

Inovasi Model Pembelajaran Seni Tari Bagi Anak Usia Dini di Era Digital

Fifiet Dwi Tresna Santana*, Hartono Hartono, Tati Narawati, Agus Cahyono, Rivaldi Indra
Hapidzin

Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: fifiet@students.unnes.ac.id

Abstrak. Dalam kurun waktu dua tahun terakhir proses pembelajaran di sekolah mengalami hambatan karena adanya Covid 19, sehingga pendidikan dan teknologi sangat dibutuhkan. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis guru terhadap inovasi model pembelajaran seni bagi anak usia dini di era digital. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru pendidikan anak usia dini dengan menentukan sampel 21 guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di era digital ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran seni yang menggunakan pembelajaran tari dengan media berbasis android yang dapat diterapkan pada anak usia dini. Untuk itu peneliti berasumsi bahwa inovasi model edumultimedia dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak dan guru di sekolah. Inovasi model pembelajaran seni bagi anak usia dini yang telah di implementasikan dapat membantu anak dan guru dalam proses pembelajaran. Implikasi di masyarakat yaitu dengan penerapan inovasi model seni digital saat ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang bersifat *blended learning*.

Kata kunci: inovasi; model pembelajaran seni; digital.

Abstract. In the last two years, the learning process in schools has experienced obstacles due to Covid 19, so education and technology are needed. The writing of this article aims to describe and analyze teachers on the innovation of art learning models for early childhood in the digital age. The research method used is to use the survey method with a quantitative approach. The data collection techniques used are questionnaires and interviews. The data collection techniques used are questionnaires and interviews. The population in this study was early childhood education teachers by determining a sample of 21 teachers. The results showed that in this digital era there is a need for innovation in art learning that uses dance learning with android-based media that can be applied to early childhood. For this reason, researchers assume that the innovation of the edumultimedia model can be used as an alternative to learning that can be used by children and teachers in schools. The innovation of art learning models for early childhood that have been implemented can help children and teachers in the learning process. The implication in society is that the application of digital art model innovations can currently be used in blended learning.

Key words: innovation; art learning model; digital.

How to Cite: Santana, F. D. T., Hartono, H., Narawati, T., Cahyono, A., Hapidzin, R.I. (2022). Inovasi Model Pembelajaran Seni Tari Bagi Anak Usia Dini di Era Digital . *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 407-411.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia terus berkembang dengan harapan ke arah yang lebih baik untuk generasi yang berkualitas (Nusriah,2022; Hidayah, 2021). Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia telah diupayakan pemerintah untuk menjaga kualitas pendidikan menjadi lebih baik, mulai dari perbaikan sarana dan fasilitas belajar, kurikulum, penyediaan bahan ajar, serta pelatihan profesional guru. Kurun waktu dua tahun kebelakang (2019-2021) dunia pendidikan dengan teknologi mengalami percepatan yang sangat signifikan, karena Kondisi lebih dipengaruhi beralihnya pembelajaran konvensional ke mode pembelajaran berbasis digital (Englund, Olofsson, & Price, 2017) dan sistem

pembelajaran yang perlu beradaptasi tanpa harus melakukan pertemuan secara tatap muka. Dengan adanya sistem pembelajaran secara daring menimbulkan dampak yang tidak bisa di hindari salahsatunya yang berakibat pada lemahnya pembelajaran di sekolah lebih khusus anak usia dini. Terhambatnya perkembangan potensi yang ada pada diri anak tentu saja akan berpengaruh pada tingkat perkembangan selanjutnya. Anak dengan usia 0-5 tahun merupakan anak dalam masa fondasi utama, artinya bilamana tidak dilakukan stimulus sejak dini, dengan mengeksplorasi, menemukan, memecahkan masalah anak akan mengalami hambatan pada tahapan perkembangan selanjutnya, lihat (Gotama, 2002 dan Djalal 2002).

Kualitas pengalaman sejak dini akan mempengaruhi pola perilaku, karakter pada

kehidupan di masa dewasa. Pendidikan sejak usia dini seyogyanya diarahkan untuk membantu tumbuh kembang anak seoptimal mungkin. Peran guru di sekolah terus mengenali, menggali, memahami dan membuat inovasi pembelajaran, dengan berbagai kegiatan yang sesuai dengan tingkat dan perkembangan anak usia dini. Hal tersebut beriringan dengan program pemerintah yang mencetuskan konsep merdeka belajar, karena Spirit Pendidikan di Indonesia saat ini yakni mewujudkan Merdeka Belajar.

Konsep merdeka belajar merupakan sebuah isu pemerintah yang digulirkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang berupaya untuk perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia. Upaya perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia, dengan mengedepankan nilai-nilai pendidikan karakter yang tertuang dalam profil pelajar pancasila yang meliputi aspek kognitif dan non kognitif. (Zamjani,dkk, 2020; Hidayah, 2021). Pelajar pancasila diharapkan dapat mengedepankan nilai-nilai luhur peserta didik untuk mengalami poses pembelajaran dari lingkungan belajar di sekitarnya.. Sufyadi dkk, (2021), menjelaskan bahwa Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, diantaranya: (1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, (2) Berkebinekaan Global, (3) Mandiri, (4) Bergotong royong, (5) Bernalar kritis, dan (6) Kreatif. Hal tersebut menjadi paradigma pendidikan baru dalam kerangka pendidikan dan kompetensi sepanjang hayat.

Dilihat dari salah satu aspek profil pelajar pancasila. Pelajar Indonesia yang kreatif ialah harus mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Hasil dari proses kreatif ini bisa berupa gagasan, tindakan, maupun karya nyata. Bertolak dari hal tersebut, elemen kunci pelajar kreatif meliputi: pertama, mampu menghasilkan gagasan yang orisinal dan kedua, mampu menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2020). Melalui merdeka belajar, siswa akan diarahkan untuk memiliki kompetensi abad 21, yaitu *communication, creativity, collaboration*, dan *critical thinking* (Prameswari, 2020), sehingga dapat melahirkan sebuah pembelajaran yang inovatif.

Permasalahan pembelajaran seni tari yang dialami oleh anak secara umum adalah lebih cenderung meniru dari hasil demonstrasi yang dilakukan gurunya. Seharusnya pengajaran seni sebagaimana dikemukakan oleh Ambarwani

(2015), tidak cukup hanya dengan memberikan teori atau ceramah saja, tetapi lebih kepada memberi kesempatan kepada siswa untuk secara langsung mengungkapkan, mencipta, dan menghayati perasaan dan gagasan. Pada dasarnya pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetis, artistik dan kreatif (Nugraheni 2022; Bautista, 2018), sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri anak secara menyeluruh. Untuk itu dengan adanya inovasi model pembelajaran seni tari di era digital dapat menjadi alternatif pembelajaran seni, agar anak menjadi kreatif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru PAUD yang mengajar pendidikan seni tari dengan sampel yang terkumpul sebanyak 21 orang. Pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menyebarkan angket berupa kuesioner tertutup yang jawabannya telah disediakan sehingga responden dapat memilih secara langsung sesuai dengan pendapatnya masing-masing. Penggunaan skor pun diterapkan untuk membantu dalam proses analisis data yang menggunakan statistik deskriptif dengan aplikasi SPSS. Analisis data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data dilakukan analisis data dengan mereduksi dan membuat klasifikasi melalui analisis domain, taksonomi, dan komponensial, serta penemuan tema-tema untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dan menampilkan makna dari fokus penelitian yang akhirnya memperhatikan interaksi dari perspektif emik-etik atau sebaliknya (Spradley, 1979; 1980).

Proses analisis data mencakupi tiga alur kegiatan sebagai suatu sistem, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga komponen analisis tersebut aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus (Miles & Huberman, 1992: 20), Rohidi (2011: 234-241). Wawancara dilakukan terhadap narasumber terpilih yang terdiri atas: Wawancara dengan tokoh masyarakat/budayawan, Secara teknis bagaimana proses pembelajaran. Wawancara dengan Pengelola. Wawancara dengan masyarakat setempat (lihat Creswell, 2012:267). Studi dokumenter, dilakukan pada dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, termasuk di dalamnya

penelaahan terhadap sumber pustaka, arsip, dan berbagai macam laporan yang ada di perpustakaan, mapun kantor instansi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik ini digunakan sebagai pendukung dan pelengkap data yang didapatkan dengan teknik sebelumnya yaitu observasi dan wawancara langsung. Wawancara mendalam (*in-depth interviewing*) dengan informan terpilih untuk mengumpulkan data primer penelitian. Menggali informasi dari informan kunci (*key informants*) yang banyak memiliki pengetahuan tentang permasalahan yang dikaji sehingga didapatkan subyek penelitian yang kaya akan informasi (*information rich*). Wawancara dilakukan untuk menjaring data-data dari informan tentang pandangan, sikap, pendirian, dan pengetahuan mereka terhadap inovasi pendidikan seni di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN SENI TARI DI ERA DIGITAL

Terdapat 21 orang jumlah responden yang mengisi kuesioner dari guru PAUD, dengan mengisi 20 butir soal pertanyaan dengan ketentuan nilai 1 untuk Sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 setuju dan 4 sangat setuju dengan pernyataan yang disebarakan melalui kuesioner tersebut. Penyebaran kuesioner ini di tujukan untuk mengetahui kebutuhan orang tua terhadap model pembelajaran seni di era digital yang inovatif.

Uji validitas

Berdasarkan data yang telah terkumpul diketahui seluruh jumlah $T_{hitung} >$ dari 5% atau sekitar 0,433. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua item soal dalam kuesioner yang telah disebarakan dalam penelitian ini VALID sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang akan dilaksanakan.

Uji realibilitas

Uji realibilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Uji signifikansi pada taraf $\alpha = 5\%$. instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai α lebih besar dari T_{tabel} atau sekitar 0,433

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,978	20

Hasil uji realibilitas diperoleh nilai koefisien sebesar 0,978, maka dapat disimpulkan $T_{hitung} > T_{tabel}$

dari 5% atau $0,9785 > 0,433$. Yang menunjukkan angket dalam penelitian ini reliabel atau konsisten.

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

Tabel 1. Materi Pembelajaran sesuai dengan Tujuan Pembelajaran

Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	4,8	4,8	4,8
	Setuju (S)	14	66,7	66,7	71,4
	Sangat Setuju (SS)	6	28,6	28,6	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 1 orang tidak setuju, 14 orang setuju dan 6 orang sangat setuju terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan dalam sebuah media pembelajaran.

Tabel 2. Tujuan pembelajaran dalam model yang inovatif

Tujuan pembelajaran dalam model yang inovatif perlu disampaikan secara jelas dalam model pada setiap pertemuan pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	2	9,5	9,5	9,5
	Setuju (S)	14	66,7	66,7	76,2
	Sangat Setuju (SS)	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 2 orang tidak setuju, 14 orang setuju dan 5 orang sangat setuju terhadap Tujuan pembelajaran dalam model yang inovatif perlu disampaikan secara jelas dalam model pada setiap pertemuan pembelajaran.

Tabel 3. Materi pembelajaran dalam model yang inovatif

Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	4,8	4,8	4,8
	Setuju (S)	15	71,4	71,4	76,2
	Sangat Setuju (SS)	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 1 orang tidak setuju, 15 orang setuju dan 5 orang sangat setuju terhadap Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Materi pembelajaran sebelumnya selalu diulang di awal kegiatan pembelajaran

Materi pembelajaran sebelumnya selalu diulang di awal kegiatan pembelajaran

Valid		Frequency		Percent		Cumulative	
		Valid	Percent	Valid	Percent	Valid	Percent
	Tidak Setuju (TS)	1	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8
	Setuju (S)	17	81,0	81,0	81,0	85,7	85,7
	Sangat Setuju (SS)	3	14,3	14,3	14,3	100,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	100,0		

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 1 orang tidak setuju, 17 orang setuju dan 3 orang sangat setuju terhadap pertanyaan Materi pembelajaran sebelumnya selalu diulang.

Tabel 5. Setiap kompetensi dasar yang harus dikuasai selalu dilengkapi dengan materi pembelajaran yang sesuai

Setiap kompetensi dasar yang harus dikuasai selalu dilengkapi dengan materi pembelajaran yang sesuai.

Valid		Frequency		Percent		Cumulative	
		Valid	Percent	Valid	Percent	Valid	Percent
	Tidak Setuju (TS)	1	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8
	Setuju (S)	16	76,2	76,2	76,2	81,0	81,0
	Sangat Setuju (SS)	4	19,0	19,0	19,0	100,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	100,0		

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 1 orang tidak setuju, 16 orang setuju dan 4 orang sangat setuju terhadap pertanyaan Setiap kompetensi dasar yang harus dikuasai selalu dilengkapi dengan materi pembelajaran yang sesuai.

Tabel 6. Materi pembelajaran yang diberikan pada saat pembelajaran praktik tari secara daring diajarkan dengan bertahap dan berkelanjutan

Materi pembelajaran yang diberikan pada saat pembelajaran praktik tari secara daring diajarkan dengan bertahap dan berkelanjutan

Valid		Frequency		Percent		Cumulative	
		Valid	Percent	Valid	Percent	Valid	Percent
	Tidak Setuju (TS)	1	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8
	Setuju (S)	15	71,4	71,4	71,4	76,2	76,2
	Sangat Setuju (SS)	5	23,8	23,8	23,8	100,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	100,0		

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 1 orang tidak setuju, 15 orang setuju dan 5 orang sangat setuju terhadap pertanyaan Materi pembelajaran yang diberikan pada saat pembelajaran praktik tari secara daring diajarkan dengan bertahap dan berkelanjutan.

Tabel 7. Model pembelajaran seni yang inovatif harus sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran

Model pembelajaran seni yang inovatif harus sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran

Valid		Frequency		Percent		Cumulative	
		Valid	Percent	Valid	Percent	Valid	Percent
	Tidak Setuju (TS)	2	9,5	9,5	9,5	9,5	9,5
	Setuju (S)	16	76,2	76,2	76,2	85,7	85,7
	Sangat Setuju (SS)	3	14,3	14,3	14,3	100,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	100,0		

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 2 orang tidak setuju, 16 orang setuju dan 3 orang sangat setuju terhadap pertanyaan model pembelajaran seni yang inovatif harus sesuai dengan pencapaian tujuan

pembelajaran.

Tabel 8. Terdapat kesesuaian antara metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran seni yang inovatif

Terdapat kesesuaian antara metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran seni yang inovatif

Valid		Frequency		Percent		Cumulative	
		Valid	Percent	Valid	Percent	Valid	Percent
	Tidak Setuju (TS)	2	9,5	9,5	9,5	9,5	9,5
	Setuju (S)	15	71,4	71,4	71,4	81,0	81,0
	Sangat Setuju (SS)	4	19,0	19,0	19,0	100,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	100,0		

Berdasarkan tabel diatas dari 21 orang responden terdapat 2 orang tidak setuju, 15 orang setuju dan 4 orang sangat setuju terhadap pertanyaan kesesuaian antara metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran seni yang inovatif.

MODEL PEMBELAJARAN SENI TARI DI ERA DIGITAL

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ang telah diperoleh dapat di tarik garis besar bahwa model pembelaaran saat ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada pada saat ini. Terutama pada masa pasca pandemi sekarang kecanggihan teknologi bisa membantu proses pembelajaran. Model pembelajaran seni tari di era digital menjadi solusi akibat beralihnya mode pembelajaran luring ke pembelajaran daring menuntut guru untuk inovatif dan kreatif dalam mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai serta dapat menjadi strategi pembelajaran aktif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran efisiensi (Baepler, Walker, & Driessen, 2014; Demski, 2013; Sparks, 2011). Pada dasarnya Model pembelajaran seni tari di era digital ini termasuk kedalam proses belajar berbasis proyek yang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pengembangan pemikiran dan kerja sama sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan masing masing. Jika sejak dini anak sudah terlatih melakukan aktivitas sesuai inisiatifnya dan menemukan solusi-solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, anak akan memiliki rasa percaya diri yang kuat, tidak mudah putus asa, dan senang mempelajari hal-hal baru.

Proses pembelajaran dengan pendekatan proyek membutuhkan peran orang tua dan guru. Oleh karena itu, perlu membangun kesepakatan

dan kesepahaman antara orang tua dengan guru di sekolah. Model pembelajaran seni tari di era digital ini di padupadankan dalam satu aplikasi berbasis digital yang mudah diakses melalui media elektronik seperti gawai/*handphone* aplikasi tersebut berbasis android yakni belajar sambil bermain dirumah dimana orang tua dapat mengarahkan pembelajaran di rumah namun dapat memperkaya pengalaman seni dengan cara bermain (Kisida, Greene, & Bowen, 2014; Menzer, 2018). Konsep inilah yang akan dibangun menjadi sebuah model pembelajaran yang menyenangkan melalui musik, tari dan rupa yang dikemas bermain dirumah bersama orang tua terlebih gerak-gerak dan lagu yang dibuat merupakan stimulus dalam penerapan model inovatif.

SIMPULAN

Model pembelajaran seni yang inovatif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar yang kini sudah masuk kedalam era digital. Repon kebutuhan guru PAUD menunjukkan hasil positif atau banyak yang setuju akan kuesioner yang disebar terkait inovasi model pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran, kemudahan dalam mengakses dan menggunakan serta dampak yang dihasilkan dalam pembelajaran seni tari. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa sangat diperlukan model pembelajaran inovatif di era digital bagi guru PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penulisan artikel ini terkhusus kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dan Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI) Kemendikbudristek.

REFERENSI

Baepler, P., Walker, J. D., & Driessen, M. (2014). It's not about seat time: Blending, flipping, and efficiency in active learning classrooms. *Computers & Education*, 78, 227–236.

Bautista, A., Moreno-Núñez, A., Bull, R., Amsah, F., & Koh, S. F. (2018). Arts-related pedagogies in preschool education: An Asian perspective. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 277–288.

Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Demski, J. (2013). 6 expert tips for flipping the

classroom. *Campus Technology*, 26(5), 32–37.

Englund, C., Olofsson, A. D., & Price, L. (2017). Teaching with technology in higher education: understanding conceptual change and development in practice. *Higher Education Research & Development*, 36(1), 73–87.

Gutama, (2002). "Pengantar Direktorat PADU" dalam, *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, 2002).

Kisida, B., Greene, J.P., & Bowen, D.H. (2014). Creating cultural consumers : The dynamics of cultural capital acquisition. *Sociology of Education*, 87, 281–295

Menzer, M., & Winsler, A. (2018). Preface: The arts & early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 193–196.

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.

Nugraheni, T., Masunah, J., Narawati, T., Karwati, U., Dwi, F., & Santana, T. (2021). Pelatihan Pendidikan Seni Anak Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dan Sekolah Dasar (Sd) Di Bandung. *Tunas Siliwangi*, 7(2), 2581–0413.

Rosidi, A. (2011). *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: Print Book.

Prameswari, T. W. (2020). *Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045*. In *Prosiding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara* (Vol. 1)

Sparks, S. D. (2011). Schools "flip" for lesson model promoted by Khan Academy.

Spradley, P. James. 1980. *Participant Observation*. Florida: Holt, Rinehart and Winston

_____. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Sufyadi, S. dkk., 2021. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Asessmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Zamjani, Irsyad. Anindito Aditomo, dkk. 2020. *Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan