

**CLASSROOM ACTION RESEARCH THROUGH THE CREATION
OF THE "BABAD ALAS KALUMPRING" DANCE AT SMP NEGERI 59 SURABAYA**

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS MELALUI PENCIPTAAN SENDRATARI
"BABAD ALAS KALUMPRING" DI SMP NEGERI 59 SURABAYA**

**Fani Dwi Nuriyanto^{1*}, Rosy Prischila Wijaya², Septian Brahmadya Yudha³,
Shinta Krisiana Dewi⁴, Sisnanda Tyapuspa⁵, Asidigisianti Surya Patria⁶,
Andy Rahman Arif⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

***Penulis Korespondensi:** faninuriyanto@gmail.com

Article history

Received :

(02-05-2025)

Revised :

(15-07-2025)

Accepted :

(31-07-2025)

ABSTRACT

This class action research aims to determine the improvement of the learning outcomes of Cultural Arts students in grade VII of SMP Negeri 59 Surabaya through the creation of a literary work entitled "Babad Alas Kalumpring". This research is motivated by the low involvement and learning outcomes of students in art learning, especially performing arts. Cultural Arts as a subject in junior high school has an important role in shaping creative, appreciative, and expressive characters in students. However, the reality at SMP Negeri 59 Surabaya shows that the learning outcomes of Cultural Arts are still low, especially in the aspect of appreciation and creation of performing arts. Many students lack a holistic understanding of the concept of performing arts and tend to be passive in the learning process. The method used in this study is the Kemmis and McTaggart model class action research which consists of planning, action, observation, and reflection in two cycles. Data was collected through observation, tests, documentation, and interviews. The results of the study showed a significant increase in material understanding, active participation, and students' skills in creating and displaying artworks. In conclusion, the creation of sendratari based on local stories can be an effective strategy to improve the learning outcomes of Cultural Arts. This study shows that the creation of the "Babad Alas Kalumpring" dance is effective in improving the learning outcomes of Cultural Arts at SMP Negeri 59 Surabaya. Through this project-based creative approach, grade VII A students become more active, creative, and able to work together optimally. The drama creation project encourages an increase in student participation from 70% in Cycle I to 90% in Cycle II, as well as increasing the completeness of cognitive learning outcomes from 68% to 87% of students who achieve grades above KKM.

Keywords: Improved learning outcomes, Dance Drama, Babad Alas Kalumpring, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 59 Surabaya melalui penciptaan karya sendratari berjudul "Babad Alas Kalumpring". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni, khususnya seni pertunjukan. Seni Budaya

sebagai mata pelajaran di SMP memiliki peran penting dalam membentuk karakter kreatif, apresiatif, dan ekspresif pada peserta didik. Namun, realita di SMP Negeri 59 Surabaya menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya masih rendah, terutama dalam aspek apresiasi dan kreasi seni pertunjukan. Banyak siswa kurang memahami konsep seni pertunjukan secara holistik dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, *observasi*, dan refleksi dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui *observasi*, tes, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, partisipasi aktif, serta keterampilan siswa dalam mencipta dan menampilkan karya seni. Kesimpulannya, penciptaan sendratari berbasis cerita lokal dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan sendratari "Babad Alas Kalumpring" efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya di SMP Negeri 59 Surabaya. Melalui pendekatan kreatif berbasis proyek ini, siswa kelas VII A menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama secara optimal. Proyek penciptaan sendratari mendorong peningkatan partisipasi siswa dari 70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, serta meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif dari 68% menjadi 87% siswa yang mencapai nilai di atas KKM.

Kata Kunci: Peningkatan hasil belajar, Sendratari, Babad Alas Kalumpring, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Seni Budaya sebagai mata pelajaran di SMP memiliki peran penting dalam membentuk karakter kreatif, apresiatif, dan ekspresif pada peserta didik. Namun, realita di SMP Negeri 59 Surabaya menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya masih rendah, terutama dalam aspek apresiasi dan kreasi seni pertunjukan. Banyak siswa kurang memahami konsep seni pertunjukan secara holistik dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *observasi* awal dan analisis nilai siswa, sekitar 65% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam materi seni pertunjukan. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan penciptaan karya sendratari sebagai pendekatan pembelajaran.

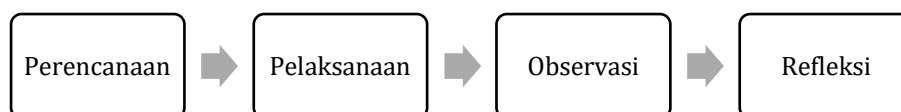
Sendratari merupakan perpaduan antara seni tari, musik, dan teater yang memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan siswa, seperti kinestetik, musikal, dan intrapersonal (Rohidi, 2011). Dengan menciptakan sendratari "Babad Alas Kalumpring" yang bersumber dari cerita rakyat lokal, diharapkan siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, membangun kerja sama, serta meningkatkan kreativitas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: "Bagaimana peningkatan hasil belajar Seni Budaya

siswa kelas VII SMP Negeri 59 Surabaya melalui penciptaan sendratari 'Babad Alas Kalumpring'?" Kajian teori yang melandasi penelitian ini mencakup konsep hasil belajar (Bloom & Krathwohl, 1956), pembelajaran berbasis proyek (Thomas, 2000), dan pembelajaran seni berbasis karya (Efland, 2002).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya. PTK dilakukan melalui serangkaian tindakan sistematis dan reflektif, mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988) yang meliputi empat tahap: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa melalui implementasi proyek penciptaan sendratari "Babad Alas Kalumpring". Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 59 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, berlangsung selama dua bulan, yaitu dari Februari hingga Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 59 Surabaya yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini mengikuti model tindakan kelas Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*)

Diagram alur penelitian:



Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah: Observasi, Tes, Penilaian Kinerja, Dokumentasi, Wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar, observasi keterlibatan siswa, rubrik penilaian karya sendratari, soal tes objektif dan esai tentang seni pertunjukan, panduan wawancara reflektif untuk siswa. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Kuantitatif

- Skor observasi, tes, dan penilaian kinerja dihitung dalam bentuk persentase.
- Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \left(\frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \right) \times 100\%$$

- Kriteria keberhasilan ditetapkan jika minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM.

2. Analisis Kualitatif

- Data observasi, dokumentasi, dan wawancara dianalisis deskriptif untuk menggambarkan proses keterlibatan, kreativitas, dan sikap siswa.
- Data refleksi digunakan untuk merancang tindakan perbaikan dalam siklus selanjutnya.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi indikator berikut: Partisipasi aktif siswa dalam proyek penciptaan sendratari minimal 80%; Minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM; Hasil karya seni siswa dinilai pada kategori baik hingga sangat baik; Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, kreativitas, dan apresiasi terhadap pembelajaran Seni Budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Hasil penelitian di uraikan pada tahapan siklus pembelajaran yang dilakukan pada proses belajar mengajar di kelas. Dimana pada siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan dan pada siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran Seni Budaya di kelas VII SMP Negeri 59 Surabaya, ditemukan beberapa permasalahan. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya masih rendah. Hasil belajar kognitif siswa pada materi seni pertunjukan menunjukkan bahwa hanya 43% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan kreativitas, dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa berinisiatif mengembangkan ide seni. Selain itu, siswa belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok secara efektif, khususnya dalam proyek seni yang membutuhkan kolaborasi intensif. Data yang diperoleh pada penelitian ini didapat dari tanggal 7 Februari sampai dengan 28 Maret 2025.

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni

Budaya. Oleh karena itu, dilakukan penerapan metode pembelajaran berbasis proyek penciptaan sendratari "Babad Alas Kalumpring".

B. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, menentukan jadwal penelitian pada siklus I yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 11 Februari 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB, pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB, pertemuan ketiga dilaksanakan pada Selasa 25 Februari 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB dan pertemuan terakhir dilaksanakan pada Selasa, 4 Maret 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB. Pada semua siklus ini dilaksanakan di kelas VII A dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis proyek penciptaan sendratari Babad Alas Kalumpring. Siswa dibagi menjadi empat kelompok kerja, yaitu Tim Tari, Tim Musik, Tim Akting, dan Tim Kostum dan Properti. Selain itu, disiapkan pula rubrik penilaian kinerja, lembar observasi, serta media pembelajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan selama 4 pertemuan (masing-masing 2 jam pelajaran) dengan rincian:

- **Pertemuan 1-2:** Penyampaian konsep sendratari dan cerita Babad Alas Kalumpring, serta brainstorming ide gerakan, adegan, kostum, dan musik.
- **Pertemuan 3:** Latihan improvisasi gerak tari, dialog drama, dan musik pengiring.
- **Pertemuan 4:** Gladi kotor dan evaluasi awal karya.

Siswa mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam latihan, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang pasif.



Gambar 1 : Guru memberikan arahan terkait gerak dan ekspresi

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi:

Hasil observasi ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru untuk mengamati setiap kegiatan peserta didik selama proses penelitian berlangsung. Berikut adalah hasil observasinya :

- 70% siswa aktif dalam latihan.
- Kreativitas siswa dalam menciptakan gerakan dan adegan mulai muncul, meskipun masih terbatas.
- Kerjasama kelompok cukup baik, namun beberapa siswa masih mendominasi diskusi.
- Nilai kognitif setelah tes formatif menunjukkan 68% siswa mencapai nilai di atas KKM.

d. Hasil Belajar

Hasil presentase rata – rata peserta didik kelas VIII A SMPN 59 Surabaya pada siklus I mendapatkan hasil yang cukup baik dari segi ide gerakan, kostum, make up, tata panggung hingga gladi kotor. Tetapi masih ada beberapa evaluasi yang harus diperbaiki nanti pada siklus II.



Gambar 2 : Guru melakukan evaluasi pola lantai

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	Aspek	Persentase
1	Siswa mencapai KKM	68%
2	Partisipasi aktif dalam proses	70%
3	Kinerja seni kategori baik	65%

e. Refleksi

Berdasarkan data di atas, secara keseluruhan aktivitas belajar peserta didik belum maksimal dan belum mencapai tujuan yang diinginkan karena peneliti belum melihat peningkatan hasil belajar secara optimal. Refleksi setelah Siklus I menunjukkan perlunya:

- Pengarahan teknik improvisasi agar ide siswa lebih berkembang.
- Peningkatan keterlibatan siswa yang masih pasif.
- Pengaturan peran dalam kelompok lebih seimbang untuk menghindari dominasi individu tertentu.

Berdasarkan hasil ini, perbaikan tindakan dirancang untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini, menentukan jadwal penelitian pada siklus I yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 11 Maret 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB, pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 18 Maret 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan pada Selasa, 25 Maret 2025 pukul 09.00 – 11.40 WIB. Pada siklus ke 2 ini, peneliti akan lebih fokus pada Tindakan perbaikan yang lebih lanjut meliputi

- Memberikan workshop singkat improvisasi tari dan teater.
- Memberikan panduan tugas yang jelas kepada setiap anggota kelompok.
- Mendorong semua siswa untuk aktif menyumbangkan ide.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran pada Siklus II berlangsung selama 3 pertemuan, dengan rincian:

- **Pertemuan 1:** Latihan intensif gerakan tari dan penguatan ekspresi akting.
- **Pertemuan 2:** Gladi bersih sendratari dengan kostum dan properti lengkap.
- **Pertemuan 3:** Pementasan sendratari *Babad Alas Kalumpring* di hadapan siswa kelas lain.



Gambar 3 : Dokumentasi pementasan



Gambar 4 : Foto bersama

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penciptaan sendratari “*Babad Alas Kalumpring*” yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat menunjukkan peningkatan signifikan sebagai berikut :

- 90% siswa aktif terlibat dalam semua tahapan latihan.
- Kreativitas gerak, adegan, dan penggunaan properti meningkat.
- Kerjasama kelompok menjadi lebih seimbang dan harmonis.
- Nilai kognitif meningkat, dengan 87% siswa mencapai nilai di atas KKM.

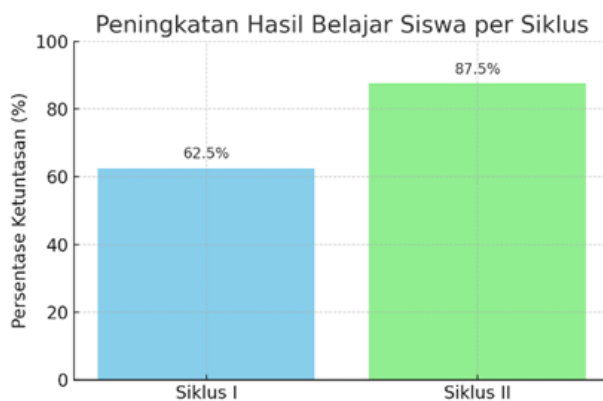
d. Hasil Belajar

Hasil presentase rata – rata peserta didik kelas VII A SMPN 59 Surabaya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari ekspresi akting, gladi bersih dan hasil pementasan

yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Dapat dilihat dari hasil diagram perbandingan antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 25%.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	Aspek	Persentase
1	Siswa mencapai KKM	87%
2	Partisipasi aktif dalam proses	90%
3	Kinerja seni kategori baik	85%



Gambar 5. Grafik Peningkatan Hasil Belajar

e. Refleksi

Karena hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dan sudah mencapai hasil yang diharapkan maka tidak perlu adanya penambahan siklus berikutnya. Pada siklus II ini menunjukkan bahwa :

- Proyek penciptaan sendratari efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
- Siswa menjadi lebih kreatif, percaya diri, dan mampu berkolaborasi dengan baik.
- Keterampilan ekspresi seni siswa meningkat secara nyata.

C. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan proyek penciptaan sendratari Babad Alas Kalumpring mampu meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Peningkatan Partisipasi dan Kreativitas

Melalui keterlibatan aktif dalam proyek sendratari, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran. Mereka berperan aktif dalam mengembangkan gerakan tari, menyusun adegan drama, menciptakan musik pengiring, serta merancang kostum dan properti panggung secara kreatif. Hal ini membuktikan bahwa

pembelajaran berbasis penciptaan karya seni dapat memberikan ruang bagi ekspresi dan kreativitas siswa (Efland, 2002; Meesuk et al., 2020; Tavakoli & Kavoshian, 2024).

2. Penguatan Kerjasama dan Kolaborasi

Pembagian peran yang jelas dalam proyek mengajarkan siswa untuk saling menghargai, membangun komunikasi efektif, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini melatih keterampilan collaboration yang menjadi bagian dari keterampilan abad 21 (Afrilyasanti et al., 2025; Aldridge et al., 2021; Moller et al., 2025).

3. Peningkatan Hasil Belajar

Siklus I dilakukan 4 kali pertemuan dan siklus II dilakukan 3 kali pertemuan dengan total 7 kali pertemuan. Data hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan dari 68% ketuntasan pada Siklus I menjadi 87% pada Siklus II sehingga terjadi peningkatan sebanyak 19%. Ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata mampu memperbaiki pemahaman dan keterampilan siswa, sesuai dengan teori konstruktivisme yaitu teori belajar yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif melainkan dikonstruksi secara aktif oleh individu melalui pengalaman, interaksi dan pemrosesan informasi (Long, 2024; Manfra, 2019; Wright, 2021).

Pada kegiatan partisipasi aktif dalam setiap proses juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan pada siklus I ini mendapatkan hasil persentase sebanyak 70% dan pada siklus 2 menjadi 90%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta didik dalam dua kali siklus mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 20%.

Hasil persentase pada kinerja seni kategori baik di siklus I sebanyak 65% dan pada siklus II menjadi 85%. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebanyak 20%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari ketiga aspek yang meliputi siswa mencapai KKM, partisipasi aktif dalam proses dan kinerja seni kategori baik ini semuanya mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II.

4. Kontribusi terhadap Pendidikan Karakter

Cerita Babad Alas Kalumpring yang digunakan dalam proyek mengajarkan nilai perjuangan, kerjasama, cinta tanah air, dan kearifan lokal. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan seni, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter siswa.

5. Relevansi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Suryani (Suryani, 2017), Utami (Utami, 2018) (2021), dan Juliarta (Juliarta, 2023) yang menyatakan bahwa proyek seni berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan kreativitas, ekspresi seni, serta membangun nilai-nilai karakter siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan sendratari "Babad Alas Kalumpring" efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya di SMP Negeri 59 Surabaya. Melalui pendekatan kreatif berbasis proyek ini, siswa kelas VII A menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama secara optimal. Proyek penciptaan sendratari mendorong peningkatan partisipasi siswa dari 70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, serta meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif dari 68% menjadi 87% siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Selain peningkatan kognitif, keterampilan afektif dan psikomotorik siswa juga berkembang melalui aktivitas mencipta, berimprovisasi, mengekspresikan diri, dan berkolaborasi dalam kelompok. Pengenalan cerita lokal "Babad Alas Kalumpring" memberikan pengalaman belajar berbasis budaya lokal yang memperkaya pemahaman siswa terhadap nilai sejarah, moral, dan sosial. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek seni budaya lokal terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pendidikan karakter. Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif strategi inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi, disarankan agar guru Seni Budaya lebih sering menerapkan model pembelajaran berbasis proyek berbasis budaya lokal untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, dengan tetap memberikan bimbingan teknis yang terarah. Sekolah diharapkan mendukung kegiatan ini melalui penyediaan fasilitas, properti pendukung, serta kesempatan pementasan karya siswa, dan mendorong kolaborasi lintas mata pelajaran. Peneliti selanjutnya diharapkan memperluas tema budaya lokal dalam penelitian dan menambahkan analisis terhadap aspek emosional dan sosial siswa. Siswa didorong untuk terus mengembangkan kreativitas dan keberanian berekspresi dalam berbagai bidang.

REFERENSI

- Afrilyasanti, R., Basthomi, Y., & Suhartoyo, E. (2025). Involving students as collaborators in developing learning materials through action research. *Educational Action Research*, 33(2), 251–273. <https://doi.org/10.1080/09650792.2024.2307566>
- Aldridge, J. M., Rijken, P. E., & Fraser, B. J. (2021). Improving learning environments through whole-school collaborative action research. *Learning Environments Research*, 24(2), 183–205. <https://doi.org/10.1007/s10984-020-09318-x>
- Bloom, B. S., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. In *Handbook I: Cognitive Domain*.
- Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers College Press.
- Juliarta, I. P. B. (2023). Penerapan Teknik Sketsa Dengan Kertas Karbon, Meningkatkan Hasil Belajar Seni Lukis Realis , Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Sukawati Tahun Pelajaran 2021/2022. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 14(2), 152–162. <https://doi.org/10.33153/acy.v14i2.4001>

- Long, C. S. (2024). *Classroom Learning Environment and Action Research in a Science Methods Course for Preservice Elementary Teachers*. *Journal of Science Teacher Education*, 35(8), 821–839. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2024.2353424>
- Manfra, M. M. (2019). *Action Research and Systematic, Intentional Change in Teaching Practice*. *Review of Research in Education*, 43(1), 163–196. <https://doi.org/10.3102/0091732X18821132>
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugsu, A. (2020). Classroom Action Research-based Instruction: The Sustainable Teacher Professional Development Strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>
- Moller, F., Flego, N., & Arnaudo, L. (2025). Action research for character development in 18 classrooms in Latin America: reflections, learnings and challenges. *Educational Action Research*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/09650792.2025.2465642>
- Rohidi, T. R. (2011). *Seni dalam Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryani, N. (2017). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar seni budaya. *Jurnal Pendidikan Seni*, 5(1), 12–20.
- Tavakoli, M., & Kavoshian, S. (2024). Implementing action research to improve L2 classroom communication patterns: a grounded theory analysis approach. *Educational Action Research*, 32(5), 789–806. <https://doi.org/10.1080/09650792.2024.2324184>
- Thomas, J. W. (2000). A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING. In Autodesk Foundation.
- Utami, C. D. (2018). Facebook Sebagai Sarana Publikasi Hasil Pembelajaran. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 10(1). <https://doi.org/10.33153/acy.v10i1.2286>
- Wright, P. (2021). Transforming mathematics classroom practice through participatory action research. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 24(2), 155–177. <https://doi.org/10.1007/s10857-019-09452-1>