



## **DESAIN PEMBELAJARAN *HIGHER ORDER THINKING SKILL* PADA MASA *STUDY FROM HOME* PADA ANAK USIA DINI**

**Ririn Dwi Wiresti<sup>1</sup>, Aninditya Sri Nugraheni<sup>2</sup>**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga

[ririnwiresti@gmail.com](mailto:ririnwiresti@gmail.com)

DOI : 10.36706/jtk.v8i1.13405

### **ABSTRAK**

Pada saat ini kita memasuki era disrupsi, dimana persaingan antar negara semakin tinggi. Untuk menyikapi itu maka kita harus menyiapkan generasi yang mampu bersaing secara sehat, maka dari itu stimulasi berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) di berikan sejak dini agar dapat terinternalisasi dalam diri anak. Namun, pada saat ini wabah pandemi covid-19 menyebabkan beralihnya sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring namun stimulasi *higher order thinking skill* harus tetap ada. Untuk itu penting bagi pendidik untuk mendesain pembelajaran yang berbasis pada *higher order thinking skill* pada ranah anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran secara detail dan mendalam terkait desain pembelajaran HOTS di masa pandemi covid-19 dalam kajian anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sumber data pendidik dan kepala sekolah dengan 4 langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis HOTS dalam kajian anak usia dini dapat dilakukan di dengan menerapkan *student centered learning*, pendekatan saintifik dalam pembelajaran, dan penerapan 4Cs dalam pembelajaran yaitu *creativity skill, critical thinking skill, communication skill, and collaboration*.

**Kata Kunci :** *berpikir tingkat tinggi, anak usia dini, desain pembelajaran*

### **ABSTRACT**

*At this time we are entering an era of disruption, where competition between countries is getting higher. To respond to that, we must prepare a generation that can compete healthily, therefore stimulation of higher-order thinking (Higher Order Thinking Skills) is given from an early age so that it can be internalized in children. However, at this time the Covid-19 epidemic caused a shift in the learning system from face-to-face to online learning but stimulation of higher-order thinking skills must still exist. For this reason, educators need to design learning based on higher-order thinking skills in the realm of early childhood. The purpose of this research is to provide a detailed and in-depth description of HOTS learning design during the Covid-19 pandemic in early childhood studies. This study uses a qualitative research type with data sources of educators and school principals with 4 steps, namely data collection, data reduction, data display, and concluding. The method used is descriptive, data collection using interviews, observation, and documentation. The results of this study indicate that HOTS-based learning designs in early childhood studies can be carried out by implementing student-centered learning, scientific approaches in learning, and the application of 4Cs in learning, namely creativity, critical thinking, communication, and collaboration.*

**Keywords:** *higher-order thinking, early childhood, learning design*

## PENDAHULUAN

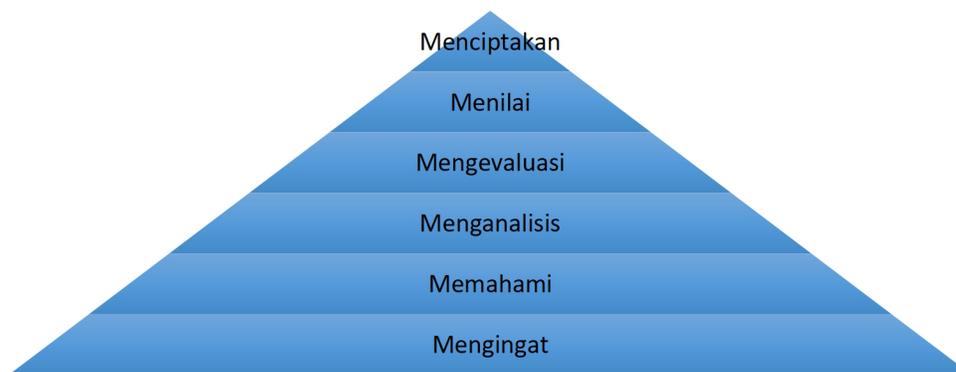
Sejak kemunculan wabah pandemi virus corona atau yang lebih dikenal dengan covid-19, semua aktivitas manusia di berbagai sektor terhambat. Tidak hanya sektor ekonomi saja yang terhambat namun sektor pendidikan juga merasakan dampak dari adanya wabah pandemi corona ini. Bahkan sejak kemunculan virus corona di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 pemerintah telah membuat kebijakan *study from home* sebagai langkah awal untuk melindungi anak Indonesia dari wabah pandemi virus corona (Asia, 2020). Kebijakan untuk belajar dari rumah atau *study from home* telah membuat sistem pembelajaran yang sudah tertata rapi menjadi usang dalam artian sistem pembelajaran yang sudah ada tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar anak pada saat *study from home* ini. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran pada masa *study from home* mengalami penurunan (Wulandari & Purwanta, 2020).

Kini dunia pendidikan terus berlomba-lomba untuk memilih dan memilah sistem pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat *study from home*, karena pada hakikatnya pendidikan anak tidak boleh terhenti. *Digital Learning* merupakan sistem pembelajaran digital yang ampuh untuk menjawab persoalan sistem pembelajaran pada masa *study from home*. *Digital Learning* adalah strategi dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi (Darmaningrat, Ali, Wibowo, & Astuti, 2018). Dalam hal ini siswa dapat mencari sebuah informasi terkait berita terkini, jika dikaitkan dengan anak usia dini banyak sekali video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media belajar anak usia dini. Namun harus dengan pendampingan orangtua dan guru, sebab dalam dunia digital terkadang beberapa informasi atau video kurang tersaring dengan baik apalagi untuk anak usia dini.

Teknologi dapat menjadi media untuk sebuah pembelajaran selain itu juga dapat memfasilitasi pendidik dan anak didik dalam memperoleh informasi (Munir, 2017). Di era yang serba digital seperti sekarang ditambah dengan adanya wabah pandemi covid-19 menjadikan situasi dunia pendidikan semakin sulit. Di era digital setidaknya terdapat 6 kemampuan yang harus dimiliki seseorang antara lain kemampuan untuk mampu berkolaborasi, berpikir kritis, berpikir kreatif dan imajinatif, kewarganegaraan digital, literasi digital, dan kepemimpinan (Effendi, 2019). Pada kondisi normal sebelum adanya wabah corona untuk menyiapkan anak dengan kemampuan tersebut membutuhkan waktu. Sebab agar kemampuan tersebut terinternalisasi dalam diri anak maka dibutuhkan waktu.

Jika kita amati lebih jauh lagi maka keenam aspek kemampuan tersebut lebih mengarah pada aspek kemampuan kognitif anak. Menurut taksonomi Bloom, perkembangan kognitif terbagi menjadi 6 level yaitu pertama mengingat, kedua adalah memahami, ketiga adalah mengimplementasikan atau menerapkan, keempat adalah analisis, kelima adalah evaluasi atau menilai, dan keenam adalah mencipta. Dalam Teori kognitif Bloom level terendah adalah mengingat dan level tertinggi adalah mencipta. Level kognitif tersebut terbagi menjadi 2 yaitu level *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* dan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, *LOTS* adalah area dimana seseorang melakukan berpikir tingkat rendah yang masuk dalam mengingat C1, memahami C2, dan mengimplementasikan C3. Sedangkan pada *HOTS* adalah area dimana seseorang melakukan berpikir tingkat tinggi yang di masuk dalam 3 area setelah *lower order thinking skill* yaitu menganalisis C4, mengevaluasi atau menilai C5, dan menciptakan C6 (Bloom, 2003). Semakin besar atau tinggi tingkatan *cognitive (C)*, maka akan semakin tinggi pula level kognitif yang dibutuhkan dan sebaliknya semakin kecil tingkat level kognitifnya maka akan semakin rendah pula tingkat berpikirnya. Dapat dikatakan juga level kognitif berbanding lurus dengan kemampuan berpikir seseorang.

Namun sayangnya banyak pendidik yang belum mengetahui ranah berpikir tingkat tinggi pada jenjang anak usia dini. Maka aktivitas yang di desain pendidik hanya sebatas mewarnai, menggunting, menempel, dan sebagainya. Aktivitas tersebut masuk dalam area berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking skill*. (LOTS). Padahal pada era digital hingga sekarang kita sudah masuk pada era disruptif yang membutuhkan berbagai kompetensi yang berbeda dengan sebelumnya (Rahma, 2019). Tentu saja kemampuan yang harus dimiliki harus lebih tinggi dari sebelumnya untuk itu desain pembelajaran untuk anak usia dini juga di desain pada pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berikut bagan taksonomi Bloom (Gunawan & Palupi, 2016) :



**Bagan 1. 1 Taksonomi Bloom**

Berdasarkan hasil penelitian dari Hesti Wulandari dan Edi Purwanta menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada masa *study from home* terjadi penurunan hampir disemua aspek perkembangan (Wulandari & Purwanta, 2020). Kondisi ini tidak boleh dibiarkan secara terus-menerus, jika kondisi ini dibiarkan secara terus-menerus dengan intensitas lama maka dapat menyebabkan terjadinya *lost generation* (Wulandari & Purwanta, 2020). Maka dari itu semua pihak yang berperan dalam dunia pendidikan harus mendesain pembelajaran agar pembelajaran pada masa *study from home* tetap mencapai tujuan pembelajaran selain itu desain pembelajaran yang dirancang juga berorientasi pada pembelajaran yang berbasis HOTS (*Higher Orde Thinking Skill*) pada anak usia dini.

Pada masa *study from home* orangtua menjadi kunci dari keberhasilan belajar anak dirumah. Hal ini disebabkan karena orangtua yang mendampingi anak dirumah mulai dari persiapan belajar hingga evaluasi atau menilai hasil belajar anak. Orangtua juga sebagai pendidik anak dirumah juga sebaiknya menciptakan berbagai aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan bersama anak. Hal ini dimaksudkan agar anak tetap merasa senang dan bahagia walaupun belajar dirumah, jika anak merasa senang dan bahagia maka sistem limbik pada otak anak akan terbuka dan informasi akan mudah masuk. Namun sebaliknya jika anak tidak merasa bahagia maka otak limbiknya akan tertutup sehingga susah untuk menerima informasi yang datang (Deporter & Hernacki, 1999).

Dari uraian panjang diatas menunjukkan bahwa pentingnya desain pembelajaran berbasis HOTS pada masa *study from home* dalam kajian anak usia dini yang bertujuan untuk menyiapkan generasi yang mampu bersaing secara sehat pada era disrupsi seperti sekarang ini. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh dan mendalam terkait desain pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* pada masa *study from home* pada anak usia dini.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskripsi. Peneliti menggunakan metode deskriptif karena pada penelitian ini peneliti ingin menggambarkan dan mendeskripsikan desain pembelajaran HOTS dalam kajian anak usia dini pada masa *study from home*. Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan 3 Wali Kelas TK A dan B. Peneliti menggunakan observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data. Penelitian ini melalui 4 tahap yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. (Geometry & Analysis, n.d.) Agar hasil penelitian yang dihasilkan valid dan kredibel maka peneliti menggunakan uji keabsahan triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran *higher order thinking skill* pada anak usia dini di masa pandemi covid-19 dapat diintegrasikan dengan kegiatan dirumah bersama orangtua. Ketika pembelajaran dilakukan dengan sistem *blended learning* maka pembelajaran berbasis *higher order thinking skill* dilakukan dengan *online class* via *zoom meeting*. Agar tujuan sebuah pembelajaran tercapai hingga level *Higher Order Thinking Skill* maka dibutuhkan desain pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI Desain artinya rancangan, kerangka bentuk, motif, pola, corak, rancangan sebuah produk atau motif, tahapan dalam sebuah siklus yang menekankan pada pemberian solusi dalam permasalahan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.) Selain itu desain juga diartikan sebagai penggunaan yang terencana dan inovatif dari pengetahuan yang dapat untuk membentuk proses lingkungan, produk, dan layanan dengan titik tolak pada kebutuhan pengguna. (Hardt, 2006) Jika dikaitkan dengan dunia pendidikan maka pendidiklah yang bertugas untuk mendesain sebuah pembelajaran. Mendesain artinya membuat sebuah rancangan atau pola rancangan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Desain pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) pada masa pandemi salah satunya adalah sekolah tetap melaksanakan pembelajaran melalui *platform zoom meeting*. Pada pembelajaran tersebut pendidik menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak atau *student centered learning*, yang berbasis pada pembelajaran saintifik yang diintegrasikan dengan kemampuan 4cs yang meliputi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. (Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni, n.d.) Pendidik menggunakan pembelajaran berbasis saintifik. Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis pada pembelajaran berbasis saintifik. (Nasional, 2016) Pembelajaran berbasis saintifik merupakan pembelajaran dengan aktivitas mengamati, menanya, menalar dengan logis, dan mengkomunikasikan. (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015)

Pendidik mendesain sebuah pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi tetapi tetap bisa mencapai *goal setting* dari pembelajaran tersebut. Berikut adalah cara pendidik untuk mendesain pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang dirancang harus mengandung 4 kemampuan di abad 21 atau sering disebut dengan 4Cs, 4Cs tersebut antara lain *Creative skill, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*. 4 kemampuan tersebut

harus terintegrasi dengan pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam tema hari tersebut. Pendekatan pembelajaran juga perlu di desain, pendekatan menurut kamus besar bahasa indonesia adalah proses atau perbuatan untuk mendekati sesuatu bisa juga dikatakan sebagai usaha untuk mengadakan penelitian guna mengetahui hubungan dengan subjek. Pendekatan adalah sebuah disiplin ilmu, Menurut Raka Joni pendekatan merupakan petunjuk atau cara untuk melihat suatu masalah atau objek permasalahan selain itu ia mengibaratkan pendekatan dengan pemakaian kaca mata. Jika seseorang tersebut memakai kaca mata hitam, maka yang terlihat dilingkungan tersebut adalah hitam, dan jika ia memakai kaca mata biru maka dia akan melihat lingkungan tersebut berwarna biru (Setiyawan, 2013). Pendekatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam rangka mendesain pembelajaran yang berbasis *higher order thinking skill* adalah menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak didik yang sering disebut juga dengan *based on student centered learning* (Suwarjo, Maryatun, & Kusumadewi, 2015).

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik maka pendidik dapat membangun pengetahuan anak didik. Membangun pengetahuan pada anak didik juga menjadi awal dari pembelajaran yang berbasis saintifik. Dalam penerapannya pembelajaran berbasis pada pendekatan saintifik selalu mengedepankan pada pemahaman peserta didik akan pentingnya materi yang akan dipelajari sehingga akan menumbuhkan rasa ingin tau yang tinggi pada anak. Dari rasa ingin tau yang tinggi ini maka akan memunculkan jiwa saintist untuk melanjutkan mencari ilmu hingga sampai pada pembuktian empiris tentang ilmu tersebut. Rasa ingin tau diawal pembelajaran juga menjadi modal yang besar bagi anak didik agar ia selalu ingin membuktikan sebuah kebenaran dari pengetahuan. Kemudian anak diajak untuk mengamati, hal ini bertujuan untuk membentuk pengalaman belajar anak. Pada saat pembelajaran pendidik mengarahkan anak untuk kembali pada konsep pembelajaran saintifik yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pada penutupan atau tahap *recalling* anak diajak berdiskusi untuk memvalidasi temuan yang telah ditemukan serta pemberian pengayaan materi. Maka dari itu dalam menjawab pertanyaan anak didik harus secara ilmiah dan dapat dibuktikan.

Selain itu pendidik juga harus aktif bertanya, sebab pada dasarnya pendidik bersifat sebagai fasilitator bagi anak didik. Berikut adalah tahap-tahap mendesain pembelajaran yang berorientasi pada *Higher Order Thinking Skill* pada ranah pendidikan anak usia dini yaitu : *pertama*, menentukan kompetensi inti KI dan kompetensi dasar KD yang ada dalam kurikulum 2013. *Kedua*, Tentukan target yang akan dicapai dalam hal ini ada dalam STPPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) yang ada dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 sesuai dengan rentang usia anak. *Ketiga*, lihat indikator perkembangan anak yang ada pada KI KD Indikator Kurikulum 2013. *Keempat*, rumuskan tujuan pembelajaran (*goal setting*) dan arah stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Menurut peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 aspek perkembangan anak terbagi menjadi 6 yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, seni, bahasa, sosial-emosional, dan kognitif (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). *Kelima*, merancang model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Tentu saja tujuan pembelajaran yang mengacu pada 4Cs dan berorientasi pada berpikir tingkat tinggi.

Berikut merupakan contoh pembelajaran yang berbasis pada HOTS yaitu (1) Bunda guru menyiapkan RPPH, (2) Bunda guru menyiapkan anak didik, (3) Bunda guru memberikan petunjuk kepada anak didik agar anak didik yang mengungkapkan tema pada hari tersebut, (4) Bunda guru membawa alat peraga sesuai pada tema pada hari tersebut, jika tema pada hari itu adalah tema “Sayuran” maka bunda guru membawa sayuran di kelas, (5) Bunda guru meminta anak mengamati sayuran tersebut, (6) Bunda guru mempersilahkan anak didik untuk bertanya, (7) Bunda guru terus membangun pemikiran anak dengan pertanyaan agar anak dapat mengumpulkan informasi, (8) Bunda guru memberikan masalah dan mendiskusikannya bersama anak. Misalnya masalah dalam ranah numerik soal cerita “Ibu memiliki 5 wortel, wortel tersebut dimasak 2, diberikan adek 1. Masih berapa wortel Ibu? angka lima, dua, dan satu besar yang mana ya anak-anak ?” (9) Bunda guru mempersilahkan anak maju untuk mengkomunikasikan hasil pemecahan masalah dengan menggunakan wortel, dan mengkomunikasikan hasil analisis bilangan tersebut, (10) Bunda guru memberikan *reward* verbal kepada anak, (11) Bunda guru melakukan *recall* dan memberikan penguatan pada pembelajara hari tersebut. (12) Bunda guru memberikan informasi terkait pembelajaran pada hari esok.



**Gambar 1. 1 Anak mengkomunikasikan hasil analisis dan perhitungan**

Pembelajaran tersebut dapat menstimulasi kemampuan Berpikir tingkat tinggi pada anak usia dini sebab pembelajaran tersebut sudah mencapai pada C4 dalam taksonomi Bloom dimana anak di stimulasi hingga tingkat C4 yaitu analisis. Anak diajak untuk menganalisis angka mana yang paling besar, menganalisis permasalahan numerik. Selain itu 4Cs juga terstimulasi dengan antara lain : (1) *Creativity Thinking Skill* dapat terstimulasi ketika Bunda Guru membangun pemikiran anak dengan pertanyaan, anak akan menjawab sesuai dengan *creativ skill* yang ada dalam dirinya. (2) *Critical Thinking Skill* dapat terstimulasi ketika Bunda Guru mempersilahkan anak untuk bertanya, aspek utama berpikir kritis adalah bertanya. (3) *Communication Skill* dapat terstimulasi ketika Bunda Guru mempersilahkan anak untuk mengkomunikasikan jawaban atas pertanyaan bunda guru. (4) *Collaboration Skill* dapat terstimulasi ketika Bunda Guru mendiskusikan permasalahan bersama anak didik.

## **KESIMPULAN**

Desain pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* pada saat masa pandemi covid-19 adalah dengan mengintegrasikan pembelajaran *online class* dan berkolaborasi dengan orangtua. Desain pembelajaran yang dirancang oleh pendidik antara lain penggunaan model belajar *student centered learning*, pendekatan saintifik, penerapan 4Cs yaitu *Creativity Skill, Critical Thinking Skill, Communication Skill, And Collaboration Skill*. Dengan begitu stimulasi *Higher Order Thinking Skill* pada masa pandemi covid-19 tetap dapat terlaksana pada masa *study from home*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah puji syukur atas rahmat tuhan yang Maha Esa penulis bisa menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini antara lain guru dan kepala sekolah KB TK Kreatif Primagama Yogyakarta yang telah bersedia menjadi narasumber. Tulisan ini belum sempurna untuk itu penulis membuka kritik dan saran guna meningkatkan kualitas tulisan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (n.d.). *Buku pengangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*.
- Asia, chanel news. (2020). "Indonesia's health system on the brink as coronavirus looms."
- Bloom. (2003). Bloom ' s taxonomy of educational objectives Bloom ' s taxonomy of educational objectives. *Assessment*, 27(3), 5. Retrieved from <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0928493106001226>
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, (November), 85–95. Retrieved from [http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download\\_file/1828](http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1828)
- Deporter, B., & Hernacki, M. (1999). *Quantum Learning* (V; S. Meutia, Ed.). Bandung: Kaifa.
- Effendi, M. (2019). Kompetensi di Era Disrupsi. *KONASPI Padang Tanggal 14 Maret 2019*.
- Geometry, R., & Analysis, G. (n.d.). Research Design. In *Society*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hardt, M. (2006). *Design Is To Design the Design of a Design*. Retrieved from <http://www.michael-hardt.com/PDF/lectures/design-definition.pdf>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD*.

- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. Retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/prodi\\_ilmu\\_komputer/196603252001121munir/buku/pembelajaran%2520digital.pdf&ved=2ahukewjoitxwpbpahwf7hmbhyxmdaiqfjaaegqiarab&usg=aovvaw3fgmsfjujbn9rjdvb5nbzi&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/prodi_ilmu_komputer/196603252001121munir/buku/pembelajaran%2520digital.pdf&ved=2ahukewjoitxwpbpahwf7hmbhyxmdaiqfjaaegqiarab&usg=aovvaw3fgmsfjujbn9rjdvb5nbzi&cshid)
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Nizamia Learning CenterSidoarjo.
- Nasional, D. K. (2016). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*. Malang: Dinas Pendidikan Nasional.
- Rahma, A. (2019). *Jokowi: Indonesia Sedang Masuk Era Disrupsi*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4039177/jokowi-indonesia-sedang-masuk-era-disrupsi>
- Setiyawan. (2013). Diskursus Terminologi Model, Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suwarjo, S., Maryatun, I. B., & Kusumadewi, N. (2015). Penerapan Student Centered Approach pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta). *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2924>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>