

AKTIVITAS PEMBELAJARAN SENI BUDAYA SECARA DARING DI SMP NEGERI 43 PADANG

LEARNING ARTS AND CULTURE ONLINE ACTIVITIES AT SMP NEGERI 43 PADANG

Eventia Anne Grasia¹; Yuliasma²;

¹ Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

² Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia.

(*)✉ eventiaeven@gmail.com¹, yolyole63@gmail.com²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui kegiatan pembelajaran seni budaya secara online di SMP Negeri 43 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis, telepon genggam, alat perekam, kamera, dan alat-alat yang diperlukan. Objek penelitiannya adalah siswa kelas VIII.1-A yang berjumlah 16 orang. Jenis data dalam penelitian ini adalah Data Primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data adalah reduksi, penyajian data, verifikasi atau penyimpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran seni budaya online di SMP Negeri 43 Padang dengan materi topik komik, terdapat beberapa aktivitas pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran online, aktivitas yang terjadi adalah aktivitas Visual, aktivitas mendengarkan, aktivitas menggambar, aktivitas emosional. Selama pembelajaran daring terjadi penurunan aktivitas belajar siswa berdasarkan data yang ditemukan yaitu kehadiran siswa, hingga nilai siswa yang tidak mencapai standar kriteria skor minimal tuntas, terutama aktivitas visual yang ditunjukkan dengan nilai TO dan aktivitas emosional yang ditunjukkan dengan ketidakhadiran. Dengan demikian, keaktifan siswa dalam pembelajaran menurun pada pembelajaran daring.

Kata kunci: Aktvitas, Capaian Pembelajaran, Daring .

Abstract

The purpose of this study is to describe and know the activities of learning cultural arts online in SMP Negeri 43 Padang. This research is qualitative research with a descriptive approach. The instruments in this study were researchers themselves and were assisted by supporting instruments such as stationery, mobile phones, recording devices, cameras, and necessary tools. The object of

the study was a class VIII.1-A student, who numbered 16 people. The types of data in this study are Primary Data and secondary data. Data collection techniques are carried out by means of literature studies, observations, interviews, documentation. Data analysis techniques are the reduction, presentation of data, verification or inference of data. The results showed that online cultural arts learning activities in SMP Negeri 43 Padang, with comic topic material, there are several learning activities that occur during online learning, activities that occur are Visual activities, listening activities, drawing activities, emotional activities. During online learning there was a decrease in student learning activities based on data found, namely student attendance, to students' to scores that did not reach the standard score criteria for minimal completion, especially visual activities indicated by TO values and emotional activities indicated by absenteeism. Thus, student activity in learning decreases during online learning.

Keywords: Activities, Learning Outcomes, Online.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari pembangunan nasional yang kegiatannya harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh usaha dan kerjasama personil sekolah khususnya guru yang memegang kunci pokok dalam pendidikan suatu negara tercermin pada kualitas pendidikan bangsa. Pendidikan juga merupakan tempat dimana potensi seluruh siswa dapat dikembangkan, serta disalurkan sebaik mungkin melalui lembaga pendidikan yaitu sekolah. Berdasarkan UU .No. 20 Tahun 2003, adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi insan yang berakhlak mulia, bertakwa untuk Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi penduduk negara yang baik serta bertanggung jawab.

Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 tahun 2004 tentang standar isi, di dalamnya yaitu memuat struktur kurikulum yang terdiri dari pola dan susunan program pendidikan di sekolah. Program pendidikan dari semua jenjang dan jalur pendidikan terdiri dari tiga kelompok yakni, kelompok pengembangan diri dan ; kelompok mata pelajaran kelompok muatan lokal. Pelaksanaan mata pelajaran dilaksanakan pada lembaga-lembaga pendidikan formal salah satunya Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu terencana dan peraturan di sekolah ini diatur berdasarkan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 namun sebagian sekolah memakai kurikulum tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Didalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya berfungsi untuk mengembangkan Kemampuan berkeaktifitas, sikap apresiatif, dan kepekaan cita rasa siswa yang dikembangkan melalui pembelajaran seni budaya serta memupuk rasa indah dan selaras siswa dalam lingkungan sekolah. Namun proses pembelajaran terganggu akibat adanya pandemi virus Covid-19

Covid-19 pertama sekali muncul di Wuhan Negara China, sejak Desember 2019, Virus Covid-19 mulai menyebar keseluruh Dunia, Indonesia salah satu Negara yang terjangkit Virus Covid-19. Pada bulan Maret 2020. Pemerintah mengeluarkan peraturan dan kebijakan agar masyarakat tetap di rumah masing-masing, menjaga jarak, memakai masker jika keluar rumah, rajin mencuci tangan, dan membiasakan hidup bersih dan sehat agar dapat

memutuskan rantai Virus Covid-19. Pada masa Pandemi kegiatan proses pembelajaran dilakukan secara Daring (dalam jaringan) dengan menggunakan media Aplikasi komunikasi seperti google platform, gesschol, google zoom meet, whatsapp dan lain-lain. Termasuk mata pelajaran Seni Budaya dilaksanakan secara daring.

Agar dapat memutuskan penyebaran covid-19, pembelajaran via online atau sering disebut daring menjadi pilihan strategis dalam didunia pendidikan, karena daring esensinya ialah dilakukan tanpa bertemu secara langsung. Hal ini sangat relevan dengan pencegahan penyebaran covid-19 melalui fysical distancing dan social distancing. Berdasarkan wawancara dengan guru seni budaya di SMP Negeri 43 Padang Septy Hamelya Sari, S.Pd (25 januari 2021) menyatakan bahwa SMP Negeri 43 Padang pada saat ini melaksanakan kegiatan proses belajar secara luring dan daring, mata pelajaran yang membutuhkan pertemuan tatap muka langsung seperti mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, IPA, PAI, dan Bahasa Indonesia dilaksanakan secara luring di Sekolah, sedangkan pada mata pelajaran PJOK, Seni Budaya, Prakarya, TIK, PPKN dilaksanakan di rumah secara daring dengan menggunakan media aplikasi Gesschool sekolah, dan aplikasi WhatsApp. Pada materi Seni Rupa, Seni Tari, Seni Drama/teater, dan Seni Musik yang tercakup dalam mata pelajaran Seni Budaya, dilakukan secara daring. Berdasarkan kesepakatan peraturan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) sekota Padang, dikarenakan wabah covid-19 masih merebak dimana-mana. Pada mata pelajaran Seni Budaya siswa hanya akan mempelajari dua materi yaitu Seni Rupa dan Seni Musik yang pelaksanaannya baik secara teori dan praktek yang dilaksanakan secara daring. Selama proses pembelajaran daring berlangsung SMP Negeri 43 Padang menggunakan aplikasi Geschool sekolah dan juga aplikasi WhatsApp dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Aplikasi Geschool digunakan untuk mengupload materi, Try out (TO) dan absen yang secara otomatis merekam kehadiran siswa sesuai dengan kelas dan jadwal pelajaran. Materi yang telah disiapkan oleh pihak Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sumatera Barat akan di Upload melalui Geschool, kemudian Guru mata pelajaran mengupload ulang materi sesuai kelas dan jadwal mata pelajaran yang akan berlangsung. Aplikasi WhatsApp digunakan guru dan siswa untuk berkomunikasi serta tempat pengumpulan tugas teori maupun praktek.

Pada umumnya terlebih dahulu guru mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum proses pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru, RPP menjadi panduan guru untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi covid-19 disesuaikan dengan kondisi pelaksanaan pembelajaran di Sekolah. Demikian pula Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru seni budaya disesuaikan dengan kondisi Covid saat ini.

Dalam kegiatan pembelajaran sarana prasarana menjadi penunjang penting agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Sarana merupakan segala jenis peralatan yang berfungsi sebagai alat utama/ alat langsung untuk mencapai tujuan. Sarana yang digunakan untuk sekolah misalnya seperti meja, kursi, spidol, buku, penggaris, tas dan lain-lain. Prasarana sekolah merupakan seperangkat alat yang berfungsi secara tidak langsung untuk mencapai tujuan misalnya gedung sekolah, ruangan kelas, ruangan perpustakaan, lapangan, dan lain-lain. Prasarana adalah fasilitas yang sifatnya menunjang sarana, Pada masa pandemi, sarana dan prasarana yang digunakan disesuaikan dengan kondisi keadaan. Sarana yang digunakan untuk pembelajaran daring seperti smartphone , komputer, laptop, notebook, dan kouta internet. Sedangkan prasarana gedung, rumah, ruang

tamu dan lain-lain. Sarana dan prasarana dimasa pandemi disesuaikan dengan kondisi keadaan yang terjadi. Berdasarkan observasi di SMP Negeri 43 Padang, sarana masih belum lengkap, khususnya untuk mata pelajaran seni budaya seperti keyboard, gitar, pianika, kostum tari, dan lain sebagainya. Prasarana di SMP Negeri 43 Padang masih kurang, sebab gedung sekolah SMP Negeri Padang merupakan gedung pinjaman, dikarenakan gedung SMP Negeri 43 Padang masih dalam proses pembangunan.

Aktivitas pada proses pembelajaran teori dan praktek Seni Budaya ini dilandasi oleh pentingnya siswa Sekolah Menengah Pertama ini agar memiliki keterampilan di bidang Seni, karena sebagai penunjang dan juga sebagai nilai tambahan. Dalam kegiatan belajar, menurut Sardiman (2008) aktivitas belajar adalah segala kegiatan pengetahuan yang harus dilakukan dengan penyelidikan sendiri, pengamatan sendiri dan bekerja sendiri baik secara teknis maupun rohani. Dalam aktivitas belajar adanya kegiatan seperti menulis, membaca, mengingat, latihan dan praktek. Aktivitas pembelajaran merupakan keterlibatan guru dan siswa dalam kegiatan dalam proses pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam bentuk sikap, perhatian serta hasil belajar yang baik. Aktivitas belajar siswa yang tinggi dapat dilihat dari semangat belajar, keseriusan dalam belajar, keinginan belajar lebih tinggi, dan lain-lain. Dengan aktivitas belajar yang tinggi maka hasil yang diperoleh siswa prestasi yang baik. Sebaliknya aktivitas belajar rendah dapat dilihat dari sikap dalam belajar, semangat belajar yang rendah, rendahnya keinginan belajar dan lain-lain. Aktivitas belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar, semakin tinggi aktivitas belajar, semakin baik hasil yang diperoleh, sebaliknya semakin rendah aktivitas belajar semakin rendah hasil yang diperoleh.

Berdasarkan wawancara dengan guru seni budaya di SMP Negeri 43 ibu Septy Hamelya Sari, pembelajaran seni budaya sebelum masa pandemi, banyak siswa menyukai pelajaran seni budaya yang mencakup seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni teater atau seni peran. Namun pada kenyataan sekarang, dimasa pandemi membuat aktivitas belajar tidak terpantau dengan baik. Terkait aktivitas pembelajaran daring. hasil yang diperoleh siswa dinilai secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kegiatan mengajar merupakan suatu proses mengatur lingkungan agar siswa belajar, dan setiap proses pembelajaran selamanya akan berbeda tergantung kepada materi pelajaran, karakteristik siswa sebagai subjek belajar, serta tujuan, Sanjaya (dalam Poppy Anggraeni, 2018 : 56). Kegiatan belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran seni budaya dengan materi seni rupa.

Tujuan seni budaya rupa adalah memperlengkapi anak dalam membentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (membentuk anak yang harmonis), mengembangkan sensitifitas dan kreativitas, serta memberikan fasilitas kepada anak untuk dapat berekspresi lewat seni rupa, Soedarso (dalam Ardipal, 2010 : 3).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sugiyono, 2015 : 14, mengungkapkan bahwa metode etnographi, karena pada awal metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, sebab data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif. metode penelitian kualitatif juga sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Objek penelitian adalah siswa kelas VIII.1-A, yang berjumlah 16 Orang.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis, handphone, alat perekam, kamera, dan alat-alat yang diperlukan. Pada jenis data dalam penelitian ini adalah Data Primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data adalah reduksi, penyajian data, verifikasi atau penyimpulan data.

HASIL ATAU PEMBAHASAN

Setelah aktivitas pembelajaran selesai guru mengumpulkan data yang diperoleh selama tiga kali pertemuan pada materi komik, guru memeriksa kehadiran dan nilai TO siswa. Hasil pertemuan pertama, kedua, dan ketiga.

Hasil belajar pertemuan pertama pada tanggal 4 Maret 2021 pukul 09.30-10.00, jumlah siswa kelas 8.1-A secara keseluruhan 16 siswa, 6 siswa yang tidak hadir, 10 siswa hadir. Hasil nilai TO pertemuan pertama yaitu, 1 orang siswa dengan nilai 80, 3 siswa dengan nilai 60, 1 siswa dengan nilai 40, 4 siswa dengan nilai 20 dan 1 siswa dengan nilai 0. siswa yang mengikuti gesschool dan TO berjumlah 10 orang. Hasil rata nilai siswa pada pertemuan pertama 38%. Dari data nilai siswa yang terekap secara otomatis di geschool, terdapat 1 orang siswa dengan nilai tuntas. Memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76.

Hasil pembelajaran pertemuan kedua pada tanggal 1 April 2021 pukul 09.30-10.00 jumlah siswa yang tidak hadir 7 orang siswa, 9 orang siswa yang hadir. Hasil nilai TO pada pertemuan kedua yaitu 2 siswa dengan nilai 100, 2 siswa dengan nilai 60, 3 siswa dengan nilai 40, 1 siswa dengan nilai 20, dan 1 siswa dengan nilai 0. Siswa yang mengikuti gesschool dan TO berjumlah 9 orang. Hasil rata-rata nilai siswa pada pertemuan kedua 51%. Dari nilai tersebut terdapat 2 orang siswa yang tuntas, memenuhi nilai KKM.

Hasil penilaian secara kognitif siswa selama tiga kali pertemuan pengetahuan dan pemahaman siswa masih kurang, hal ini dapat diamati dari hasil rata-rata kelas pertemuan pertama 38%, sedangkan pertemuan kedua 51%, walaupun terjadi peningkatan pemahaman siswa dari TO 1 dan TO 2, namun peningkatan pengetahuan siswa terhadap materi masih dibawah nilai standar rata-rata seharusnya nilai ketuntasan siswa pada kelas 8 adalah 76. Hasil penilaian secara afektif dapat dilihat dari data kehadiran siswa, dari 16 siswa di kelas 8.1-A. Penilaian afektif siswa yaitu sikap, minat, reaksi yang terjadi selama proses pembelajaran daring, siswa yang tidak aktif dalam grup WhatsApp, kehadiran siswa yang terekap secara otomatis di Geschool sekolah, dan banyaknya siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Hasil penilaian psikomotorik siswa, dilihat dari tugas praktek siswa materi komik, tugas yang dikumpulkan siswa masih belum sempurna, tidak sesuai dengan prosedur menggambar komik, dapat dilihat dari tugas siswa yang tidak diwarnai, dan tidak jelas gambar yang dibuat.

Guru menjadi salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai keberhasilan siswa dan tujuan pembelajaran, proses ini terjadi karena siswa mengikuti kegiatan belajar yang di bimbing oleh guru fase demi fase (Yuliasma, 2019 : 168). Peran guru sangatlah penting terhadap hasil belajar siswa, upaya guru dalam meningkatkan tanggung jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru mengambil kebijakan untuk memanggil orang tua kesekolah, dan berkunjung kerumah siswa. Pada saat guru berkunjung ke rumah siswa Terjadilah diskusi antara guru, orang tua dan siswa terkait permasalahan yang di alami siswa selama pembelajaran daring berlangsung.

Nasution (dalam Sahrol, Dkk. 2021 : 31) salah satu ciri terpenting terjadinya proses belajar adalah ditandai dengan adanya aktivitas siswa. Aktivitas merupakan setiap jenis kegiatan yang dilakukan manusia dan dorongan yang berhubungan dengan tingkah laku. Berdasarkan pengamatan ditemukan aktivitas melihat, menonton, mendengar, membaca, mengamati, selama pembelajaran, tingkah laku siswa selama belajar daring di SMP Negeri 43 Padang menunjukkan tingkah laku sangat terbatas.

Aktivitas pembelajaran Seni Budaya secara daring di SMP Negeri 43 dilakukan akibat adanya pandemi Covid-19. Berdasarkan Paul B. Diedrich menyatakan bahwa Kegiatan belajar, maka hasil temuan peneliti di SMP Negeri 43 Padang maka di peroleh data Aktivitas Pembelajaran Seni Budaya Secara Daring Di SMP Negeri 43 Padang, yang muncul berdasarkan data yang ditemukan selama pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut :

Visual activities (kegiatan-kegiatan visual) membaca, memperhatikan gambar, memperlihatkan demonstrasi percobaan pekerjaan orang lain. Kegiatan visual dilakukan pada kegiatan pembelajaran daring di kelas 8.1-A. Kegiatan ini dominan muncul pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Aktivitas melihat, membaca, memahami materi yang terjadi selama tiga kali pertemuan dengan materi menggambar komik selama pembelajaran daring, hasil penilaian kognitif dan psikomotorik yang muncul, belum mencapai nilai yang baik, karena keterbatasan waktu siswa tidak dapat memahami secara keseluruhan materi yang diberikan oleh pihak MGMP kota Padang di Geschool.

Listening activities (kegiatan mendengarkan) seperti mendengarkan : uraian percakapan, diskusi musik hasil temuan peneliti dalam kegiatan pembelajaran daring, listening activities adalah kegiatan yang dominan muncul dan dilakukan siswa, kegiatan mendengarkan penjelasan materi melalui video yang disediakan oleh MGMP. Kegiatan mendengar membantu siswa dalam memahami penjelasan materi dari video yang telah disediakan oleh pihak MGMP kota. Hasil penilaian kognitif siswa dilihat dari pemahaman siswa dari penjelasan materi melalui video.

Drawwing Activities (kegiatan menggambar), pelajaran seni budaya menggambar menjadi salah satu kegiatan pembelajaran, siswa ditugaskan untuk membuat suatu karya seni rupa yaitu menggambar komik, fungsi dari drawwing activities ialah untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas pada diri siswa. Hasil penilaian kognitif dan psikomotorik muncul pada kegiatan menggambar siswa.

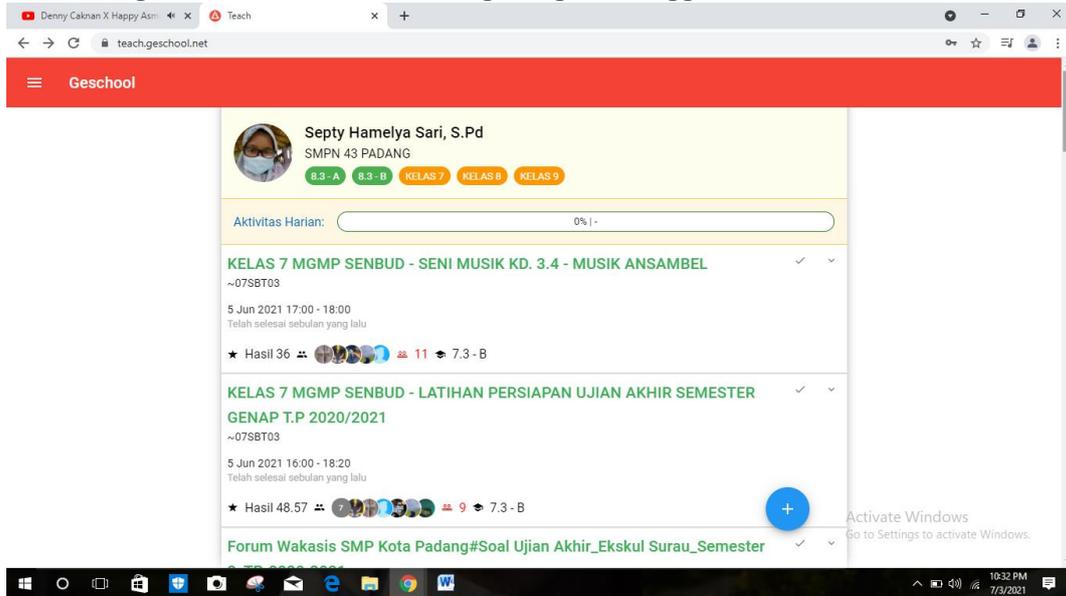
Emotional activities (kegiatan mental) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup. Dalam aktivitas proses pembelajaran daring emotional activities yang ikut berperan dalam proses pembelajaran daring. Emotional activities pada anak dapat dilihat bagaimana tanggung jawab siswa terhadap absensi, tanggung jawab belajar. hasil penilaian afektif belajar siswa pada emotional activities siswa dapat dilihat berdasarkan tanggung jawab absensi dari 16 siswa kelas 8.1-A, terdapat beberapa siswa dari penilaian afektifnya tidak baik. Dapat dilihat dari kehadiran siswa selama tiga kali pertemuan.

Dari aktivitas yang dikelompokkan yang terjadi pada proses pembelajaran daring di SMP Negeri 43 Padang terdapat empat kelompok aktivitas yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran daring melalui media gesschool yaitu visual activities, listening activities, drawing activities, dan emotional activities. Manfaat aktivitas dalam belajar sangat

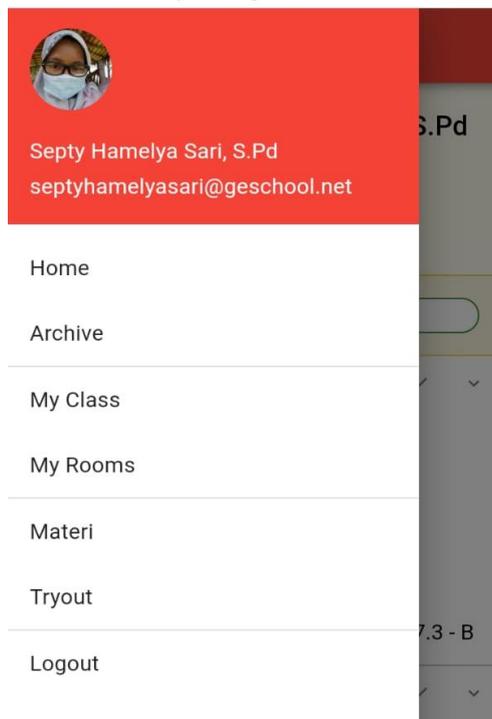
berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, dengan aktivitas belajar meningkat, hasil belajar siswa akan tinggi.

Berdasarkan pengamatan bahwa selama pembelajaran daring aktivitas siswa menurun, ditunjukkan dengan kehadiran siswa yang jarang masuk kelas daring, hasil nilai TO siswa tidak mencapai nilai standar KKM, dan beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas praktek menggambar komik.

Berikut gambar bentuk kelas daring dengan menggunakan Geschool Sekolah



Gambar 1. Kelas Daring Geschool SMP Negeri 43 Padang



Gambar 2. Tampilan Menu Geschool

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh sebagai berikut : dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring khususnya mata pelajaran Seni Budaya. KD. 3.4. Prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik dan 4.4. Menggambar komik dengan berbagai teknik dalam tiga kali pertemuan, peneliti memperoleh empat data aktivitas pembelajaran seni budaya secara daring di SMP Negeri 43 Padang yaitu visual activities, listening activities, drawing activities, emotional activities. Aktivitas proses pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada materi komik melalui media gesschool dan whatsapp. Aktivitas belajar siswa terjadi penurunan, dapat dilihat dari hasil penilaian siswa secara kognitif afektif dan psikomotik, belum tercapai dengan maksimal ditandai dengan banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai standar KKM, dilihat dari data hasil TO siswa di Gesschool.

REFERENSI

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliasma. 2019. *Model Pembelajaran TAGUNTA Di Sekolah Dasar*. Padang : Universitas Negeri Padang
- UU . No. 20 Tahun 2003
- Anggraeni, Poppy, dan Akbar, Aulia. 2018. "Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran. Dalam Jurnal Pesona Dasar. Vol.6. No.2 (hal 56). Sumedang : PGSD STKIP.
<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/12197/9465> , diakses 3 April 2021.
- Ardipal.2010. Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. Dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra, dan Seni. Vol 11. No 1 (hal 4). Padang : Universita Negeri Padang.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi/article/view/69/50>
diakses 30 Juli 2021.