



THE IMPACT OF THE POST-COVID-19 PANDEMIC ON THE IMPLEMENTATION OF DANCE LEARNING AT SMA ADABIAH 2 PADANG

DAMPAK PASCA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI TARI DI SMA ADABIAH 2 PADANG

Zelvira Angela¹, Yuliasma²

1 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) zelviraangela34@gmail.com¹, yuliasma@fbs.unp.ac.id²

AVANT-GARDE:
Jurnal Ilmiah
Pendidikan Seni
Pertunjukan

Volume 1
Nomor 2, 2023
page 158-166

Article History:

Submitted:
Mei 23, 2023
Accepted:
Mei 25, 2023
Published:
Mei 30, 2023

Abstract

This study aims to determine and describe the impact of the post-COVID-19 pandemic on the implementation of dance learning at SMA Adabiah 2 Padang. This type of research is qualitative research with descriptive methods. The main instrument of the researcher himself. Data collection techniques are carried out through literature, observation, interviews, and documentation. The collected data is analyzed by interpretation techniques. The results showed that the post-COVID-19 impact on the implementation of student learning at SMA Adabiah 2 Padang, especially in class XI MIPA 1, had positive and negative impacts. This can be seen in student interaction in learning. The impact that occurs is a negative and positive impact. The negative impact consists of 3, namely first, the decrease in student concentration. Second, the lack of student response in learning. And the third is the lack of confidence of students. Then the positive impact is first, facilitate access to information and tasks. Second, build good student cooperation. And the third, make it easier for students to communicate. So it can be concluded that the post-COVID-19 pandemic impact on the implementation of student learning at SMA Adabiah 2 Padang has had a negative and positive impact.

Keyword: *Impact, Post, COVID-19, Dance*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak pasca pandemi covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMA Adabiah 2 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kualitatif dengan metode deskriptif. Instrumen utama peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kepustakaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpul di analisis dengan teknik interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak pasca covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa di SMA Adabiah 2 Padang terutama di kelas XI MIPA 1 menimbulkan dampak positif dan negatif. Hal tersebut terlihat pada interaksi siswa dalam pembelajaran. Adapun dampak yang terjadi yaitu dampak negatif dan positif. Dampak negatif terdiri dari 3 yaitu pertama, menurunnya konsentrasi siswa. Kedua, kurangnya respon siswa dalam belajar. Dan yang ketiga kurangnya percaya diri siswa.



Kemudian dampak positifnya adalah pertama, mempermudah akses informasi dan tugas. Kedua, membangun kerjasama siswa yang baik. Dan yang ketiga, mempermudah siswa dalam berkomunikasi. Maka dapat disimpulkan bahwa dampak pasca pandemi covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa di SMA Adabiah 2 Padang menimbulkan dampak negatif dan positif.

Kata kunci: dampak, pasca, covid-19, seni tari

How to cite:

Angela, Z. & Yuliasma, Y. (2023). Dampak Pasca Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Seni Tari di SMA Adabiah 2 Padang. *AVANT-GARDE: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 1(2), 158-166. Retrieved from <https://avant-garde.ppj.unp.ac.id/index.php/avant-garde/index>

Pendahuluan

Akhir-akhir ini Indonesia sedang marak-maraknya di jajah oleh wabah yang bernama covid-19 atau biasa juga disebut corona. Covid-19 merupakan suatu virus mematikan yang awalnya muncul secara lokal di Wuhan-China, lalu menjalar hingga ke pelosok-pelosok dunia. Lamanya masa Covid-19 berakibat datangnya masalah-masalah yang mengganggu kualitas pendidikan dan mengganggu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Menurut Ni Luh Putu Ekayan (2017), belajar adalah proses perubahan kepribadian manusia dan perubahan itu dinyatakan pada naiknya kualitas dan kuantitas perilaku seperti naiknya keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, berpikir, dan keterampilan lainnya.

Menurut Duffy dan Roehler dalam Ni Nyoman Parwati (2018:107), menyebutkan bahwa pembelajaran sebagai usaha yang secara sadar mempertimbangkan dan memakai pengetahuan guru untuk mendapatkan tujuan kurikulum. Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pembentukan sikap, karakter dan juga proses penambahan ilmu dan peningkatan pengetahuan maupun keterampilan siswa. Namun pada saat pandemi mewabah hal tersebut tidak berjalan begitu mulus seperti biasanya.

Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka merupakan pembelajaran klasik yang guru dan siswa nya bertemu secara langsung (*face to face*) dalam suatu ruangan. Pembelajaran tatap muka sudah digunakan sejak awal munculnya pendidikan. Amryen (2013:56), pendidikan sebagai suatu proses dimana seseorang mengembangkan keterampilan, sikap dan bentuk perilaku lainnya dalam masyarakat dimana dia tinggal. Fenomena-fenomena yang terjadi ketika pembelajaran tatap muka berlangsung sebagaimana biasanya sampai pada saat *covid-19* melanda pembelajaran dialihkan menjadi pembelajaran daring. Karena adanya wabah Covid-19, mengakibatkan semua pembelajaran termasuk seni budaya harus dialihkan ke rumah atau sistem daring (Marthisilya, 2020)



Pembelajaran online adalah pembelajaran yang memakai aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan keahlian internet untuk menampilkan interaksi pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran online adalah sistem pembelajaran yang tidak berlangsung secara tatap muka tapi memakai platform yang bisa menolong pembelajaran dan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring tentu membuat para siswa canggung dengan metode dan cara belajarnya yang menggunakan media media (*gadget*) yang biasanya tidak mereka gunakan sebagai media pembelajarannya. Fenomena-fenomena yang dirasakan oleh para siswa pertama, siswa pada awal penerapan pembelajaran daring ini canggung dan awam dalam pemakaian *Gadget* sebagai media pembelajarannya. Kedua, dalam hal pemahaman materi justru mampu membuat para siswa kesulitan karena harus membaca dan memahami sendiri materi ajar tersebut sedangkan biasanya pada pembelajaran tatap muka guru menerangkan materi ajar tersebut secara langsung dan terperinci. Ketiga, dalam pengerjaan tugas siswa cenderung memanfaatkan *Gadgetnya* untuk mencari jawaban yang tidak mereka temukan di materi ajar sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi nilai mereka.

Pada kegiatan pembelajaran daring ini, kemampuan guru dalam teknologi informasi sangat dibutuhkan, agar kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana dengan baik. Dibalik hal itu seiring berjalannya waktu, kegiatan pembelajaran saat ini sudah tidak sepenuhnya dilaksanakan secara daring, muncul solusi-solusi baru dari berbagai pihak untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan mengurangi jumlah waktu belajar, yang mana awalnya 1 jam pelajaran dihitung 45 menit sekarang dipersingkat menjadi 30 menit. Tetapi hal tersebut menyebabkan terjadinya ketidakfokusan siswa dalam belajar karena jam yang singkat.

Di SMA Adabiah 2 Padang, peneliti melihat bahwa setelah masa pembelajaran daring berlalu, pelaksanaan pembelajaran kemudian dilaksanakan menggunakan metode *blended learning*. Metode *blended learning* yaitu sebuah metode pembelajaran campuran antara daring dan luring. Pada sebuah buku karangan Handoko Waskito dengan judul "*Blended Learning: Konsep dan Penerapannya*" mengutip pendapat Semler (2005), beliau mengatakan bahwa pembelajaran online sebagai pembelajaran yang memanfaatkan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan keahlian internet untuk memperlihatkan berbagai interaksi pembelajaran. Tetapi akhir-akhir ini proses pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan sistem belajar tatap muka walaupun sesekali masih menggunakan sistem daring dengan alasan tertentu.

Pembelajaran seni budaya merupakan pelajaran yang memiliki 2 materi belajar yaitu teori dan praktek. Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa, sikap, serta meningkatkan kreativitas. Pada pembelajaran Seni Budaya, jika menggunakan metode *Blended Learning* tersebut bisa berjalan dengan lancar, tetapi harus dibagi sesuai dengan materi ajar. Jika materi ajar untuk kelas X dan XI yaitu materi teori dan praktek maka sistem belajar tatap muka dilakukan secara bergantian. Bergantian yaitu kelas X pada minggu pertama memakai sistem belajar tatap muka, sedangkan kelas XI memakai sistem daring dan minggu berikutnya kelas X menggunakan sistem daring sedangkan kelas XI menggunakan sistem belajar tatap muka begitu seterusnya. Tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama, karena saat ini pembelajaran di SMA Adabiah 2 Padang sudah menerapkan pembelajaran tatap muka.

Fenomena-fenomena yang peneliti temukan pada saat observasi yang terjadi didalam kelas ketika proses belajar mengajar sudah kembali normal dengan sistem pembelajaran tatap

muka yaitu pertama, karena siswa sudah terbiasa dengan metode pembelajaran daring yang menggunakan *gadget*, oleh karena itu siswa lebih terfokus kepada *Gadget* dibandingkan saat tatap muka. Kedua, karena siswa sudah terbiasa menggunakan *Gadget* ketika belajar, siswa kurang memperhatikan guru, akibatnya apabila guru menerangkan dan bertanya kepada siswa, siswa kurang merespon guru dengan baik. Ketiga, pembelajaran daring yang menggunakan *Gadget* menyebabkan kurangnya pengawasan guru terhadap siswa, maka dari itu jika diberikan tugas oleh guru siswa tidak menyelesaikan tugasnya sendiri melainkan siswa bekerjasama melalui grup chat yang mereka miliki. Beberapa hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa, sehingga menurunnya efektivitas dan efisiensi belajar. Keempat, dalam penggunaan *Gadget* pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat membangun kerja sama siswa dalam kerja kelompok dengan cara saling membagi tugas ketika tugas dilaksanakan secara kelompok. Kelima, *Gadget* mempermudah siswa dalam mendapatkan dan mencari informasi begitu juga dalam pengerjaan tugas. Keenam, *Gadget* juga dapat mempermudah siswa dalam berkomunikasi dan dapat menjadikan siswa sebagai masyarakat yang memanfaatkan media sebagai sarana komunikasi yang efektif.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Moleong (2014:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dimaksud oleh objek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Adabiah 2 Padang. Kelas yang dipilih adalah kelas XI MIPA 1 dengan jumlah siswa 36 orang, 13 orang laki-laki dan 23 orang perempuan. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis dan kamera. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya” (Milles dan Huberman dalam Emzir, 2010). Teknik analisis data dilakukan dengan langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Dampak Pasca Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran

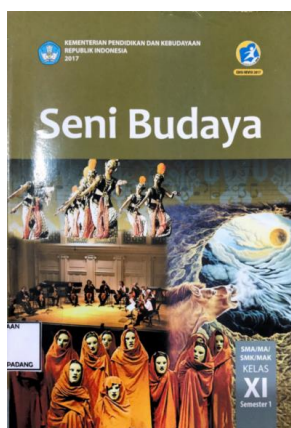
a. Kurikulum

Kurikulum kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan KTSP 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pada kurikulum 2013 ini memiliki 4 aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap atau perilaku. Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan Kompetensi Dasar dalam RPP dengan menggunakan kurikulum 2013 yaitu KD 3.1 Memahami konsep dasar bernyanyi unisono secara berkelompok. (Yuliasma, 2018)

b. Materi Pembelajaran



Materi pembelajaran yang telah dipilih oleh guru untuk diajarkan kepada siswa sesuai dengan RPP semester ganjil kelas XI, yaitu tentang gerak tari kreasi berdasarkan jenis dan nilai estetis. Materi yang disampaikan guru pada pertemuan I (pengamatan pertama 07 November 2022) bersumber dari buku cetak seni budaya SMA/SMK/MA kelas XI semester 1 yaitu tentang jenis tari kreasi. Jenis tari kreasi terbagi 3 tari klasik, tari rakyat dan tari kreasi baru.



Buku Cetak Seni Budaya
(Dokumentasi Zelvira Angela 28 November 2022)

c. Strategi Pembelajaran

1) Metode Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran yang berlangsung, pada pertemuan I sampai pertemuan IV guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan 3 metode yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan dengan materi yang disampaikan guru yaitu tentang jenis tari.

2) Media Pembelajaran

Pada pertemuan I guru menggunakan materi yang diambil dari buku cetak tentang jenis tari kemudian guru menayangkan video tari Bedhaya yang merupakan salah satu contoh jenis tari klasik yang ditayangkan menggunakan laptop yang dihubungkan dengan alat proyeksi.

Pada pertemuan II guru menyampaikan materi tentang pembagian tari kreasi yang materinya diambil dari buku ajar seni budaya kemudian guru menayangkan video tari nandak golek yang merupakan salah satu contoh dari jenis tari kreasi berpola tradisi yang ditayangkan menggunakan laptop yang dihubungkan dengan alat proyeksi.

Pada pertemuan III guru menyampaikan materi tentang nilai estetis tentang nilai estetis yang berfokus pada menilai karya tari yang dilihat dari wiraga, wirama dan wirasa untuk mengetahui perbedaan dari setiap etnis setiap daerah yang materinya diambil dari buku ajar seni budaya dan menayangkan contoh foto-foto gerakan yang merupakan ciri khas dari setiap daerah dengan menggunakan laptop yang dihubungkan dengan alat proyeksi.

Pada pertemuan IV guru menyampaikan materi tentang nilai estetis atau keidentikan dari setiap daerah yang diambil dari buku ajar seni budaya kemudian menayangkan contoh foto-foto dari materi tersebut dengan laptop yang dihubungkan ke alat proyeksi sehingga siswa

cenderung mengamati foto-foto tersebut dan ingin mengetahui apa saja perbedaan pada budaya di setiap daerah.

3) Evaluasi Pembelajaran

Pada pertemuan I guru mengevaluasi dengan cara melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi bentuk dan jenis tari dan memberikan tugas kelompok kepada siswa mencari contoh tari berdasarkan jenisnya yaitu tari rakyat, tari klasik dan tari kreasi baru masing-masing 5 tari.

Pada pertemuan II guru melakukan evaluasi dengan cara melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi 2 pembagian tari kreasi yaitu tari kreasi berpola tradisi dan tari kreasi non tradisi dengan cara meminta siswa untuk menyebutkan perbedaan dari 2 jenis tari kreasi tersebut secara bersama dan jika ada yang salah guru menyebutkan jawaban yang benar.

Pada pertemuan III guru melakukan evaluasi mengenai nilai estetis (ciri khas) gerak tari dengan cara meminta siswa menyebutkan 3 ciri khas gerakan tari Sumatera jika ada yang salah guru memberitahu jawaban yang benar.

Pada pertemuan IV guru melakukan evaluasi mengenai materi nilai estetis tari setiap daerah dengan cara guru menyebutkan beberapa ciri tari beberapa daerah lalu siswa menebak atau menjawab dari daerah mana ciri tari tersebut.

d. Interaksi dalam Pembelajaran

Interaksi dalam belajar dapat ditemukan pada kegiatan belajar dengan strategi pembelajaran yang lebih dominan digunakan oleh guru dengan 3 metode yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pada 4 kali pertemuan yang diamati guru hanya memakai 3 metode tersebut dan dapat diartikan metode tersebut belum cukup untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga berdampak pada reaksi siswa di dalam kelas dan interaksi siswa di dalam kelas tidak terlaksana dengan baik, respon siswa ketika pembelajaran kurang dan interaksi juga hanya terjadi beberapa kali saja hanya banyak metode ceramah sehingga tidak banyak siswa yang berinteraksi baik sesama siswa maupun dengan guru.

Pada interaksi dalam pembelajaran banyak sekali faktor yang mempengaruhi keberhasilan guru pada proses pembelajaran tersebut. Mulyasa (2003:100), terdapatnya beberapa faktor internal yang datang dari individu maupun eksternal yang datang dari lingkungan.

e. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan materi ajar agar tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Anita,dkk (2008:6.11) lingkungan belajar merupakan saluran atau jembatan pesan pembelajaran (materi), sumber pesan (guru) menyampaikan pesan kepada penerima pesan (siswa) dengan tujuan supaya pesan tersebut terserap dengan cepat dan tepat.

2. Pembahasan

Pembelajaran seni budaya di SMA Adabiah 2 Padang selama pandemi menggunakan gadget sebagai media utamanya dalam belajar sehingga ketika pembelajaran sudah dilakukan



secara tatap muka hal tersebut terbawa dan memberikan beberapa dampak bagi siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:234) dampak adalah pengaruh sesuatu yang menimbulkan akibat atau benturan yang cukup hebat sehingga terjadi perubahan. Menurut Waralah RD Cristo (2008:12) dampak merupakan suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif.

Dampak positif dari pasca pandemi covid-19 terhadap pembelajaran seni tari di SMA Adabiah 2 Padang yaitu akses informasi dan tugas, kerjasama siswa dan komunikasi siswa. Penggunaan gadget bagi siswa dalam pembelajaran dapat mendukung siswa untuk mengakses informasi yang dibutuhkan dan juga dapat membantu siswa dalam mencari tugas jika siswa tidak menemukan jawaban yang diperlukan pada buku, siswa dapat mencari jawaban yang diperlukan melalui *google* yang ada pada *gadget* masing-masing. Sudirman dalam Ahmad Rohani dan Abu Rahmadi (1991) bahwa segala sesuatu di luar siswa yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran disebut sumber belajar, yaitu teknologi internet yang memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam penyediaan informasi. Ketika diberikan tugas kelompok oleh guru, siswa dapat membagi tugas kepada setiap anggota kelompok kemudian masing-masing dari mereka dapat mencari jawaban yang dibutuhkan pada *gadget* nya masing-masing hal tersebut juga membuat komunikasi antar siswa mejadi lebih mudah. Abizar (1988:2) komunikasi adalah kegiatan dimana informasi dipertukarkan atau dibagi dan pengalaman dibagi antara satu dan orang lain untuk pengembangan daya pikir. Komunikasi tidak hanya membicarakan kabar saja, melainkan juga dapat bertukar informasi dan juga ilmu ketika siswa mencari jawaban nya masing-masing siswa dapat merembukan jawaban mana yang paling tepat dan dapat mengirimkan jawaban yang ditemukan melalui *gadget*.

Pada saat guru menjelaskan materi banyak dari siswa yang tidak berkonsentrasi dengan baik kemudian tidak fokus pada pembelajaran, sebagian dari siswa tidak memperhatikan guru dan malah asik dengan *gadget* nya. Konsentrasi dalam belajar merupakan hal yang penting sebagaimana yang dikatakan Ria Aviana (2015) fokus adalah fokus dari proses perubahan perilaku, yang diungkapkan dalam pengelolaan, pemakaian dan evaluasi sikap dan nilai pengetahuan dasar dan keterampilan di berbagai bidang studi. Kefokusan siswa ketika belajar dapat menjadi faktor utama penentu berhasil atau tidak guru dalam mengajar. Karena siswa tidak berkonsentrasi ketika guru menjelaskan materi menyebabkan kurangnya respon siswa ketika belajar. Ketika guru memberikan pertanyaan siswa menjadi tidak merespon dengan cepat bahkan ada yang tidak merespon sama sekali dan tidak mendengar karena asik bermain *gadget*. Padahal Respon dalam belajar juga mempengaruhi sikap dan tingkah laku siswa dalam berinteraksi. Sebagaimana yang dikatakan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat 2008:813 dalam Yunita Sari (2013), respon merupakan sebuah tanggapan, reaksi dan jawaban. Respon diartikan sebagai reaksi jawaban atau reaksi balik. Selain itu kepercayaan diri juga berperan penting bagi siswa dalam proses pemahaman materi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Saputra (2010) percaya diri merupakan suatu kunci keberhasilan siswa, karena tanpa rasa percaya diri, siswa tidak dapat berhasil berinteraksi dengan temannya. Namun yang terlihat pada fenomena yang terjadi ketika belajar menggunakan *gadget*, siswa cenderung tidak percaya diri ketika menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru karena siswa tidak menyimak guru dan mendengarkan ketika guru menjelaskan materi pelajaran dan asik dengan *gadget* nya.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa dampak pasca pandemi covid-19 terhadap pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMA Adabiah 2 Padang memiliki dampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak positif bagi siswa yaitu dapat membantu siswa dalam mencari informasi dan tugas yang dibutuhkan, dapat meningkatkan kerjasama siswa dan juga dapat mempermudah siswa dalam berkomunikasi. Dampak negatif bagi siswa ialah terganggunya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa kurang merespon dalam proses pembelajaran dan juga dapat membuat kepercayaan diri siswa menurun.

Referensi

- A. Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda. Karya.
- Abizar. (1988). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti P2LPTK.
- Ahmad Rohani HM dan Abu Ahmadi. (1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amriyeni, M., Syarif, I., & Iriani, Z. (2013). Pengaruh Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 2(1), 56-62.
- Anitah Sri W, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas. Terbuka.
- Ardilawaty, S., Iriani, Z., & Yuliasma, Y. (2018). Penerapan Metode Discovery untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas VII. 10 SMP Negeri 18 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(2), 29-34.
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh tingkat konsentrasi belajar siswa terhadap daya pemahaman materi pada pembelajaran kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30-33.
- Depdikbud. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marthisilya, D., & Astuti, F. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Daring Via Whatsapp Di SMP Negeri 11 Solok Selatan. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 219-226.
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Suryawan dan Ratih Ayu Apsari. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, W.N.E. (2010). *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X-3 SMA Negri 8 Surabaya Dengan Konseling Kelompok Gestalt*. Makalah Unesa: tidak diterbitkan.



Sari, Y. (2013). Penerapan Pendekatan Open-Ended Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Ditinjau Dari Respon Siswa Terhadap Pembelajaran.

Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost* (http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html).

Waralah Cristo. (2008). *Pengertian Tentang Dampak*. Jakarta Bandung Alfabeta.