



ART LEARNING STRATEGY BASED ON DIRECTIVE INSTRUCTION MODEL

STRATEGI PEMBELAJARAN SENI BERBASIS MODEL *DIRECTIVE INSTRUCTION*

Jagar Lumbantoruan

Universitas Negeri Padang

Jalan Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang, Indonesia

jagar.lumbantoruan@yahoo.com

Abstract

This article aims to describe the development strategy of art based instruction directive instruction. Learning development strategy is realized through design planning and systematic learning system to solve learning problems. This can be done by adopting relevant learning models. Directive Instruction as a model is done by creating a lesson plan, ie identifying topics, determining learning objectives, and selecting examples and problems. The process of learning planning for a directive instruction model starts from identifying one specific skill desired by educators and learners to be understood and used, formulating specific learning goals that learners are expected to learn, finding and creating high-quality examples that help learners in order to be able to develop a conceptual foundation for the skills that learners will apply later in later examples.

Keywords: Strategy, Art Learning, Directive Instruction.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk memaparkan strategi pengembangan pembelajaran seni berbasis directive instruction. Strategi pengembangan pembelajaran diwujudkan melalui perencanaan desain dan sistem pembelajaran yang sistematis untuk memecahkan permasalahan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadopsi model pembelajaran yang relevan. Directive Instruction sebagai sebuah model dilakukan dengan membuat rencana pembelajaran, yaitu mengidentifikasi topik, menentukan tujuan belajar, dan memilih contoh dan masalah. Proses perencanaan pembelajaran untuk model directive instruction dimulai dari mengidentifikasi satu keterampilan spesifik yang diinginkan oleh pendidik dan peserta didik untuk dipahami dan digunakan, merumuskan tujuan-tujuan belajar

spesifik yang diharapkan peserta didik untuk dipelajari, menemukan dan membuat contoh-contoh berkualitas tinggi yang membantu peserta didik agar mampu mengembangkan fondasi konseptual bagi keterampilan-keterampilan yang akan diterapkan peserta didik kemudian pada contoh-contoh selanjutnya.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran Seni, Directive Instruction.

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai a plan, method, or series activities designed to achieves a particular education goals (Hamruni, 2012: 1). Sanjaya (2007) dalam Hamruni (2012: 2) menjelaskan bahwa strategi adalah pola umum aktivitas guru-peserta didik dalam perwujudan kekuatan belajar-mengajar. Kedua pendapat tersebut di atas, intinya adalah perencanaan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang didesain dengan sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbeda dengan desain instruksional yang merujuk pada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Oleh sebab itu strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum tindakan pembelajaran yang secara prinsip berbeda dengan yang lain. Misalnya bahwa strategi untuk membelajarkan peserta didik pada mata pelajaran matematika berbeda dengan mata pelajaran seni.

Strategi pembelajaran sebagai suatu pola, merupakan satu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen, yaitu: (a) guru, (b) peserta didik, (c) tujuan, (d) bahan pelajaran, (e) kegiatan pembelajaran, (f) metode, (g) alat, (h) sumber belajar, (i) evaluasi, dan (j) situasi atau lingkungan. Kesepuluh komponen sebagai sistem belumlah memadai untuk merancang strategi pembelajaran dan menerapkannya. Oleh sebab itu, serangkaian kegiatan lain perlu dilakukan agar strategi pembelajaran yang dipilih dan diterapkan menjadi tepat dan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran seni (musik) di SD Kota Padang, bahwa peserta didik belum mampu menyajikan lagu-lagu wajib nasional (Lumbantoruan, 2013: 20). Faktor penyebabnya adalah bahwa setiap kali melakukan pembelajaran (bernyanyi), strategi pembelajaran yang diterapkan dengan metode imitasi lagu-lagu yang direkam tanpa mengadopsi salah satu model pembelajaran yang relevan agar penyajian, penjelasan, dan penggambaran secara langsung dilakukan secara tepat.

Pembelajaran berbasis directive instruction (DI) merupakan salah satu model pembelajaran langsung sekaligus sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendongkrak rendahnya prestasi belajar dan mengatasi hambatan belajar yang dialami peserta didik. Eggen dan Kauchak (2012: 363) mengemukakan bahwa DI adalah salah satu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan nyata yang dibutuhkan untuk pelajaran lebih lanjut. Kemudian, DI didasarkan pada bangunan penelitian yang luas dan terutama efektif saat berhadapan dengan siswa bermotif prestasi rendah dan kesulitan belajar.

Pembelajaran seni sebagai salah satu mata pelajaran bertujuan mengolah rasa dan pikiran agar memiliki pengetahuan dan keterampilan estetis tentang berbagai cabang seni, yaitu: (a) rupa, (b) teater, (c) tari, dan (d) musik. Masing-masing bidang tersebut memiliki perencanaan, topik, tujuan, contoh dan masalah yang berbeda. Oleh sebab itu, bagaimana strategi pengembangan pembelajaran berbasis DI dilakukan supaya peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan seni.

Model Pembelajaran *Directive Instruction*

Setiap kali melakukan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan analisis yang mencakup: kebutuhan peserta didik, keberagaman latar belakang, kemampuan yang sudah atau belum dimiliki, pembelajaran yang sudah dilakukan, hambatan yang dialami, bentuk pembelajaran yang dibutuhkan. Data dan informasi yang didapat melalui identifikasi dan analisis digunakan sebagai pedoman mendesain strategi pembelajaran.

Desain perencanaan pembelajaran

Desain perangkat pembelajaran mengacu pada situasi pembelajaran, yaitu kondisi nyata sekolah yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, bentuk proses pembelajaran, ketersediaan sarana dan fasilitas sekolah, lingkungan sekolah termasuk pendidik di dalamnya; mengacu pada mata pelajaran, yaitu sesuai dengan tujuan dan hakikat mata pelajaran; mengacu pada model dan pendekatan dan strategi penerapannya.

Karakteristik peserta didik berbeda satu dengan lainnya yang berkenaan dengan gaya belajar dan keterampilan. Gaya belajar peserta didik dikategorikan pada tiga bagian, yaitu: visual, auditori, dan kinestetik yang tidak mungkin ketiganya ada pada setiap individu peserta didik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, misalnya pada topik pembelajaran seni lukis, bahwa dengan

mengamati satu objek dia sudah dapat melakukan tindakan untuk mentransformasikannya di atas kanvas, sedangkan peserta didik yang bergaya auditif dan kinestetik tidak demikian halnya. Peserta didik dengan gaya auditif, misalnya pada topik pembelajaran musik, dia dapat memahami melalui bunyi. Demikian pula dengan peserta didik yang bergaya kinestetik, misalnya bermain musik, menari, teater, dia dapat melakukan tindakan melalui imitasi gerakan-gerakan ekspresif. Keterampilan setiap peserta didik juga berbeda, ada yang memiliki keterampilan non fisik (operasi kognitif) dan ada pula keterampilan fisik yakni melakukan tindakan-tindakan dengan fisik. Oleh karena itu, rangkaian kegiatan yang dilakukan pendidik ketika akan melakukan pembelajaran antara lain: merencanakan topik, merumuskan tujuan, menyiapkan contoh dan latihan sehingga dengan kegiatan tersebut, strategi pembelajaran yang dirancang menjadi matang yang memungkinkan peserta didiknya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang maksimal.

Pengembangan pembelajaran

Pengembangan pembelajaran merupakan suatu kerja nyata untuk modifikasi beberapa komponen pembelajaran, terutama perencanaan desain dan sistem pembelajaran, mencakup perangkat pembelajaran. *Kesatu*, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikembangkan berdasarkan kurikulum dan silabus yang sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan jenjang pendidikan yang menggunakannya. *Kedua*, bahan ajar yang diberikan bersifat faktual, konseptual, dan prosedural, konkrit dan abstrak. *Ketiga*, kegiatan pembelajaran yaitu rangkaian proses pembelajaran yang dilakukan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif. *Keempat*, media pembelajaran yang digunakan untuk mengonkritkan materi ajar dan membantu mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran seni, kriteria desain pembelajaran yang dirancang pendidik harus berorientasi pada peserta didik, berpijak pada pendekatan sistem, dan teruji secara empiris. Desain yang berorientasi pada peserta didik terlebih dahulu diketahui kemampuan dasar dan gaya belajar peserta didik. Berpijak pada sistem bertujuan untukantisipasi kendala yang mungkin menghambat kegiatan. Teruji secara empiris adalah untuk melihat kelemahan dan berbagai kendala yang mungkin muncul sehingga dapat diantisipasi. Dengan mengetahui ketiga kriteria tersebut guru dapat menyusun desain pembelajaran berdasarkan bahan-bahan pembelajaran, merancang aktivitas pembelajaran, memilih dan menerapkan metode atau strategi atau

pendekatan pembelajaran, dan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan maksud tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai secara tepat.

a. Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dirancang sesuai dengan kurikulum dan jenjang pendidikan pengguna. Indikator dan sub indikator di dalamnya mencakup: tujuan pembelajaran, bahan atau materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode/strategi, media pembelajaran, dan penilaian. Indikator-indikator disusun secara baik dan merupakan satu sistem yang saling terkait satu dengan lainnya, baik secara vertikal maupun horizontal.

b. Tujuan Pembelajaran

Taksonomi pembelajaran membantu pendekatan *teacher-centered*. Sasaran pendidikan menjadi tiga domain; kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mengandung enam sasaran: (a) pengetahuan, peserta didik mampu untuk mengingat informasi, (b) pemahaman, peserta didik memahami dan dapat menjelaskannya dengan menggunakan kalimat mereka sendiri, (c) aplikasi, peserta didik menggunakan pengetahuan untuk memecahkan problem kehidupan nyata, (d) analisis, peserta didik mampu memecah informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi satu dengan yang lain, (e) sintesis, peserta didik mampu menggabungkan elemen-elemen dan menciptakan informasi baru, dan (f) evaluasi, peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan yang baik.

Domain afektif terdiri dari lima sasaran yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas, yaitu: (a) penerimaan, peserta didik mengetahui dan memerhatikan sesuatu di lingkungan, (b) merespon, peserta didik termotivasi untuk belajar dan menunjukkan perilaku baru sebagai hasil dari pengalamannya, (c) menghargai, peserta didik terlibat atau berkomitmen pada beberapa pengalaman, (d) pengorganisasian, peserta didik mampu mengintegrasikan nilai baru ke perangkat nilai yang sudah ada dan memberi prioritas yang tepat, dan (e) menghargai karakterisasi, peserta didik bertindak sesuai dengan nilai tersebut dan berkomitmen kepada nilai tersebut.

Domain psikomotor terdiri dari enam sasaran aktivitas fisik dan non-fisik, yaitu: (a) gerak refleks, peserta didik mampu merespon suatu stimulus secara refleks tanpa perlu banyak berfikir, (b) gerak fundamental dasar, peserta didik mampu melakukan gerakan dasar untuk tujuan tertentu, (c) kemampuan perseptual, peserta didik mampu menggunakan indera untuk melakukan

sesuatu, (d) kemampuan fisik, peserta didik mampu mengembangkan daya tahan, kekuatan, fleksibilitas, dan kegesitan, dan (e) gerakan terlatih, peserta didik mampu melakukan keterampilan fisik yang kompleks dengan lancar, dan (f) perilaku nondiskursif, peserta didik mampu mengomunikasikan perasaan dan emosinya melalui gerak tubuh. Kata-kata kerja terkait dengan ketiga domain dan indikator-indikator tersebut di atas, berada di dalam kontinum kurang kompleks sampai lebih kompleks (mencipta) (Santrock, 2009: 468-471).

Taksonomi Bloom untuk domain kognitif, afektif, dan psikomotor dapat digunakan pendidik untuk merancang pembelajaran. Hingga saat ini, perencanaan pembelajaran yang dilakukan pendidik umumnya difokuskan pada sasaran kognitif dan behavioral. Tuntutan kurikulum yang dicanangkan pemerintah bahwa sasaran pembelajaran diperluas dengan memasukkan domain afektif dan psikomotor dengan menggunakan kata-kata kerja operasional yang bertujuan untuk mencapai sasaran setelah pelaksanaan pembelajaran usai.

c. Bahan Ajar

Desain materi pelajaran mengacu pada prinsip relevansi, yakni sesuai dengan kebutuhan peserta didik baik fisik maupun psikis; fleksibilitas, yaitu pembelajaran yang mudah memenuhi keragaman kebutuhan peserta didik; efisiensi, yaitu kesesuaian desain dengan implementasinya; dan efektivitas, yakni berkenaan dengan pengelolaan desain, implementasi, dan semua faktor pendukung .

Relevansi (*relevance*), bahwa konten pembelajaran seni harus sesuai dengan kebutuhan, tuntutan, dan perkembangan yang bertujuan mengolah rasa dan pikiran agar memiliki pengetahuan dan keterampilan estetis. Fleksibilitas (*flexibility*), bahwa konten yang baik adalah konten yang mudah dan dapat memenuhi kebutuhan dan melayani keragaman latar belakang potensi, kekuatan, dan minat peserta didik. Efisiensi (*efisience*), bahwa konten dapat dipahami melalui pengelolaan dan adanya dukungan sarana dan fasilitas pembelajaran yang tepat guba. Efektivitas (*effectivity*), bahwa konten menunjuk pada sejauhmana harapan-harapan yang dirancang dalam strategi dapat dilaksanakan dan dicapai. Makin lengkap dan tinggi tingkat pencapaiannya makin efektif tingkat implementasi strategi pembelajaran (Ansyar, 1989: 15).

Bahan ajar sebagai isi pengetahuan dan keterampilan didesain secara faktual, konseptual, prosedural, dan prinsipal (Sanjaya, 2008). Pengetahuan menunjuk pada informasi yan disimpan dalam pikiran peserta didik yang didapat melalui pengalaman belajar seperti menghafal. Keterampilan menunjuk pada

tindakan-tindakan fisik yang disebut dengan keterampilan praktikalitas, misalnya dalam pembelajaran bernyanyi atau memainkan alat musik. Tindakan non fisik yang disebut dengan keterampilan intelektualitas yaitu memikirkan langkah-langkah menciptakan suara merdu dan bervibrasi. Sikap menunjuk pada kecenderungan peserta didik untuk bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya.

Tatanan *fakta* dalam sebuah materi pembelajaran menunjuk tingkatan paling sederhana karena fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda yang dapat ditangkap oleh peserta didik melalui panca indera dan ingatan. Misalnya, sebuah musik medium utamanya adalah bunyi suara manusia atau alat musik; Tari tunggal yaitu tari yang dilakukan oleh satu orang penari. *Konsep* menunjuk pada abstraksi kesamaan dan keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat yang memiliki atribut sehingga dapat membedakan satu konsep dengan yang lainnya. Misalnya, suara laki-laki dewasa berbeda satu oktaf dari suara wanita dewasa; Garis adalah sederetan titik yang sambung menyambung. *Prosedur* adalah materi pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik untuk menjelaskan langkah-langkah secara sistematis tentang sesuatu. Misalnya, membaca ritem secara tepat harus dimulai dari keterampilan membaca not, ketukan, meter, tempo; menyanyikan lagu secara tepat terlebih dahulu menguasai ritem dan melodi. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu secara tegas menentukan konten pelajaran bagi peserta didiknya sehingga dapat ditentukan strategi pembelajaran yang relevan. Misalnya, konten pelajaran untuk jenjang sekolah dasar berada pada level faktual, untuk SMP tidak lagi faktual tetapi level konseptual, untuk tingkat SMA level prosedural, dan untuk pendidikan tinggi level prosedural dan prinsipal.

d. Kegiatan Pembelajaran

Desain kegiatan pembelajaran dirancang dengan sengaja bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan pengalaman belajar. Seni Budaya merupakan pembelajaran yang diminati peserta didik yang dapat mengembangkan rasa keindahan melalui olah rasa dan kreativitas. Tahapan kegiatan terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap eksplorasi dilakukan dalam bentuk mengajukan pertanyaan untuk menggali pengetahuan dan keterampilan belajar peserta didik. Tahap elaborasi dilakukan melalui orientasi dan demonstrasi yang mudah diceraap oleh peserta didik. Tahap konfirmasi dilakukan dalam bentuk memperjelas informasi yang didapat. Ketiga tahap tersebut di atas dapat dilakukan secara individual, klasikal, kelompok.

Secara individual, peserta didik diorientasikan untuk mendapatkan informasi atau data melalui media cetak atau elektronik. Kegiatan belajar kelompok sebagai lanjutan dari kegiatan individual, yaitu kegiatan mengasosiasikan dan mengomunikasikan temuan setiap individu. Dalam kegiatan klasikal, bahwa hasil setiap kelompok dilaporkan secara bergiliran dan ditanggapi oleh kelompok lain, sehingga semua informasi dapat dipahami oleh peserta didik.

Bentuk Pengembangan Pembelajaran Seni Berbasis DI

Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk berbasis DI sangat terbuka untuk menggunakan salah satu pendekatan model yang sudah memiliki fase-fase. Model pembelajaran merupakan salah satu langkah tepat untuk mengembangkan pembelajaran sebab dengan memilih dan mengimplementasikan model, pendidik sudah mengetahui strategi dan pendekatan yang akan dilakukan sesuai langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah dalam model pembelajaran menjadi rujukan atau acuan untuk melaksanakan pembelajaran, mengorganisasi bahan pelajaran, bentuk kegiatan, metode/strategi, dan memilih media yang relevan digunakan.

Directive instruction merupakan salah satu model pembelajaran yang strategi dan pendekatannya berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*). Pembelajaran distrukturisasi oleh pendidik yang bermaksud membimbing dan mengorientasikan peserta didik agar peserta didik secara aktif, semangat dan mudah mengadaptasikan dirinya. Adapun langkah-langkah model DI, mencakup: (a) merencanakan pembelajaran, (b) mengimplementasikan pengajaran melalui pembelajaran langsung, (c) mengadaptasi model pembelajaran langsung dalam lingkungan yang berbeda, (d) menilai pemahaman peserta didik saat menggunakan model pembelajaran langsung (Eggen dan Kauchak, 2012: 455).

a. Mengorientasikan

Strategi pembelajaran menggunakan DI, mencakup: (1) review aktivitas sebelumnya, (2) sampaikan sasaran pembelajaran, (3) beri instruksi yang jelas dan eksplisit tentang tugas yang harus dilakukan, dan (4) beri ulasan atas pelajaran saat itu. Orientasi dan strukturisasi pada awal itu memengaruhi perbaikan prestasi peserta didik. Keempat tahapan di atas merupakan aktivitas dan teknik pembelajaran dengan membuat kerangka pembelajaran dan mengorientasikan peserta didik pada materi sebelum materi baru diajarkan. Menerapkan hal tersebut adalah bertujuan untuk membantu peserta didik melihat “gambaran luas” dari apa yang akan dipelajari dan bagaimana makna dari informasi yang terkait.

b. Presentasi melalui demonstrasi pengetahuan dan keterampilan

Pembelajaran melalui paparan/ ceramah/ penjelasan/ demonstrasi adalah aktivitas pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan pendidik. Menghindari pembelajaran konvensional tersebut dengan pendekatan DI, pendidik diharapkan menerapkan proses strategi demonstrasi interaktif melalui pertanyaan dan diskusi. Menggunakan strategi tersebut adalah penting untuk merespon setiap kebutuhan pembelajaran peserta didik sembari mempertahankan perhatian dan minat. Juga, penting untuk mendistribusikan partisipasi luas sembari mempertahankan semangat belajar. Tantangan lainnya adalah mengajak peserta didik memberi kontribusi sambil mempertahankan fokus pada pelajaran. Akan tetapi demonstrasi pengetahuan dan keterampilan pada topik-topik tertentu, misalnya pembelajaran tari sering menjadi permasalahan karena lebih diminati oleh kaum perempuan sedangkan kaum laki-laki tidak. Untuk itu, pendidik dituntut mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran dan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Latihan terbimbing

Kegiatan pembelajaran pada latihan terbimbing yaitu memberikan tugas dan latihan kepada peserta didik setelah pendidik mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan melalui contoh-contoh berkualitas tinggi. Pendidik memonitor peserta didik saat mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan. Setelah kegiatan berakhir, pendidik harus melakukan *feed-back* kepada peserta didik tentang sejauh mana mereka telah mencapai pembelajaran. Pada tahap latihan terbimbing, strategi dan pendekatan pembelajaran DI menjadi bergeser dari *teacher-centered learning* ke *student-centered learning* karena peserta didik lebih aktif melakukan pembelajaran.

Simpulan

Strategi pembelajaran seni berbasis DI dilakukan melalui perencanaan desain dan sistem pembelajaran yang mencakup: (a) mendesain perangkat pembelajaran, mencakup: rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan topik pelajaran; merumuskan tujuan pembelajaran dan keterampilan spesifik, (b) membuat konten pelajaran bersifat faktual, konseptual, prosedural, dan prinsipal sesuai dengan jenjang pendidikan, (c) mengembangkan bahan ajar yang relevan, fleksibel, efektif, efisien.

Pengembangan pembelajaran seni berbasis DI dilakukan dengan modifikasi fase-fase di dalamnya, mencakup: (a) fase review yaitu meninjau kemampuan awal peserta didik, mengorientasikan peserta didik pada setiap topik yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan dan sasaran pembelajaran, memberi instruksi yang jelas dan eksplisit tentang tugas dan latihan yang harus dilakukan. Fase presentasi yaitu pendidik mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan melalui contoh dan latihan berkualitas tinggi. Fase latihan terbimbing, yaitu membimbing dan memonitor pembelajaran yang dilakukan peserta didik, serta memberi umpan balik kepada peserta didik.

Rujukan

- Ansyar, M. (1989). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- Eggen dan Kauchak. (2012). *Strategi dan model pembelajaran: mengajarkan konten dan keterampilan berfikir* (Edisi 6). Alih Bahasa: Satrio Wahono. Jakarta: PT Indeks
- Hamruni, (2012). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Insan Madani
- Lumbantoruan, J. (2013). *Pembelajaran bernyanyi di sekolah dasar melalui metode SAS di Kota Padang*. Laporan Penelitian UNP.
- Natawijaya dkk. (ed.) (2007). *Rujukan filsafat, teori dan praksis ilmu pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Santrock, John W.. (2009). *Psikologi pendidikan*. (Edisi 2). Alih Bahasa: Tri Wibowo B.S. Jakarta: Kencana
- Wina S. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.