterapkan pada seluruh tingkat usia. Pada situasi dimana kontrol yang sangat ketat dibutuhkan maka pemberian *reward* menggunakan teknik *token economy* dapat menjadi metode intervensi yang baik. Dalam pemberian *reward* melalui penerapan *token economy*, pembelajaran aktif yang diharapkan muncul dapat diperkuat dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak, sehingga hasil yang diharapkan oleh guru dan orangtua dapat ditukar dengan sesuatu yang diinginkan oleh anak. Senada dengan hal ini, penelitian yang telah dilakukan (Prima, E & Lestari, 2020) dengan jenis penelitian tindakan kelas yang berjudul, "Penerapan Teknik *Token Economy* Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perilaku prososial dengan penerapan teknik *Token Economy*. Pada Siklus I perilaku prososial sebesar 54,94% yang berada pada kategori rendah mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 82,35 % yang tergolong pada kategori tinggi. Berdasarkan paparan tersebut dapat dikatakan bahwa

pembelajaran aktif di masa pandemi dapat tetap berlanjut dengan pemberian *reward* melalui *token economy*.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran aktif pada masa pandemi dapat tetap berlangsung dengan pemberian *reward* melalui penerapan *token economy*. Anak dapat tetap antusias dalam belajar aktif dan berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung karena ada sesuatu yang baru dan menarik perhatian dalam meningkatkan pembelajaran aktif saat belajar dari rumah (BDR) berlangsung. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pembelajaran aktif pada masa pandemic dapat tetap berlangsung dengan pemberian *reward* melalui penerapan teknik *token economy*.

5. Daftar Rujukan

- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Raja Grafindo Persada.
- Davidson, G. (2010). *Psikologi Abnormal*. Rajawali Press.
- Gora, Winastawan, & S. (2010). *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Elex Media Komputindo.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani.
- Hasanah, U. (2018). Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 2(23).
- Lessing, A. & R. W. (2015). The potential of behaviour management strategies to support learners with attention deficit hyperactivity disorder in the classroom. *Journal Education as Change. Education as Change*, 19(1), 55–77.
<https://doi.org/10.1080/16823206.2015.1024146>
- Muhdi, & N. (2020). Keefektivan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 212–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.535>
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang edisi Keenam*. Erlangga.
- Prima, E & Lestari, P. I. (2020). Penerapan Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Obsesi*, 4(1), 258–266.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1>
- Suciati, P. I. (2001). *Teori Belajar dan Motivasi*. PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Yetti, Elindra & Juniasih, I. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Pengembangan Model Di Taman Kanak-Kanak Labschool Jakarta Pada Kelompok B). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.102>

