

Implementasi FL Studio untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Teater pada Kelas XI-1 SMAN 9 Malang

Ageng Wiro Leksono ^{1*}

¹Universitas Negeri Malang, Karya Timur Blok G Kecamatan Blimbing Malang

E-mail: peserta.20035@ppg.belajar.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.3363>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20 Jul 2026

Revised: 26 Jul 2026

Accepted: 01 Aug 2026

Kata Kunci:

FL Studio, Pemahaman Materi, Teater, Teknologi, Pendidikan Seni.

Keywords:

FL Studio, Material Understanding, Theater, Technology, Arts Education.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi FL Studio dalam meningkatkan pemahaman materi teater pada siswa kelas XI-1 SMAN 9 Malang. FL Studio, sebagai perangkat lunak produksi musik dan audio, digunakan untuk mendukung pembelajaran teater dengan memberikan pendekatan kreatif melalui pengolahan suara, musik, dan efek audio. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan FL Studio dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teater, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap elemen-elemen teater seperti musik, suara, dan efek dalam pertunjukan teater. Dengan demikian, penerapan FL Studio terbukti efektif dalam memperkaya proses pembelajaran teater di kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Penelitian ini menyarankan penggunaan teknologi multimedia sebagai sarana inovatif dalam pendidikan seni pertunjukan.

This study aims to examine the implementation of FL Studio in enhancing the understanding of theater material among students of class XI-1 at SMAN 9 Malang. FL Studio, as a music and audio production software, is used to support theater learning by offering a creative approach through sound processing, music, and audio effects. The research method employed is a qualitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Data were collected through observations, interviews, and tests of material comprehension. The results indicate that the use of FL Studio can increase students' interest and engagement in theater learning, as well as deepen their understanding of theater elements such as music, sound, and effects in theater performances. Therefore, the application of FL Studio proves effective in enriching the theater learning process in class XI-1 at SMAN 9 Malang. This study suggests the use of multimedia technology as an innovative tool in performing arts education.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ageng Wiro Leksono, et al. (2026), Implementasi FL Studio untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Teater pada Kelas XI-1 SMAN 9 Malang, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.3363>

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya memiliki peran strategis dalam pengembangan karakter, kreativitas, serta keterampilan ekspresif peserta didik. Salah satu bentuk seni yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan menengah atas adalah teater. Teater tidak hanya menyajikan unsur dramatik, tetapi juga merupakan medium edukatif yang menumbuhkan empati, kerja sama, dan pemahaman atas nilai-nilai sosial budaya. Namun, dalam praktik pembelajaran teater di sekolah, tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep teater secara utuh, baik dari aspek naratif, dramatik, maupun teknis. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, berbagai media baru kini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam ranah seni pertunjukan. Salah satu media digital yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran

teater adalah FL Studio, sebuah perangkat lunak digital audio workstation (DAW) yang umum digunakan dalam produksi musik. Melalui FL Studio, pendidik dan peserta didik dapat menciptakan ilustrasi musik, efek suara, dan elemen audio lainnya yang dapat memperkuat penghayatan dan pemahaman terhadap adegan-adegan dalam teater. Hal ini menjadikan FL Studio bukan hanya sebagai alat produksi musik, tetapi juga sebagai media pedagogis yang inovatif dalam mendukung pembelajaran seni yang lebih imersif dan kontekstual. Penggunaan FL Studio dalam pembelajaran teater diharapkan dapat menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya dalam mengenali hubungan antara unsur suara, emosi, dan makna dalam pertunjukan. Selain itu, penerapan media ini juga selaras dengan arah kebijakan pendidikan abad ke-21 yang mendorong literasi digital dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Artikel ini akan berfokus pada implementasi FL Studio sebagai penunjang materi teater kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan kepada peserta didik FL Studio dalam pembelajaran materi teater di kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Alasan mengapa penelitian ini dilakukan adalah untuk memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan seni budaya, sekaligus memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran seni yang tidak hanya berfokus pada teknik tradisional, tetapi juga memanfaatkan perangkat teknologi modern yang mampu menambah dimensi baru dalam pembelajaran seni teater. Sehingga saya sebagai peneliti memilih judul “Implementasi FL Studio untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Teater pada Kelas XI-1 SMAN 9 Malang”

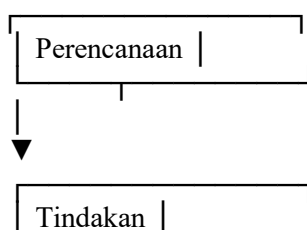
Artikel ini, tentunya ditunjang dengan beberapa teori seperti (Aisyatur, 2017:109) Teater adalah seni yang dapat dikatakan sebagai seni campuran. Hal ini dikarenakan dalam seni tiater di mana unsur seni lain seperti sastra, seni rupa, arsitektur, musik, dan tari masuk di dalamnya dan menciptakan sebuah karya seni yang disebut teater. Selain itu saya juga menggunakan teori terkait perkembangan teknologi.

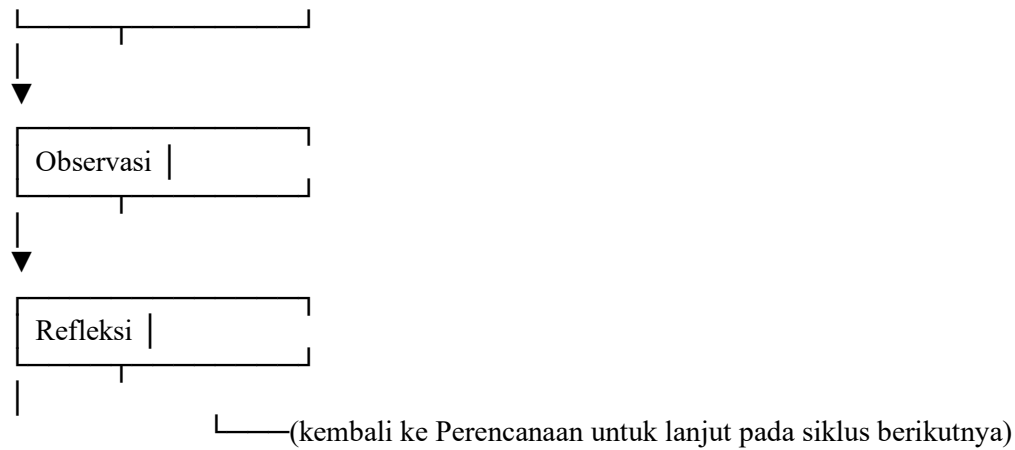
Dari jabaran di atas dapat disimpulkan bahwa artikel ini akan berfokus pada implementasi FL Studio untuk meningkatkan pemahaman materi teater pada kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Artikel ini berangkat dari fenomena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembuatan musik pada teater. Sehingga saya tertarik untuk mengenalkan FL Studio dalam musik teater

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi teater menggunakan FL Studio. PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Susilowati (2018), PTK adalah jenis penelitian yang banyak digunakan dalam dunia Pendidikan formal karena menysasar langsung praktik pengajaran dan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Hopkin, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (Planning), (2) Tindakan (Acting) (3) Observasi (Observing) dan (4) Refleksi (Reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar yang akan digunakan untuk 2 kali pertemuan. Dalam hal ini, peneliti akan menyusun modul ajar pada siklus pertama tanpa menggunakan FL Studio dan pada pertemuan kedua menyusun modul ajar yang menggunakan FL Studio. Pada tahap Tindakan, peneliti akan menjelaskan materi pembangun suasana (musik) dalam teater tanpa menggunakan FL Studio. Pada tahap observasi, saya dan observer mengamati respon peserta didik melalui analisis tayangan video. Pada tahap terakhir yaitu refleksi, saya akan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang akan ditindak lanjuti pada siklus 2. Tahapan tersebut dapat dicermati melalui gambar berikut:





Gambar1. Tahapan Penelitian Tindak Kelas

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI-1 SMAN 9 Malang yang mengikuti mata pelajaran seni budaya, khususnya yang mempelajari materi teater. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas XI-1 yang terdiri dari 32 peserta didik. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan observasi langsung di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap FL Studio. Selanjutnya, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan siswa dan guru seni budaya untuk menggali pengalaman mereka terkait media digital FL Studio. Wawancara ini memberikan wawasan mengenai bagaimana siswa memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses kreatif mereka, serta tanggapan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Wawancara juga berfungsi untuk mengetahui hambatan atau tantangan yang dihadapi siswa dalam mencerna materi melalui FL Studio, serta sejauh mana teknologi tersebut mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi teater.

Selain observasi dan wawancara, dokumentasi juga digunakan sebagai metode pengumpulan data. Dokumentasi berupa rekaman video atau audio dari kegiatan pembelajaran serta hasil karya siswa yang menggunakan FL Studio akan dikumpulkan untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang penerapan teknologi dalam konteks teater. Rekaman ini memberikan bukti visual dan audio yang dapat dianalisis untuk menilai kualitas dan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis dimulai dengan mentranskrip wawancara dan mencatat hasil observasi. Data tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tema-tema yang relevan, seperti pemahaman siswa terhadap penggunaan FL Studio, respons mereka terhadap metode pembelajaran, dan hambatan yang dihadapi. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan secara naratif bagaimana penerapan FL Studio dapat mempengaruhi pembelajaran seni teater dan kreativitas siswa.

Untuk memastikan validitas data, peneliti akan menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga akan meminta konfirmasi dari guru dan siswa mengenai temuan yang diperoleh untuk memastikan keakuratan dan keterandalan data yang terkumpul.

(Purnasari 2020:190) perkembangan teknologi yang semakin maju membawa perubahan bagi dunia pendidikan, perubahan ini bukan sekedar perubahan konten kurikulum, melainkan perubahan pedagogi yakni perubahan yang mendorong lahirnya pengajaran berbasis teknologi bukan sekedar pengajaran tradisional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneleitian ini saya lakukan di SMAN 9 Malang pada kelas XI-1 mata pelajaran seni budaya. Langkah pertama yang saya lakukan adalah wawancara guru mapel dan observasi kelas untuk menemukan kendala dalam proses pembelajaran. Wawancara saya lakukan terhadap Ibu Sunu selaku guru mapel seni budaya kelas XI-1. Sesi wawancara ini saya mencoba mengulik kendala dalam proses pembelajaran. Alhasil menurut Ibu Sunu, anak-anak kurang memahami materi teater khususnya bagaimana cara musik membangun suasana. Setelah wawancara masuk pada sesi berikutnya yaitu observasi kelas. Disini saya mencoba mengobservasi Ibu Sunu dalam membawakan proses

pembelajaran. Menurut saya ibu sunu sudah bagus dalam menjelaskan materi teater dengan menggunakan beberapa teknologi seperti canva dan video. Akan tetapi ketika saya melihat respond peserta didik, ada beberapa bagian materi yang belum mereka pahami. Dari hal tersebut, saya dapat menarik kesimpulan bahwa peserta didik harus di beri materi menggunakan teknologi yang lebih inovatif untuk membantu pemahaman mereka.

Penelitian ini akan menerapkan media digital FL Studio agar pembelajaran lebih inovatif. Dari permasalahan yang sudah saya dapatkan melalui wawancara dan observasi, saya memutuskan untuk membuat PTK menggunakan media digital FL Studio untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teater.

Siklus 1

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan modul ajar, bahan ajar, LKPD dan media pembelajaran. Pada siklus pertama ini, dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025 Pukul 07.00-08.30 di kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Pada tahap tindakan, peneliti memberi pre test kepada peserta didik guna mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terkait teater dan musik. Berikut pertanyaan pre test yang peneliti lakukan:

Pertanyaan	Jawaban
Apa sih teater ituuu?	
Apa sih musik ituuu?	
Apa fungsi musik dalam teater?	

Gambar 2. Pre test peserta didik kelas XI-1 SMAN 9 Malang

Setelah itu peneliti menyampaikan materi menggunakan PPT dan video tanpa menggunakan FL Studio. PPT berfungsi untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi teater. Sedangkan video berfungsi agar peserta didik dapat berpikir secara kritis terhadap materi yang telah saya sampaikan. Setelah itu masuk pada tahap observasi bersama observer. Peserta didik menunjukkan hasil yang sangat signifikan dilihat dari kebanyakan peserta didik dapat terlibat aktif terhadap proses pembelajaran dan post test yang telah peneliti berikan. Berikut post test yang telah peneliti berikan pada proses pembelajaran:

Pertanyaan	Jawaban
Apa sih teater ituuu?	
Apa sih musik ituuu?	
Apa fuungsi musik dalam teater?	
Jelaskan elemen musik yang dapat mempengaruhi suasana!	

Gambar 3. Post Test Materi teater pada kelas XI-1 SMAN 9 Malang

Akan tetapi ada beberapa bagian materi yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik. Materi tersebut pada bagian musik dapat menentukan suasana dalam teater yaitu pada pertanyaan post test nomer 5. Sehingga pada tahap refleksi yang akan dilakukan pada siklus kedua, saya akan mencoba pembelajaran yang lebih inovatif, menggunakan media digital FL Studio dengan harapan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi teater

Siklus 2

Pada siklus kedua, peneliti melaksanakan pada tanggal 22 April 2025 Pukul 07.00-08.30 di kelas XI-1 SMAN 9 Malang. Tahap perencanaan dilakukan dengan peneliti menyiapkan modul ajar, bahan ajar yang sudah termasuk FL Studio didalamnya. Proses pembelajaran ini, peneliti menambahkan media yaitu FL Studio untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teater. Berkaca pada siklus pertama, peserta didik kurang dapat memahami unsur musik dalam membangun suasana. Proses pembelajaran diawali dengan refleksi materi pada siklus pertama. Setelah itu masuk pada tahap tindakan yaitu penjelasan singkat mengenai unsur yang membangun suasana dalam teater dan penyampaian materi melalui FL Studio.

Peneliti disini sudah menyiapkan media pembelajaran mulai dari proyektor, laptop, speaker dan konten video. Peneliti akan menjelaskan bagaimana musik teater dipengaruhi oleh tempo dan jenis alat musik. Pada bagian tempo disini saya memberikan contoh musik yang sudah saya rangkai yaitu bernuansa bali. Setelah itu peneliti menjelaskan bahwasanya lagu ini dibuat dengan tempo cepat agar menimbulkan kesan semangat. Setelah itu saya memutar musik tersebut melalui FL Studio dengan tempo cepat. Setelah pemutaran musik tersebut, peserta didik dapat merespond dan merasakan bahwasanya tempo cepat itu bisa membuat suasana menjadi lebih semangat. Setelah itu, peneliti mencoba mengubah lagu tersebut menjadi tempo lambat tetapi tidak merubah jenis alat musik. Ketika tempo diubah menjadi lebih lambat, musik tersebut terdengar lebih santai dan tidak ada kesan semangat. Sehingga dari hal tersebut peserta didik dapat menyimpulkan bahwasanya tempo dapat merubah suasana tanpa mengubah karakter lagu.

Lanjut pada materi berikutnya yaitu jenis alat musik dapat mempengaruhi karakter. Pada tahap ini saya memberikan ilustrasi berbagai macam alat musik mulai dari tradisional hingga modern. Setelah itu saya memberikan contoh lagu tradisional yang berjudul “Sapu Tangan”. Peneliti memutar versi asli lagu yang berjudul sapu tangan. Aransemen lagu sapu tangan ini sangatlah tradisional dan dibalut menggunakan alat musik tradisional yaitu gamelan. Dari hal tersebut peserta didik sudah mengetahui bahwasanya karakter dari lagu tersebut merupakan lagu tradisional. Peneliti, akan melakukan aransemen lagu sapu tangan dibalut dengan beberapa alat musik modern, tetapi tidak meninggalkan ke asliannya. Pada aransemen yang dilakukan oleh penlitit, bertujuan untuk menyampaikan kepda peserta didik bahwasanya jenis alat musik dapat mempengaruhi karakter lagu. Setelah peserta didik mendengarkan lagu versi asli dan yang telah diaransemen oleh peneliti melalui aplikasi FL Studio. Mereka menjadi paham bagaimana jenis alat musik dapat mempengaruhi karakter. Setelah kegiatan tersebut, peneliti memberikan post test sebagai tolok ukur materi yang telah diberikan pada siklus pertama dan kedua. Berikut post test kelas XI-1 SMAN 9 Malang:

Pertanyaan	Jawaban
Judul teater	
Jenis teater	
Alat Musik	
Suasana	
Inti cerita	

Gambar 4. Post Test pada siklus kedua di kelas XI-1 SMAN 9 Malang

Masuk pada tahap observasi bersama observer untuk melihat perkembangan peserta didik. Dalam hal ini, perkembangan peserta didik tidak dinilai hanya dari post test saja. Melainkan dari respon peserta didik ketika peneliti menjelaskan materi menggunakan FL Studio. Setelah post test dan hasil observasi sudah dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya peserta didik lebih mudah memahami materi dan menjadi tertarik terhadap pembelajaran seni budaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil post test yang sangat bagus dan beberapa peserta didik ada yang mendatangi peneliti untuk belajar aplikasi FL Studio.

SIMPULAN

Pada siklus pertama, menunjukkan bahwasanya peserta didik belum bisa memahami materi pada bagian tertentu yaitu tentang musik membangun suasana teater. Hal ini disebabkan oleh belum adanya contoh secara langsung mengenai teori tersebut. Kejadian tersebut membuat peneliti menjadi berkaca bersama observer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan FL Studio. Pada siklus kedua, peneliti menggunakan media digital yaitu FL Studio untuk mengatasi kurangnya pemahaman peserta didik terkait musik membangun suasana teater. Hal ini dilakukan dengan cara memberi contoh secara langsung menggunakan FL Studio. Setelah siklus kedua selesai, peneliti bersama observer menganalisis hasil proses pembelajaran pada siklus kedua. Alhasil pada siklus kedua menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan terkait pemahaman materi musik membangun suasana teater. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penelitian ini berjalan dengan sukses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan ini mulai dari orang tua, dosen pembimbing dan teman-teman

REFERENSI

- Radhiah, Aisyatur, Taat Kurnita, and Aida Fitri. "Pembelajaran Seni Teater pada Materi Rancangan dan Persiapan Pementasan Teater di Kelas IX SMP Negeri 5 Kluet Utara Kabupaten Aceh Selatan." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik* 2.2 (2017).
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. "Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik." *Publikasi Pendidikan* 10.3 (2020): 189-196.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).
- Riswandi, R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Mengenai Konsep, Unsur, Prinsip, Bahan, Dan Teknik Dalam Berkarya Seni Rupa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Pada Siswa Kelas Xii Mipa-1 Sma Negeri 1 Sariwangi. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(09), 112-120.
- Saefurrohman, N. (2023). Implementasi Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Seni Budaya Di Era Teknologi 4.0. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(6), 1260-1270.
- Baihaki, M., & Sutisna, S. (2021). Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(7), 607-614.
- Muhlis, M., Warman, W., Mulawarman, W. G., Kristiyani, N., & Prima, A. (2024). Studi Implementasi Quizizz Sebagai Alat Bantu Manajemen Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 669-674.
- Sriwahyuni, N., Safrizal, B. K., Angelia, N., & Asmiati, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Teknologi Multimedia (Wordwall) Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas Vii Di Tingkat SMP.
- Taneo, D. R., Ratu, S. E. P. R., & Lodang, D. R. (2024). Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kupang. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 132-143.
- Kelvin, K. (2022). *Implementasi Metode MDLC dalam Perancangan Aplikasi Berbasis Android untuk Pelajaran Seni Budaya* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598-607.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.
- Ramdani, M. S., & Simamora, A. H. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran seni budaya melalui e-modul. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 146-155.
- Ali, A., Kristiawan, M., & Fitriani, Y. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya

- Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2063-2069.
- Wulandari, N. P., & Andari, I. A. M. Y. (2025). Problematika Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kota Mataram. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 3(1), 25-34.
- Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S. (2023). Pelatihan seni rupa: Implementasi lukis digital dalam platform digital kultur. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 93-101.