



## ***Strategi Penguatan Karakter Disiplin Anak Melalui Seni Tari Tradisi di Era Industri 4.0***

Maria Denok Bakti Aagustiningrum<sup>1</sup>, Marini<sup>2</sup>, Dyah Kusbiantari<sup>3</sup>, Ika

Tyas Mustika Sari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Ivet

Jl. Pawiyatan luhur IV no 17, Bendan Duwur kec gajahmungkur Kota Semarang

E-mail : [mdenok14@gmail.com](mailto:mdenok14@gmail.com)

**Abstrak:** Keberadaan generasi *Digital Natives* di Indonesia dengan segala keberadaannya merupakan perwujudan dari keberadaan Indonesia sebagai bagian dari dunia yang juga mengalami perkembangan teknologi. Dalam perkembangannya *generasi natives* hidup berdampingan dengan *generasi digital immigrant* sebagai sebuah kesatuan yang tidak terpisahkan. Situasi ini yang menimbulkan terjadinya gap budaya yang muncul sebagai akibat, bergeser dan berubahnya nilai hidup. Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan fakta seni tradisi khususnya tari nawung sekar mampu menjadi salah-satu media mewariskan nilai hidup kepada generasi *digital natives*. Penelitian ini mempergunakan pendekatan penelitian interdisiplin. Pendekatan interdisiplin tersebut meliputi: pendekatan etnokoreografi, pendekatan psikologi perkembangan anak, dan pendekatan sosio-budaya. Subyek penelitian: anak-anak yang belajar tari *Nawung Sekar* di sanggar tari Yayasan Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa. Seni tradisi merupakan produk dari generasi *digital immigrant* yang memiliki nilai hidup yang membentuk karakter-karakter hidup Masyarakat Jawa yang relevan di era revolusi industri 4.0. Ditemukan fakta penguatan karakter disiplin dalam proses mempelajari tari nawung sekar yang merupakan seni tradisi mampu memberikan penguatan karakter yang diperlukan anak-anak generasi *digital natives* dalam bertahan di era industri 4.0

**Kata Kunci:** Karakter Disiplin, Seni Tari, Era Industri 4.0

### **1. Pendahuluan**

Di Indonesia perkembangan teknologi informasi sejak tahun 2000 mengalami peningkatan yang pesat, terutama dengan hadirnya perangkat komunikasi seluler, media online, online games dan teknologi web. Berkembang kemudian beberapa aplikasi online *social networking*, seperti: *Facebook*, *Twitter*, *MySpace*, *Blogs*, yang membuat penggunaanya *staying conneted* dengan berbagai bagian perangkat komunikasi seperti blackberry, Iphone, Ipad, PC, Tablet, dan sebagainya.

Menurut beberapa hasil penelitian salah satunya menurut Riana dalam Jurnal Pustakawan Indonesia (Vol 11, No.1) keberadaan *social networking* sejak tahun 2010 sudah menjadi *life stye* dari anak-anak muda jaman sekarang.



Lebih lanjut Riana menyampaikan bahwa teknologi informasi yang dipergunakan oleh anak-anak muda jaman sekarang menjadi sebuah kebutuhan hidup yang menjwai keseharian kehidupan mereka.

Kebergantungan terhadap teknologi yang dilakukan oleh anak-anak di era millenium tersebut memberikan dampak positif dan negatif terhadap kehidupan masyarakat Indonesia khususnya terhadap keberlangsungan kebudayaan tradisi yang ada. Munculnya pola kehidupan *staying conneted*, diartikan sebagai sebuah bentuk kehidupan yang dapat menembus ruang dan waktu dengan hanya berada pada satu tempat namun mampu terhubung dengan beberapa orang diruang dan waktu yang berbeda hanya melalui *gadget*.

Pola tersebut memunculkan interaksi sosial yang berbeda dengan jaman sebelumnya; artinya interaksi yang dilakukan individu dengan individu yang lain tidak harus dilakukan secara *face to face* atau saling bertatap muka namun melalui perangkat *gadget*. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya. Selain itu, anak-anak lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata hal tersebut dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital yang hanya sedikit memunculkan *error* atau *distruksi* (Jin Shin Yee. 2014).

Seperti dilansir dalam Kompasiana, tanggal 27 Januari 2013 disebutkan dalam



sebuah artikel yang berjudul “Anak-anak dan Perkembangan Teknologi” menyebutkan keberadaan teknologi bagi anak-anak tidak bisa dihindari menjadi bagian dari *life style*. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kebergantungan atas teknologi merubah tatanan kehidupan sosial yang jauh sudah ada sebelumnya. Mereka tidak lagi bergantung pada orang lain secara nyata untuk dapat menyelesaikan semua kebutuhannya, hal tersebut dikarenakan banyak dari kebutuhan mereka yang sudah tercukupi dalam media internet. Dampak yang muncul adalah kurangnya sosialisasi anak pada teman-temannya karena lebih menyukai menyendiri dengan permainan teknologinya.

Keberadaan teknologi yang sudah tidak bisa dihindari tersebut memunculkan pendikotomian terhadap masyarakat yang hidup dan berkembang di era teknologi saat ini. masyarakat terbagi atas 2 jenis generasi yaitu generasi Digital Immigrant dan generasi Digital Natives. Mark Evan (2012) menyampaikan yang dimaksud dengan generasi Digital Immigrant adalah masyarakat yang masih hidup dan bertahan pada jaman digital sehingga kemudian melakukan usaha untuk menyesuaikan diri dengan kecanggihan teknologi. Sedangkan generasi *Digital Natives* untuk menyebut generasi yang lahir, hidup dan berkembang pada era digital dengan pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari hidup. Di Indonesia generasi *Digital Natives* adalah generasi yang digolongkan dalam kelompok usia  $\leq 25$  tahun pada tahun 2010 (Kompasiana, 25 November 2009). Permasalahan yang kemudian muncul adalah bagaimana menjembatani keberadaan antara generasi *Digital Natives* dan generasi *Digital Immigrant* agar nilai-nilai dan karakter baik yang dimiliki oleh generasi sebelumnya dapat ditransfer dan dikembangkan dengan baik sesuai dengan situasi jaman dewasa ini.

Dari beberapa penjelasan tentang keberadaan anak yang tinggal pada era Digital ditemui hal mendasar yaitu kebergantungan mereka terhadap teknologi mampu menutup ruang bagi terjadinya interaksi sosial antara satu individu



dengan individu yang lain secara *face to face* dan semakin tidak lagi diminatinya bentuk-bentuk kegiatan tradisi yang tidak bersinggungan dengan teknologi. Hal tersebut menutup ruang bagi kesenian-kesenian tradisi yang tidak kebersinggungan dengan teknologi untuk diminati oleh anak-anak usia dini. Sehingga keberadaan anak-anak usia dini mempelajari kebudayaan tradisi menjadi sebuah fenomena yang menarik.

Bentuk fenomena yang peneliti temukan pada salah satu sanggar tari tradisi di kota Yogyakarta yang para pesertanya anak-anak berusia usia 3–16 tahun yang masih mau berlatih menari tari klasik gaya yogyakarta. Sanggar tersebut berada di *ndalem Pudjokusuma* yaitu Sanggar Tari Yayasan Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa. Data tersebut peneliti dapatkan melalui hasil observasi dan wawancara selama  $\pm$  1 tahun (maret 2015 sampai november 2016).

## 2. Metode

Penelitian ini mempergunakan pendekatan penelitian interdisiplin. Pendekatan interdisiplin tersebut meliputi: pendekatan etnokoreografi, pendekatan psikologi perkembangan anak, dan pendekatan sosio-budaya. Melalui beberapa pendekatan tersebut penulis mengkaji dan menganalisa isu persoalan yang diangkat di dalam studi ini.

Pendekatan etnografi digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis struktur/bentuk tari Nawung Sekar sebagai produk seni tradisi yang memiliki nilai estetik dalam proses pembuatannya.

Pendekatan psikologi perkembangan anak untuk mendeskripsikan dan menganalisa anak generasi *Digital Natives* sebagai bagian dari manusia yang memiliki kebutuhan dasar atas tumbuh kembang. Pendekatan ini digunakan juga untuk memahami hakekat dan kebutuhan dari anak, sehingga mengetahui karakter apa saja yang bisa dibentuk dan dimunculkan.



Desain penelitian yang dipergunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian fenomenologi (Strauss dan Corbin,1998:11) yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif dapat dipergunakan untuk mendapatkan detail-detail yang rumit tentang fenomena seperti perasaan, proses pikiran, dan emosi yang sulit untuk diekstraksi atau dipelajari melalui metode-metode yang lebih konvensional”. Sebab disadari bahwa eksplorasi tentang pergeseran kebudayaan yang dimungkinkan muncul sebagai bagian yang harus diungkap.

Berikutnya mempergunakan metode etnografi, dengan alasan dikarenakan studi ini terkait dengan “kelompok yang sudah lama bersama-sama dan telah mengembangkan nilai, keyakinan, dan bahasa yang sama (Cresswell 2015:933)”. Seperti yang dijelaskan oleh Cresswell (2015:932), bahwa “rancangan etnografis adalah prosedur penelitian kualitatif untuk mendiskripsikan, menganalisis dan menginterpretasi pola-pola perilaku, keyakinan, dan bahasa yang sama pada culture-sharing group (kelompok berbudaya sama), yang berkembang seiring dengan jalannya waktu.

### **3. Hasil dan Diskusi**

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam bukunya *Karja* (1977) memiliki tujuan akhir untuk menjadikan manusia sebagai makhluk yang berakhlak mulia; artinya semua bentuk pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menjadikan peserta didik sebagai insan yang memiliki nilai dan karakter yang mulia. Proses pendidikan dapat ditempuh dengan berbagai cara baik secara formal maupun non formal, sedangkan substansi yang dipelajari juga dapat berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Alwisol (2010:7) mendefinisikan bahwa karakter adalah penggambaran



tingkah laku yang dilakukan oleh individu dengan menonjolkan nilai baik secara eksplisit maupun implisit. Pernyataan Alwisol memberi sebuah pemahaman bahwa seorang individu harus mengenal dan memahami nilai-nilai yang ada supaya dapat membentuk sebuah karakter. Sedangkan yang dimaksud dengan nilai menurut Higgard dan Marquis sebuah unsur yang membentuk kepribadian dari individu. Nilai tersebut terbentuk sebagai akibat dari stimulasi sosial dan kemampuan menampilkan diri secara baik, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa untuk mengenalkan nilai guna membentuk karakter sebaiknya dilakukan sejak individu berusia dini.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan untuk menyerap dan belajar dengan maksimal melalui stimulasi yang diberikan secara benar oleh orang-orang yang berada disekitarnya. Lingkungan dimana anak tinggal dan berkembang merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam membentuk karakter anak.

Keberadaan teknologi sudah tidak bisa dihindari di jaman millenium ini, jaman dimana perangkat teknologi menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Di Indonesia perkembangan teknologi informasi mengalami peningkatan yang pesat sejak tahun 2000, hal tersebut ditandai dengan hadirnya perangkat komunikasi seluler, media online, online games dan teknologi web yang dapat diunggah dan unduh secara mudah oleh masyarakat.

Populernya perangkat teknologi dikalangan masyarakat tersebut berkembang menjadi sebuah wadah komunikasi sosial, yaitu munculnya beberapa aplikasi online *social networking*, seperti: *Facebook, Twitter, MySpace, Blogs*; yang membuat penggunaanya *staying conneted* dengan berbagai bagian perangkat komunikasi seperti *blackberry, Iphone, Ipad, PC, Tablet*, dan sebagainya.

Menurut Riana dalam Jurnal Pustakawan Indonesia (Vol 11, No.1) keberadaan



*social networking* sejak tahun 2010 sudah menjadi *life stye* dari anak-anak muda jaman sekarang. Lebih lanjut Riana menyampaikan bahwa teknologi informasi yang dipergunakan oleh anak-anak muda jaman sekarang menjadi sebuah kebutuhan hidup yang menjiwei keseharian kehidupan mereka.

Kebergantungan terhadap teknologi yang dilakukan oleh anak-anak di era millenium tersebut memberikan dampak positif dan negatif terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, dampak positif yang sangat dirasakan oleh masyarakat Indonesia adalah (1) Mempermudah komunikasi antara satu individu dengan individu yang lain; (2) Memberikan kemudahan untuk mengakses informasi; (3) Mempermudah untuk menyebarkan informasi-informasi; (4) Mempermudah pergerakan manusia untuk mengakses informasi tentang kebutuhan-kebutuhan tertentu yang dibutuhkan oleh individu pengguna. Hal tersebut memunculkan pola kehidupan *staying conneted*, diartikan sebagai sebuah bentuk kehidupan yang dapat menembus ruang dan waktu dengan hanya berada pada satu tempat namun mampu terhubung dengan beberapa orang diruang dan waktu yang berbeda hanya melalui *gadget* sehingga kebutuhan hidupnya dapat diselesaikan dengan cepat dan mudah.

Munculnya dampak positif tersebut dibarengi dengan munculnya dampak negatif khususnya terhadap keberlangsungan kebudayaan tradisi yang sudah ada sebelumnya. Pola tersebut memunculkan interaksi sosial yang berbeda dengan jaman sebelumnya; artinya interaksi yang dilakukan individu dengan individu yang lain tidak harus dilakukan secara *face to face* atau saling bertatap muka namun melalui perangkat *gadget*. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut.



Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak juga berdampak buruk bagi psikologis anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan *gadget* juga dapat membawa pengaruh buruk bagi kemampuan sosial emosi anak. Mereka menjadi tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya karena lebih tertarik bermain dengan permainan digitalnya, lebih lanjut anak-anak menjadi lebih sulit berkonsentrasi dalam dunia nyata hal tersebut dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital yang hanya sedikit memunculkan *error* atau *distruksi* (Jin Shin Yee, 2014).

Beberapa penjelasan diatas menunjukkan disisi yang lain kemajuan teknologi memiliki potensi mendorong anak untuk menjalin hubungan yang lemah antara manusia satu dengan manusia yang lain dalam dunia nyata. Waktu yang seharusnya digunakan untuk bercengkerama dan berinteraksi secara langsung berkurang karena waktu tersebut tersita hanya untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Bahkan beberapa bentuk permainan yang dimainkanpun bersifat individual sehingga menyebabkan semakin kecil lingkup jalinan hubungan nyata yang luas.

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan sejak bulan maret 2015 sampai november 2016 didapati bahwa tari klasik gaya Yogyakarta masih terus dilatihkan di *dalem Pujokusuma* (sanggar tari Yayasan Pamulangan Beksa Sasmita Mardhawa) pada hari Selasa dan Kamis pukul: 16.00 s/d 18.30; dengan jumlah rata-rata peserta 40–60 anak setiap latihan; dengan rentang usia 3–16 tahun. Anak-anak belajar sesuai dengan kemampuan mereka, yaitu disesuaikan kemampuan menari yang mereka miliki. Anak-anak yang berlatih terbagi dalam 4 kategori untuk putri dan putra sejak anak usia sekolah Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-Kanak (TK) sampai dengan usia sekolah kelas 3 Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).





Keberadaan anak-anak tersebut menjadi kejadian yang menarik menurut peneliti dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan di Sanggar tari Yayasan Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa (yang selanjutnya disebut YPBSM) mempergunakan bentuk pembelajaran yang konvensional yaitu metode demonstrasi (meniru dari sang guru) dan hanya sedikit mempergunakan peralatan teknologi, yaitu hanya sebagai *player*. Dan untuk masing-masing kelas diberi waktu untuk berlatih selama  $\pm$  60 menit/1 jam, namun nampak bahwa anak-anak tersebut konsentrasi melakukan tahapan-tahapan yang diajarkan oleh pengajar.

Untuk dapat lebih memfokuskan masalah penelitian ini dibatasi pada 1 subyek tari pada kelas pemula/awal yang mempelajari tari *Nawung Sekar* dengan peserta anak usia 3-8 tahun. Alasannya adalah tari *Nawung Sekar* merupakan tari yang digagas oleh Rama Sasmita (selanjutnya disebut Rama Sas) dengan ide awal agar diciptakannya sebuah tarian yang membuat anak-anak siap untuk menari Sari Kusuma (hasil wawancara dengan Ibu Angela Retno Nooryastuti S.Sn.). lebih lanjut Rama Sas menyampaikan tarian ini harus bersifat riang gembira supaya anak-anak mau dan mampu mempelajari tari klasik gaya Yogyakarta.

Tari klasik gaya Yogyakarta merupakan tari yang memiliki beberapa aturan-aturan, nilai dan karakter tertentu yang lekat dengan tradisi, sosial budaya Yogyakarta. Tari klasik gaya Yogyakarta memiliki ciri penjiwaan *Sawiji, Greget, Sengguh, Ora mingkuh*. Tari *Nawung Sekar* diciptakan dengan semua aturan baku yang terdapat pada tari klasik gaya Yogyakarta namun disisi lain tari ini diciptakan juga dengan memperhatikan kebutuhan anak.

Pewarisan adalah sebuah cara yang dipergunakan untuk mewariskan sistem, pola, aturan, sifat, nilai, pendidikan, ketrampilan dan banyak hal dari generasi



yang terdahulu kepada generasi berikutnya (Arnold Hauser, 1974). Bahkan proses pewarisan yang dilakukan oleh generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya adalah menjadi sebuah bagian dari cara untuk melanggengkan keberadaan sebuah masyarakat (Hauser, 1974: 119-122).

Lebih lanjut dalam kebudayaan (Rohidi, 2016: 58) terjadi 3 hal penting untuk dapat melanggengkan kebudayaan yaitu dengan cara:

- a. Kebudayaan dialihkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, sebagai sebuah warisan atau tradisi sosial; artinya ada proses pewarisan yang dilakukan oleh generasi yang sebelumnya dengan sadar dilakukan untuk mempertahankan budaya yang sudah ada agar dapat terus ada pada generasi berikutnya.
- b. Kebudayaan dipelajari bukan diturunkan secara genetik; terjadi sebuah usaha sadar untuk mempelajari hasil-hasil dari budaya (produk budaya, seperti: seni) pada lembaga-lembaga formal maupun non formal.
- c. Kebudayaan dihayati dan dimiliki bersama oleh komunitasnya; dapat dimaknai bahwa kebudayaan yang ada merupakan sebuah tuntunan dalam kehidupan bersama dimana kebudayaan tersebut tercipta dan berkembang.

Ketiga proses tersebut menyiratkan bahwa cara-cara yang dipergunakan untuk mengalihkan kebudayaan sebagai sebuah sistem melalui proses pendidikan. Proses pendidikan ini memiliki tujuan adanya keberlangsungan nilai yang ingin ditularkan atau diwariskan oleh generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya sebagai sebuah identitas budaya masyarakat.

Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa terjadi proses pewarisan nilai tradisi jawa khususnya Yogyakarta kepada anak sebagai sebuah generasi berikutnya dari generasi sebelumnya melalui proses pembelajaran tari *Nawung*



*Secar* yang dilakukan di sanggar tari YPBSM Yogyakarta. Adapun beberapa nilai yang diwariskan adalah:

- a. *Sawiji*, yang berarti konsentrasi secara total (*total concentration*) yang diwujudkan dalam kelancaran (*runtut*) dalam menari (*without mental disorder*).

Muncul saat anak mulai mempelajari satu tarian dan mementaskannya dalam jangka waktu  $\pm$  5 bulan untuk memampu naik tingkat ke kelas berikutnya. Lebih lanjut konsentrasi muncul saat bersamaan anak-anak harus menari sementara lingkungan / tempat dimana mereka berada terbuka sehingga menimbulkan gangguan untuk konsentrasi.

Tuntutan konsentrasi juga muncul dalam proses belajar mengajar, metode yang dipergunakan dalam pembelajaran tari di sanggar YPBSM adalah metode imitasi. Metode ini menuntut perhatian lebih dikarenakan adanya koordinasi antara gerakan dengan mata untuk melihat guru dan telinga untuk mendengarkan musik.

- b. *Greget*, adalah dinamika atau semangat jiwa (*inner dynamic*) namun *greget* harus diartikan dan dilakukan dengan suatu pengendalian diri untuk tidak mengarah pada kekasaran (*without being coarse*).

Sikap ini muncul saat anak belajar mengendalikan tenaga untuk setiap gerakan yang ditarikan. Sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dikarenakan anak-anak khususnya usia dini berada dalam situasi *moody* dalam tahap perkembangan. Maka kesempatan ini merupakan kesempatan yang baik untuk menstimulasi dengan benar pengendalian diri anak.

- c. *Sungguh*, yang memiliki arti percaya diri (*self-confidence*), namun percaya diri yang tidak mengarah pada kesombongan atau arogansi (*without being arrogant*).

Melalui proses belajar tari Nawung Sekar ini didapati fakta anak-anak mampu meningkat rasa percaya dirinya, nampak pada acara mereka



bergerak menari diwaktu-waktu tertentu tanpa mencontoh guru dan disaksikan oleh para pengantar (orangtua, wali murid, pengunjung bahkan turis).

- d. *Ora mingkuh*, yang berarti memiliki kemauan keras, penuh tanggung jawab dan pantang mundur (*no-retreat*) sebagai usaha untuk membangun disiplin diri (*self-disciplin*).

Fakta ini muncul dari keberadaan mereka / anak-anak mengikuti proses latihan sampai ujian bahkan naik tingkat dengan mempelajari tari baru. Selanjutnya ditunjukkan dengan pementasan yang mempergunakan kostum dan rias tari Nawung Sekar yang tentunya tidak senyaman kostum sehari-hari namun mereka dituntut untuk dapat menari dengan baik.

#### **4. Simpulan**

Penelitian yang dilakukan 2 tahun sebelum terjadinya wabah covid 19 ini, menjadi rujukan bahwa situasi anak yang terlahir dalam situasi teknologi sehingga disebut dengan digital native menjadi sebuah penanda awal betapa situasi belajar berubah pesat sebagai dampak perkembangan teknologi. Keberadaan teknologi sebagai bagian dari kehidupan Masyarakat menjadi sebuah hal yang mutlak. Maka penting untuk tetap memberikan pembelajaran yang bersifat menyenangkan namun bisa diterima oleh anak.

Pembelajaran yang menyenangkan muncul pada proses mempelajari tari nawung sekar di sanggar YPBSM, sehingga mampu memberikan penguatan karakter disiplin kepada anak usia 6- 8 tahun, seperti yang terjabar dalam sqwiji, greget, sengguh dan ora mingkuh.

#### **5. Daftar Rujukan**

- Agustiningrum, M. (2016). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Seni Di Lembaga Paud. Sembada, 2(2).  
<http://repositori.ivet.ac.id/index.php/s/M86GhIkIHWljmgz>



Agustiningrum, M. D. B. (n.d.). PENANAMAN PROSES PENDISPLINAN DIRI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNA RUNGU WICARA) DALAM PEMBELAJARAN TARI TRADISIONAL. [upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10493](http://upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10493)

Agustiningrum, M. D. B. (2014). Penanaman proses pendisiplinan diri anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam pembelajaran tari tradisional. *Cakrawala Dini*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10493>

Alwisol. 2009. *Psikologi kepribadian (Edisi Revisi)*. Malang: UMM Press

Badu, R. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan. *Penelitian Dan Pendidikan*, 8 Nomor 1, 70–77.

Denok, M., & Agustiningrum, B. (2020). Stimulation of Social-Emotional of Children ' s Digital Natives Through Learning Nawung Sekar Dance. 3(Desember 2019).

Denok, M., Agustiningrum, B., Sekar, N., & Klasik, T. (n.d.). Tari nawung sekar sebagai wujud tari pendidikan. 1–7.

Denok, M., Rohendi, T., & Sayuti, S. (n.d.). Pamulangan beksa sasminta mardawa yogyakarta ' s foundation as a pattern-maintenance organization javanese cultural value.

Denok, M., Tjetjep, B. A., Pendidikan, P., Pendidikan, G., Usia, A., & Keguruan, F. (2020). Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 Tahun Dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Tari Nawung Sekar. 1(1), 1–5.

Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>

Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Edisi 5)* (Istiwidayanti, Soedjarwo, & R. M. Sijabat (eds.); 5th ed.). Erlangga. <http://www.library.usd.ac.id/web/index.php?pilih=search&p=1&q=000017753&go=Detail>

Marciniak, R. (2010). "Born Digital Understanding The First Generation Of Digital Natives?").



Edgar, Andrew. Peter Sedgwick. 2008. *Cultural Theory: The key Concepts*.  
2nd edition. London: Routledge.

Elizabeth, H. 2009. *Child Development (terjemahan Meitasari Tjandrasa)*.  
Jakarta: Penerbit Erlangga