

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK) DENGAN
MENGUNAKAN METODE *E-LEARNING* PADA MASA
PANDEMI *COVID-19* DI KELAS X SMA NEGERI 4 PEKANBARU
TA. 2020/2021**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Sendratasik
Universitas Islam Riau*



Oleh :

DINI WAHYUNI
166711145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dini Wahyuni
NPM : 166711145
Program Studi : Pendidikan Sendratasik

Diketahui oleh:

Pembimbing Utama



Idawati. S.Pd., M.A
NIDN:16110100602501

Ketua Program Studi



Dewi Susanti. S.Sn., M.Sn
NIDN: 10011068101

Skripsi ini telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata (SI) Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru .

Mengetahui
Dekan FKIP,



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0007107005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dini Wahyuni

Npm : 166711145

Tempat/Tempat Lahir : Kajai,16 Juni 1997

Judul Skripsi : Pembelajaran Seni Budaya((musik) Dengan Menggunakan Metode *E-learning* Pada Masa Pandemi *Covid-19* Dikelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA.2020/2021

Menyatakan bahwa karya saya iliah ini adalah hasil perkerjaan saya sendiri. Sepenuhnya saya, karya ilmiah ini tidak berisikan materi yang ditulis materi orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil dari berbagai acuan dengan mengikuti cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi atau karya ilmiah ini.

Pekanbaru, 12 Januari 2021

Yang Menyatakan



Dini Wahyuni

NPM: 166711145

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *E-LEARNING* PADA MASA PANDEMI *COVID-19* DI KELAS X SMA
NEGERI 4 PEKANBARU TA.2020/2021

Dipersiapkan Oleh:

Nama : Dini Wahyuni
NPM : 166711145
Program Studi : Pendidikan Sndratasik

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama



Idawati. S.Pd., M.A
NIDN:16110100602501

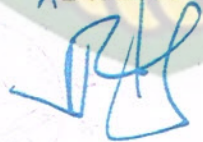
Ketua Program Studi



Dewi Susanti. S.Sn., M.Sn
NIDN: 10011068101

Skripsi ini telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata (SI) Program Studi Pendidikan Sndratasik Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru

Mengetahui
Dekan FKIP,



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0007107005

SKRIPSI

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK) DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *E-LEARNING* PADA MASA PANDEMI *COVID-19* DI KELAS X SMA
NEGERI 4 PEKANBARU TA.2020/2021

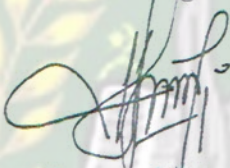
Dipersiapkan Oleh:

Nama : Dini Wahyuni

NPM : 166711145

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

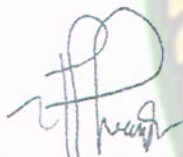
Pembimbing Utama



Idawati, S.Pd., MA

NIDN : 1026097301

Penguji 1



Dr. Nurmalinda, S.Kar., M.Pd

NIDN: 1014096701

Penguji 2

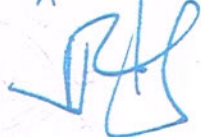


Dewi Susanti, S.Sn., M.Sn

NIDN: 1001068101

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata (SI) Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru

Mengetahui
Dekan FKIP,



Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.

NIDN: 0007107005

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah Dilakukan Bimbingan Skripsi Terhadap







Nama : Dini wahyuni

NPM : 166711145

Program Studi : Pendidikan Sendratasik (Musik)

Dosen Pembimbing : Idawati,S.Pd, M.A


Judul Skripsi : Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode *E-learning* Pada Masa Pandemi *Covid-19* Di Kelas X SMA NEGERI 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

No	Hari/Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
1	Senin/ 20-04-2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bab I Pendahuluan 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 	
2	Selasa/ 16-06-2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bab I Latar Belakang 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 	
3	Jumat/ 19-06-2020	ACC Proposal	
4	Rabu/ 01-07-2020	Sidang Proposal	
5	Senin/ 10-08-2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bab I Latar Belakang 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 4. Bab IV Temuan Penelitian 5. Bab V Penutup 	
6	Kamis/ 24-09-2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bab I Latar Belakang 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 4. Bab IV Temuan Penelitian 5. Bab V Penutup 	

7	Sabtu/ 26-09-2020	1. Bab I Latar Belakang 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 4. Bab IV Temuan Penelitian 5. Bab V Penutup	
8	Senin/ 05-10 -2020	1. Bab I Latar Belakang 2. Bab II Kajian Teoritis 3. Bab III Metodologi Penelitian 4. Bab IV Temuan Penelitian 5. Bab V Penutup	
9	Rabu/ 21-10-2020	ACC Skripsi	

Pekanbaru, November 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik


Dra. Hj Tity Hastuti, M.Pd

NIP.

NIDN. 0011095901

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada program studi pendidikan Sendratasik yang berjudul “Pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *e-learning* pada masa pandemi COVID-19 di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021”.

Sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan setiap langkah umatnya. Penulisan skripsi ini bertujuan guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di Universitas Islam Riau.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan berkat bantuan-bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Kepada pihak tersebut antara lain :

1. Dr. Sri Amnah, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.yang telah memberikan sarana dan prasarana nyaman selama penulis melakukan perkuliahan.
2. Dra. Hj.Titi Hastuti, M.Pd. selaku Wakil Dekan bidang akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau yang telah mempermudah dan memotivasi penulis dalam hal akademik perkuliahan.

3. Dr. Nurhuda, M.Pd. selaku Wakil Bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau yang telah memberikan kemudahan terhadap penulis dalam proses administrasi dan keuangan selama perkuliahan.
4. Drs. Daharis, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau dan juga selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan yang berharga kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dewi Susanti, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Prodi Sendratasik yang telah mendidik dan mengarahkan selama proses perkuliahan.
6. Idawati, S.Pd, M.A selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar memberi bimbingan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sendratasik dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat dengan lancar menyelesaikan skripsi ini.
8. Pegawai Tata Usaha yang telah membantu selama proses perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
9. Ayahanda Kasman, Ibunda Kasmawati, Kakanda Beni Saputra, Kakanda Hengki Saputra, Kakanda Sandi Saputra dan Kakanda Melia Herita yang telah banyak memberikan bantuan moril, materil dan motivasi terbesar di hidup penulis, sumber kekuatan yang selalu memberikan dorongan baik, tempat doa-doa yang mustajab, yang berjuang demi keberhasilan penulis, pendidik

yang tidak mengharapkan pamrih dan balasan, penasihat yang selalu sabar dan tidak pernah bosan dalam menyampaikan nasehat-nasehat kebenaran dan hikmah di dalam kehidupan.

10. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2016 serta yang lainnya yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang memberikan semangat kepada penulis sehingga mimicu semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang membantu penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Penulis menyadari bahwa materi dalam proposal ini masih banyak memiliki kekurangan yang belum sampai pada titik kesempurnaan, oleh sebab itu segala kritik dan saran penulis harapkan sehingga proposal ini menjadi sumbangan ilmu yang berharga.

Pekanbaru, 13 September 2020

Dini Wahyuni
(166711145)

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORITIS	9
2.1 Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	9
2.1.2 Teori Pembelajaran	12
2.1.3 Ciri-Ciri Pembelajaran	13
2.1.4 Tujuan Pembelajaran	14
2.2 Metode Pembelajaran	15
2.2.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	15
2.2.2 Fungsi dan Manfaat <i>E-Learning</i>	16
2.2.3 Pengembangan Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	19
2.2.4 <i>E-Learning</i> Sebagai Sumber Belajar	23
2.2.5 Teori Metode Pembelajaran <i>E-Learning</i>	25
2.2.6 Kelemahan <i>E-Learning</i>	29
2.3 Komponen-Komponen Pembelajaran	30
2.3.1 Kurikulum.....	31
2.3.2 Silabus	31
2.3.3 RPP	32
2.4 Kajian Relevan	33
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Metode Penelitian	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.3 Subjek Penelitian	41
3.4 Jenis dan Sumber Data	42
3.4.1 Data Primer	43
3.4.2 Data Sekunder	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1 Teknik Observasi	44
3.5.2 Teknik Dokumentasi	44
3.5.3 Teknik Wawancara	45
3.6 Teknik Analisis Data	46

BAB IV. TEMUAN PENELITIAN	47
4.1 Temuan Umum	47
4.1.1 Gambaran Umum SMA Negeri 4 Pekanbaru	47
4.1.2 Sejarah SMA Negeri 4 Pekanbaru.....	47
4.1.3 Tata Tertib SMA Negeri 4 Pekanbaru.....	48
4.1.4 Struktur Organisasi SMA Negeri 4 Pekanbaru	55
4.1.5 Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru.....	57
4.1.6 Prasarana SMA Negeri 4 Pekanbaru	58
4.1.7 Sarana SMA Negeri 4 Pekanbaru.....	60
4.2 Temuan Khusus Penelitian	82
4.2.1 Deskripsi Hasil Penelitian	82
4.2.2 Observasi Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode E-Learning Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021	83
4.2.3 Perencanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode <i>E-Learning</i> Pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> Di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA.2020/2021	85
4.2.4 Sarana dan Prasarana Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode E-Learning Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021	86
4.2.5 Pelaksanaan Penggunaan Metode <i>E-Learning</i> Terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> Di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA.2020/2021	87
4.2.6 Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode <i>E-Learning</i> Pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> Di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA.2020/2021	95
BAB V. PENUTUP.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Hambatan.....	101
5.3 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020 dunia dikejutkan oleh sebuah wabah penyakit baru yang mematikan, wabah ini melanda hampir semua negara di dunia. Fenomena ini adalah sebuah penyakit yang disebabkan oleh virus bernama *corona* atau lebih dikenal dengan istilah *COVID-19 (Corona Virus Diseases-19)*. Virus ini awalnya mulai berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Sehingga oleh *World Health Organization (WHO)*, menyatakan wabah penyebaran virus *COVID-19* sebagai pandemi dunia saat ini, yang artinya sebuah wabah yang melanda seluruh dunia.

Sudah banyak orang di seluruh dunia yang terpapar dengan virus ini, bahkan menjadi korban kemudian meninggal dunia. Wabah virus ini telah memakan banyak korban seperti tercatat di negara Tiongkok, Italia, Spanyol dan negara besar lain di dunia. Penyebaran virus ini pun sulit dikenali, karena virus ini baru dapat dikenali sekitar 14 hari. Namun, orang yang telah terpapar dengan virus ini memiliki gejala seperti demam di atas suhu normal manusia atau di atas suhu 38 C, gangguan pernafasan seperti batuk, sesak nafas serta dengan gejala lainnya seperti gangguan tenggorokan, mual, dan pilek. Apabila gejala tersebut sudah dirasakan, maka perlu adanya karantina mandiri (*self quarantine*).

Penyebaran virus *COVID-19* menjadi penyebab angka kematian yang paling tinggi di berbagai negara dunia saat ini. Sudah banyak korban yang meninggal dunia. Bahkan banyak juga tenaga medis yang menjadi korban lalu meninggal. Hal ini menjadi permasalahan yang harus dihadapi oleh dunia saat ini, untuk melakukan berbagai kebijakan termasuk di negara Indonesia sendiri. Indonesia pun juga merasakan akan dampak penyebaran virus ini. Semakin hari semakin cepat menyebar ke sejumlah wilayah di Indonesia.

Akibat dari pandemi *COVID-19* ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus *COVID-19* di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbuan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbuan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi *COVID-19* yang terjadi saat ini.

Wabah *COVID-19* telah memunculkan beragam kepanikan, termasuk di ranah pendidikan tinggi. Terlebih setelah pemerintah pusat secara beruntun menyikapinya dengan bermacam tindakan seperti menetapkan status siaga, darurat bencana, bencana non-alam, perpanjangan status darurat bencana hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Semenjak saat itu diberlakukanlah upaya pencegahan *COVID-19* berupa pengaturan jarak sosial dan fisik (*social* dan *physical distancing*) di berbagai lini kehidupan. Kebijakan ini didasari dengan jumlah korban yang semakin hari terus

bertambah dan sebaran virusnya semakin sulit dikendalikan di seluruh penjuru Indonesia.

Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu *Work From Home (WFH)*. Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi *COVID-19* tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu melalui surat edaran MENDIKBUD RI No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan *COVID-19* pada satuan pendidikan, semua pendidikan tinggi di Indonesia. Segala aktivitas akademik yang biasa dilakukan di sekolah, saat masa pandemi ini harus dilakukan dari rumah. Tidak hanya siswa, guru dan tendik (tenaga pendidikan) pun terpaksa harus bekerja dari rumah demi pencegahan dan percepatan penurunan wabah *COVID-19*. Kebijakan dan fenomena pandemi yang dampaknya luar biasa dan terjadi begitu cepat telah memaksa dunia pendidikan mengubah pola kerja pelayanan dari konvensional menjadi pelayanan berbasis daring (*online*).

Di era yang serba *online* ini, guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan siswa maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Dengan adanya kebijakan *Work From Home (WFH)*, maka mampu memaksa dan mempercepat mereka untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media *online* yang dapat menunjang sebagai pengganti

pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran.

Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* antara lain, *e-learning*, aplikasi *zoom*, *google classroom*, *youtube*, maupun media sosial *whatsapp*. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media *online* tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Guru pun dipacu untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran secara *online* yakni dengan membuat video pembelajaran dalam bentuk tutorial yang diupload di *Youtube*, memaksimalkan penggunaan *Google Classroom*, *Whatsaap Group* dan aplikasi video conferencing seperti *Zoom*, *Skype*, *Hangouts* maupun *Webex*. Kunci dari semuanya itu adalah komunikasi, ketika guru harus tetap memperhatikan perkembangan anak didiknya yakni dengan memastikan hak memperoleh pendidikan tetap berjalan meskipun dengan perantara teknologi.

Tidak bisa dipungkiri penggunaan teknologi dari sistem pembelajaran daring di masa pandemi *COVID-19* ini tentunya memiliki sisi positif maupun negatif. Sisi positif dari pembelajaran daring salah satunya membuka kebebasan ekspresi dari ide-ide siswa yang tidak muncul ketika proses belajar mengajar melalui tatap muka di sekolah karena rasa malu, segan, takut atau bahkan belum memiliki kemampuan verbal yang baik. Selain itu, pembelajaran daring juga dapat membantu siswa yang

tinggal di daerah terpencil yang kesulitan akses menuju sekolah. akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik. Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada siswa, juga dapat menimbulkan kreativitas dikalangan siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Sementara sisi negatif dari sistem pembelajaran daring salah satunya adalah tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama. Bagi siswa yang rajin dan mudah menyerap informasi maka cara belajar daring akan dengan mudah diserap, namun bagi yang kurang terbiasa dengan cara itu, kemungkinan akan kesulitan tidak hanya waktu menyerap pembelajaran yang berbasis daring yang disampaikan gurunya tetapi juga kemampuan beradaptasi dengan aplikasi teknologi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara *online* ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Belum lagi bagi guru yang memeriksa banyak tugas yang telah diberikan kepada siswa, membuat ruang penyimpanan *gadget* semakin terbatas. Penerapan pembelajaran *online* juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode

pembelajaran yang akan digunakan. Yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut.

Fakta di lapangan, kewajiban belajar di rumah menjadi kendala serius khususnya siswa dari kalangan yang kurang beruntung secara ekonomi. Mereka sering mengeluhkan habisnya paket kuota internet. Selain itu, teknologi bisa membangun sikap instan dari penggunaannya. guru maupun siswa bisa saja dimanjakan dengan mudahnya melakukan *copy-paste* dengan materi pembelajaran atau tugas-tugas sekolah yang telah diberikan. Namun demikian secara pelan-pelan hilangnya pertemuan fisik karena perkuliahan yang disampaikan via daring akan berdampak pada hilangnya rasa kemanusiaan seperti rasa empati dan kepedulian. Sudah menjadi hal yang jamak dan diterima akal sehat jika ada yang mengatakan kehadiran pendidik atau guru di depan kelas tidak akan bisa digantikan oleh teknologi.

Melihat potret dunia pendidikan di tengah pandemi *COVID-19* ini siap atau tidak, telah membuka mata publik khususnya pendidikan tinggi untuk bekerja keras, berpikir kreatif dan adaptif dengan mengubah model kegiatan belajar mengajar yang semula berbasis konvensional menjadi pembelajaran berbasis *e-learning*. Pandemi *COVID-19* ini adalah momentum bagi dunia pendidikan untuk membuat terobosan baru, keluar dari paradigma normatif dunia nyata ke dunia maya dengan memanfaatkan teknologi dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar (KBM) dan pelayanan non-akademik lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan memecahkan setiap masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas maka hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

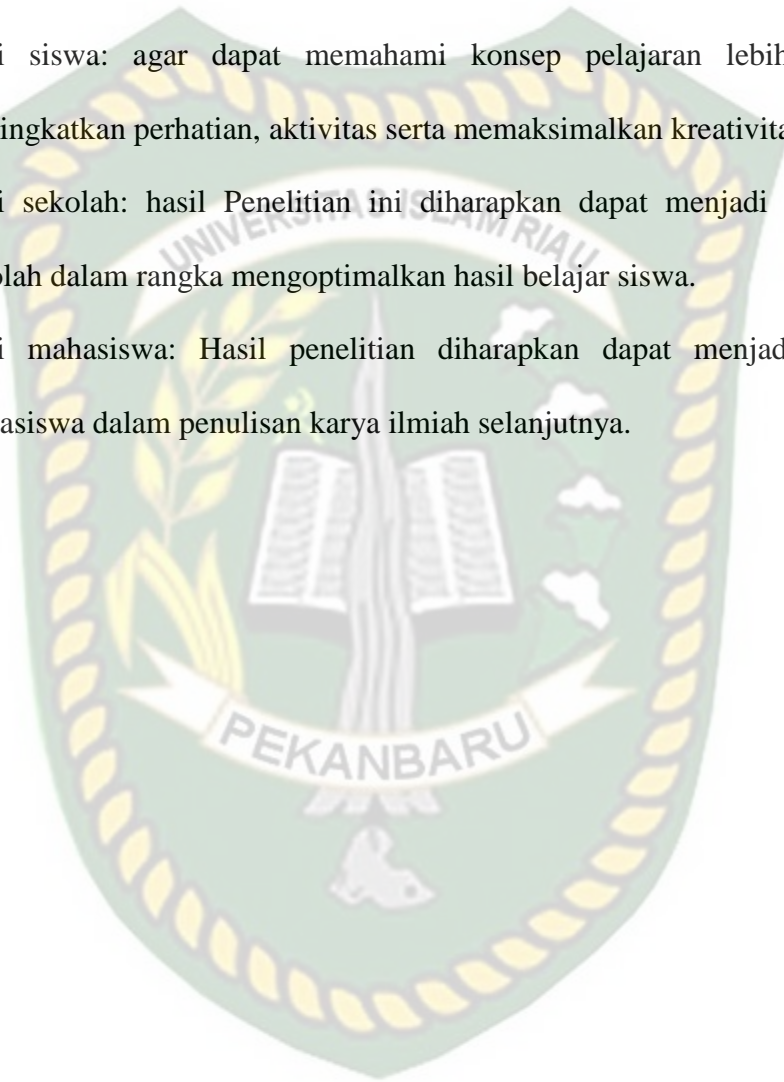
1. Manfaat Teoritis Dari segi ilmiah, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning*. dengan baik.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu:

Bagi penulis: dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* di sekolah.

- a) Bagi guru: dapat memberikan masukan serta pertimbangan untuk mengembangkan profesionalisme guru dalam penerapan strategi pembelajaran yang efektif.
- b) Bagi siswa: agar dapat memahami konsep pelajaran lebih mudah dan meningkatkan perhatian, aktivitas serta memaksimalkan kreativitas siswa.
- c) Bagi sekolah: hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar siswa.
- d) Bagi mahasiswa: Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.



BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” yang berarti suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Menurut Sujana (2000) perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Wina Sanjaya (2008) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan untuk dicapai. Tujuan pembelajaran itu sendiri adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah

mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal). Tujuan pembelajaran dikelompokkan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotorik dan ranah afektif. Ranah kognitif adalah hal-hal yang menyangkut daya pikir, pengetahuan dan penalaran. Ranah afektif adalah hal-hal berkaitan dengan perasaan atau kesadaran, sedangkan ranah psikomotorik adalah hal-hal berkaitan dengan keterampilan fisik, keterampilan motorik, atau keterampilan tangan.

Melalui proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara *eksplisit* dengan menggunakan bahasa siswa sendiri dan berbagi gagasan dengan temannya yang mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasannya. Pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa atau rancangan kegiatan disesuaikan dengan gagasan awal siswa agar siswa memperluas pengetahuan mereka tentang fenomena dan memiliki kesempatan untuk merangkai fenomena, sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa. Semua pengetahuan yang didapat oleh siswa dibentuk oleh siswa itu sendiri, maka

akan sangat kecil kemungkinan adanya transfer pengetahuan dari seseorang kepada yang lainnya.

Di sisi lain, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai dengan adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks *artificial* ke konteks dunia nyata, dari *single media* ke *multimedia*. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut untuk dapat menarik perhatian peserta didikan sebanyak mungkin dengan memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dan berbagai kemungkinan penerapannya, khususnya pada pembelajaran. Murtiyasa (2012) mengemukakan kekuatan TIK pada pembelajaran akan melahirkan konsep *E-learning*, manfaat *E-Learning.*, dan bahan-bahan pembelajaran *E-Learning*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai kegiatan. Kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran pada dasarnya sangat kompleks. Tetapi pada intinya meliputi

kegiatan penyampaian pesan kepada siswa, penciptaan lingkungan yang kondusif dan edukatif bagi proses belajar siswa dan pemberdayaan potensi siswa melalui interaksi perilaku pendidik dan siswa, dimana semua perbuatan itu dilaksanakan secara bertahap.

2.1.2 Teori Pembelajaran

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Banyak ahli yang telah merumuskan pengertian mengajar berdasarkan pandangannya masing-masing. Perumusan dan tinjauan itu masing-masing memiliki kebaikan dan kelemahan.

Teori-teori tersebut diantaranya:

1. Behavioristik

Pembelajaran selalu memberi stimulus kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan. Hubungan stimulus dan respon ini bisa menjadi sebuah kebiasaan. Selanjutnya, bila siswa menemukan kesulitan atau masalah, guru menyuruhnya untuk mencoba lagi sehingga akhirnya memperoleh hasil yang lebih baik.

2. Kognitivisme

Pembelajaran adalah dengan mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman, pengaktifan indera dapat dilaksanakan dengan jalan menggunakan media atau alat bantu.

3. Humanistik

Dalam pembelajaran ini guru sebagai pembimbing memberi pengarahan agar siswa dapat memaksimalkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya sebagai manusia. Dan siswa perlu melakukannya sendiri berdasarkan inisiatif yang melibatkan pribadinya secara utuh dalam proses belajar, agar dapat memperoleh hasil.

4. Sosial

Proses pembelajaran sosial ini meliputi pemerhatian (attention), mengingat (retention), reproduksi (reproduction), penangguhan (reinforcement), dan motivasi (motivation), penerapan kaidah ini dapat dicapai melalui beberapa cara diantaranya:

- a) Penyampaian harus interaktif dan menarik.
- b) Demontrasi guru hendaknya jelas, menarik, mudah dipahami, dan tepat.
- c) Kreativitas guru atau media yang ditunjukkan hendaklah mempunyai mutu yang tinggi.

2.1.3 Ciri-Ciri Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
2. Saling ketergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memeberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Cara ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami.

2.1.4 Tujuan Pembelajaran

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa sistem telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. “tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar”. Sedangkan tujuan pembelajaran adalah tujuan yang didalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan menyediakan batasan-batasan untuk penyediaan pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran.
2. Mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk yang dapat diukur dan dapat diamati.
3. Menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta, siswa dapat menunjukkan sekurang-kurangnya tiga gunung Pulau Jawa.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar dan pembelajaran merupakan suatu deskripsi tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa, dan oleh karenanya perlu dipelajari oleh setiap guru.

2.2 Metode Pembelajaran

2.2.1 Pengertian *E-learning*

Sistem pembelajaran elektronik atau lebih dikenal dengan istilah “*E-Learning*” merupakan inovasi baru dalam pembelajaran. Menurut Darmawan (2014) *E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. *E-learning* tercipta untuk mengatasi antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi dan keadaan. Sedangkan Kartasasmita (2003) yang dikutip oleh Darmawan (2014) mengemukakan bahwa salah satu ciri *E-Learning* adalah adanya pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis serta dengan berbagai kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan ke sesama pembelajar melalui internet. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa pembelajaran elektronik (*E-Learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (*Internet, LAN, WAN*) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Cisco (2001) yang dikutip oleh Darmawan (2014) menjelaskan filosofis *E-Learning* sebagai berikut. Pertama, *E-Learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*. Kedua, *E-Learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap bukuteks, *CD-ROM*, dan pelatihan berbasis komputer), sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *E-Learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas,

tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar *conten* dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas peserta didik yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik. Jadi dalam model pembelajaran berbasis *E-Learning* ini peserta didik dilatih untuk mandiri dalam belajar dan mencari sumber belajar serta membuat rencana dan mencari bahan belajar dengan usaha, dan inisiatif sendiri agar dapat belajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung- sehingga diharapkan peranan peserta didik menjadi lebih proaktif dalam pembelajarannya.

Penggunaan *E-Learning* dalam pembelajaran bukan serta merta dianggap lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional, kapasitas *E-Learning* disini adalah sebagai media untuk memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan supaya dalam proses pembelajaran mendapatkan suatu improvisasi yang mendukung proses pembelajaran yang lebih baik agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien waktu guna mencapai tujuan instruksional.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Penggunaan *E-Learning*

Menurut Siahaan (2003), setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*):

a. Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (pelengkap).

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial.

Dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*) apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/ memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila pesertadidik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

c. Substitusi (pengganti)

Dikatakan sebagai substitusi apabila *E-Learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Menurut Siahaan (2003) ada 3 (tiga) model yang dapat dipilih, yakni : (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet. Selanjutnya terkait manfaat penggunaan *E-Learning*, melihat manfaat *E-learning* dari dua sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan pendidik.

1. Peserta Didik

Dengan adanya penggunaan *E-Learning* maka dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Peserta didik dapat mengakses bahan ajar setiap saat dan berulang-ulang, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, maka dapat berkomunikasi langsung dengan pendidik setiap saat. Selain hal-hal tersebut penggunaan *E-Learning* akan memberikan manfaat kepada peserta didik yang takut berkomunikasi langsung dengan pendidik, karena dengan adanya *E-Learning* ini siswa dapat langsung berinteraksi dengan pendidik tanpa bertatap muka secara langsung sehingga peserta didik merasa lebih santai dan berani untuk berkomunikasi.

2. Pendidik

Manfaat yang diperoleh pendidik/instruktur dengan penggunaan internet dalam pembelajarannya adalah mereka dapat:

- a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan ajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.

- b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya.
- c) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik di pelajari serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
- e) Memeriksa jawaban peserta didikdan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

2.2.3 Pengembangan Model Pembelajaran *E-Learning*

E-learning merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya. Menurut Darmawan (2014) pengembangan model pembelajaran yang berbasis *E-Learning* dapat di bagi menjadi 3, yaitu:

1. *Traditional learning*

Traditional learning merupakan suatu metode pembelajaran yang umum di lakukan dalam pembelajaran dimana proses pembelajaran yang cenderung banyak melibatkan guru, siswa, media, dan sumber belajar buku cetak serta dukungan sarana standar untuk proses pembelajaran.

2. *Distance learning*

Distance learning sering disebut sebagai model pembelajaran jarak jauh dimana pengguna metode ini tidak perlu bertatap muka secara langsung dalam pembelajaran, melainkan antara guru dan siswa melakukan proses KBM di tempat masing-masing dengan melalui media internet.

3. *Blended learning*

Model pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai model yang ditujukan guna mengoptimalkan proses pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia bahkan berbasis komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Siemens (2004) yang dikutip oleh Darmawan (2014) bahwa *blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan kelas (atau *face to face*) dan pembelajaran secara *online* sebagai proses pembelajarannya.

Penggunaan *E-Learning* di SMA Negeri 4 Pekanbaru melibatkan kelas serta pembelajaran secara *online* sebagai proses pembelajarannya, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan *E-Learning* di SMA Negeri 4 Pekanbaru menggunakan sistem *blended learning*. Berbagai fungsi yang dimiliki oleh *E-Learning* menyebabkan fleksibilitas pengembangannya untuk berbagai kepentingan terutama sebagai sumber belajar demi peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Haughey (1998) ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran *E-Learning* berbasis online, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.

1. *Web course*

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, dimana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Siswa dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi lebih banyak dilakukan secara asynchronous dari pada secara synchronous. Bentuk *web course* ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian, karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui penggunaan fasilitas internet seperti *e-mail*, *chat rooms*, *bulletin board* dan *online conference*.

Di samping itu sistem ini biasanya juga dilengkapi dengan berbagai sumber belajar (digital), baik yang dikembangkan sendiri maupun dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan jalan membuat hubungan (*link*) ke berbagai sumber belajar yang sudah tersedia di internet, seperti *database statistic* berita dan informasi, *e-book*, perpustakaan elektronik dll. Bentuk pembelajaran model ini biasanya dipergunakan untuk keperluan pendidikan ajarak jauh (*distance education/learning*). Aplikasi bentuk ini antara lain *virtual campus/university*, ataupun lembaga pelatihan yang menyelenggarakan pelatihan-pelatihan yang bisa diikuti secara jarak jauh dan setelah lulus ujian akan diberikan sertifikat.

2. *Web centric course*

Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam

model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

3. *Web enhanced course*

Web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di *internet*, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui *internet*, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Menurut Darmawan (2014) model *Web Enhanced Course* menjadikan internet sebagai penyedia sumber belajar yang dapat diakses secara *online*. Internet juga menjadi saran bagi peserta didik untuk meningkatkan komunikasi bagi semua warga sekolah. Model ini meningkatkan meningkatkan pengajaran di ruang kelas karena terdapat pengayaan materi, baik yang berasal dari kegiatan tatap muka di kelas, maupen yang ada di *internet*.

2.2.4 *E-Learning* Sebagai Sumber Belajar

Bagaimanapun juga proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar. Menurut Darmawan (2014) dengan tersedianya dan dimanfaatkannya sumber belajar secara tepat dan kontekstual akan mampu memperkaya proses belajar yang sedang berlangsung sehingga dengan tersedianya sumber belajar yang memadai akan dapat melengkapi, memelihara, maupun memperkaya proses pembelajaran. Era globalisasi saat ini merupakan salah satu dampak perkembangan dalam bidang Teknologi Informasi (TI). Salah satu perkembangan teknologi informasi adalah teknologi jaringan komputer dan *internet*. Teknologi jaringan komputer dan internet mampu menghubungkan hampir semua komputer yang ada di dunia sehingga bisa saling berkomunikasi dan bertukar informasi. Bentuk informasi yang dapat ditukar dapat berupa data teks, gambar, gambar bergerak dan suara.

Internet dalam penelitian ini dikaitkan dengan media *E-Learning* sebagai sumber belajar. Menurut Darmawan (2014) internet mempunyai potensi yang besar dalam *E-Learning*, antara lain:

- a. Internet bisa diakses pada saat-saat (waktu) yang dikehendaki.
- b. Peserta didik maupun pendidik bisa mengeluarkan pendapat secara bebas mengenai materi ajar tanpa adanya hambatan psikologis.
- c. Masyarakat umum dapat pula mengakses, mengoreksi dan mengendalikan aplikasi serta materi ajar.

Peran dari teknologi *E-Learning* yang berbasis internet dalam pemanfaatannya untuk pendidikan dewasa ini sudah mulai bergeser peran dan kedudukannya dari asalnya sebagai suatu sistem elektronik ke arah media penyalur pesan pembelajaran. *E-Learning* berbasis internet dirasa sangat efektif dalam pembelajaran terutama sebagai suatu sumber pembelajaran yang sangat luas serta tidak terbatas ruang dan waktu yang dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar.

Internet menjadi sesuatu hal yang tidak asing lagi bagi para siswa pada jaman sekarang ini, bahkan internet bagi para siswa menjadi suatu kebutuhan tersendiri yang digunakan untuk menggunakan media sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter, Zoom, Youtube* dll. Fenomena tersebut dapat menjadi sebuah peluang bagi dunia pendidikan pada umumnya dan bagi para guru pada khususnya untuk dapat memanfaatkan internet sebagai media dalam mendukung pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang di ungkapkan oleh Darmawan (2014) yaitu dalam internet terkandung sejumlah bahan ajar, sumber rujukan, foto, ilustrasi, peristiwa, animasi, hubungan antara konsep dan teori, koneksitas antar kata inti tentang sebuah ilmu, dan bahkan upaya-upaya pengembangannya. Dalam bentuk peran yang demikian maka *internet* dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dengan semestinya, namun seiring perkembangan, *internet* kini banyak memuat konten-konten negatif yang buruk bagi moral siswa, untuk itu dibutuhkan peran guru dan orang tua dalam pengawasan penggunaan internet supaya dapat bermanfaat dengan baik.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan pembelajaran pun tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar, melainkan sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik itu sendiri untuk menggali materi dari berbagai sumber belajar. Kurikulum yang diterapkan di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru tahun ajaran 2020/2021 adalah K13 yang mempertegas bahwa proses pembelajaran harus berpusat pada pembelajar. Pengajar bukan sebagai satusatunya sumber belajar atau sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator, dinamisator dan motivator dalam pembelajaran. Selain sumber belajar berupa perpustakaan yang tersedia di SMA Negeri 4 Pekanbaru, sekarang ini berkembang teknologi internet yang memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan. Melalui internet peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses studinya.

2.2.5 Teori Metode Pembelajaran *E-Learning*

Menurut Soetomo (2002) penyelenggaraan *E-Learning* membutuhkan dukungan sistem administrasi dan manajemen. Sistem administrasi dan manajemen dapat diselenggarakan dengan memanfaatkan sistem informasi, meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Administrasi data staf edukasi, karyawan, kurikulum, mata kuliah/pelajaran, data peserta didik.
- b. Proses belajar mengajar meliputi *upload* dan *download* materi pembelajaran, proses pemeliharanya, tugas akhir, ujian.

- c. Pembentukan iklim ilmiah dalam pembelajaran meliputi menyusun materi pembelajaran yang menarik, menciptakan materi pembelajaran yang menarik, menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- d. Juga dalam pengelolaan uang yang sudah tidak sulit lagi.

Menurut Purbo (2002) para ahli pendidikan dan *internet* menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum pendidik memilih *E-Learning* sebagai model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan (*need analisis*)

Pada tahap awal, satu hal yang perlu dipertimbangkan adalah apakah memang sudah dibutuhkan *E-Learning*. Untuk itu diperlukan analisis kebutuhan (*need analisis*). Kalau analisis ini telah dilaksanakan dan jawabannya adalah membutuhkan atau memerlukan e-learning, maka tahap berikutnya adalah membuat studi kelayakan, yang komponen penilaiannya sebagai berikut:

1) Apakah secara teknis dapat dilaksanakan (*technically feasible*).

Misalnya; apakah jaringan internetnya bisa dipasang, juga terdapat teknis dan jaringan listrik dan telepon.

2) Apakah secara ekonomis menguntungkan (*economically profitable*).

Misalnya: apakah dengan *E-Learning* kegiatan yang dilakukan menguntungkan.

3) Apakah secara sosial penggunaan e-learning tersebut diterima oleh masyarakat (*socially acceptable*).

b. Rancangan instruksional

Dalam menentukan rancangan instruksional ini perlu dipertimbangkan aspek-aspek berikut:

- 1) *Course content and learning unit analysis*; seperti isi pelajaran, topik yang relevan.
- 2) *Learner analysis*; seperti latar belakang pendidikan peserta didik, usia, jenis kelamin, status pekerjaan, dan sebagainya.
- 3) *Learning context analysis*; seperti kompetisi pembelajaran apa yang diinginkan hendaknya dibahas secara mendalam di bagian ini.
- 4) *Instructional analysis*; seperti bahan ajar apa yang digunakan atau dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan sebagainya.
- 5) *State instructional objectives*; tujuan instruksional ini dapat disusun berdasarkan hasil analisis instruksional.
- 6) *Construct criterion test item*; penyusunan test ini dapat didasarkan dari tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 7) *Select instructional strategy*; strategi instruksional dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

c. Interface design

Perlu dilakukan uji platform atau *working template* yang telah dirancang. Sebab model-model yang telah dirancang dalam *HTML style* tidak bisa dioperasikan.

d. Tahap pengembangan

Pengembangan *E-Learning* bisa dilakukan dengan mengikuti pengembangan fasilitas *ICT* yang tersedia. Bahan ajar dan rancangan instruksional yang akan dikembangkan dan dipergunakan terus dievaluasi secara berkelanjutan.

e. Pelaksanaan

Prototipe yang lengkap dapat dipindahkan ke komputer (*LAN*) dengan menggunakan format misalnya format *HTML*. Ujian terhadap *prototype* hendaknya terus menerus dilakukan. Pada tahap ini sering terjadi hambatan misalnya: apakah bahan ajarnya benar-benar memenuhi bahan ajar mandiri.

f. Evaluasi

Sebelum program dimulai ada baiknya dicobakan dengan mengambil beberapa sampel orang yang dimintai tolong untuk ikut mengevaluasi. Masukan dari orang lain atau peserta didik perlu diperhatikan terus menerus secara serius. Proses dari tahapan satu ke tahapan kelima dapat dilakukan berulang kali karena prosesnya terjadi terus menerus.

Secara umum langkah-langkah metode pembelajaran *E-Learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan.
- 2) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan belajar.
- 3) Adanya lembaga penyelenggara/pengelola *E-Learning*.

- 4) Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet.
- 5) Tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/ diketahui oleh setiap siswa.
- 6) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggaraan.

Clark dan Mayer mendefinisikan *E-Learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan komputer melalui *CD-ROM*, *internet* atau *intranet*, karakteristik lainnya, yaitu:

- 1) Adanya konten atau materi pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.
- 3) Menggunakan media pembelajaran dalam berbagai format seperti teks, visual, video, multimedia, dan lain-lain.
- 4) Dapat terjadi secara *sinkronous* maupun *asinkronous*.

E-Learning terdiri dari beberapa unsur yang saling terkait dan saling berpengaruh satu sama lain sebagai suatu sistem, yaitu adanya lembaga penyelenggara, system pengelola, system pembelajaran, teknologi yang digunakan, sistem evaluasi, tampilan *E-Learning*, layanan bantuan belajar dan masalah etika.

2.2.6 Kelemahan Pembelajaran *E-Learning*

Di samping banyaknya manfaat yang didapat melalui pembelajaran elektronik (*E-Learning*), namun ada beberapa pihak menyatakan bahwa *E-Learning* juga

memiliki beberapa kelemahan. Menurut Wildavsky (2001) kelemahan utama pembelajaran *E-Learning* adalah sebagai berikut :

- (1) Frekuensi kontak secara langsung antarsesama siswa maupun antarsiswa dengan narasumber sangat minim.
- (2) Peluang siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain sangat terbatas.

Guna mengatasi kelemahan tersebut, dapat dipecahkan dengan membentuk lingkungan pembelajaran elektronik yang dapat menciptakan dan mengembangkan “rasa bermasyarakat” di kalangan siswa sekalipun mereka terpisah dari segi geografis. Demikian pula guru dapat menugaskan para siswa untuk bekerja dalam beberapa kelompok untuk mengembangkan dan mempresentasikan tugas pembelajaran yang diberikan. Para siswa yang mengerjakan tugas pembelajaran secara berkelompok dapat bekerja sama melalui fasilitas *homepage* atau *web*. Pada sisi lain, para siswa juga dapat saling berkomunikasi secara individual atau melalui diskusi kelompok dengan menggunakan *e-mail*.

Menurut Lewis (2002) Hal yang perlu ditekankan dan difahami adalah bahwa *E-Learning* tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas. *E-Learning* dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas.

2.3 Komponen-komponen Pembelajaran

Mengelompokkan komponen komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran merancang strategi yang tepat yaitu cara guru mengatur keseluruhan

proses pembelajaran yang nyaman (Sumiati dan Asra,2009:3). Dalam pelaksanaan pembelajaran merancang strategi yang tepat yaitu cara guru mengatur keseluruhan proses pembelajaran yang nyaman yang berpedoman kepada :

2.3.1 Kurikulum

Kurikulum adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa baik didalam maupun diluar sekolah, selagi kegiatan tersebut masih berada dibawah tanggung jawab guru (Sanjaya,2015). Kurikulum dipersiapkan dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni mempersiapkan peserta didik agar mereka dapat hidup dimasyarakat, dengan demikian, dalam sistem pendidikan kurikulum merupakan komponen yang sangat penting.

Kurikulum ialah satu gagasan pendidikan yang diekspresikan melalui praktik (harsono:2005). Kurikulum yang digunakan oleh SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021 adalah kurikulum 2013 dimana guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang bersifat saintifik.

2.3.2 Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu/kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajar, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian,penilaian alokasi waktu,dan sumber belajar (Aisah 2011:3). Silabus yang digunakan oleh guru SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021 adalah silabus yang berpedoman kepada kurikulum 2013 untuk pelajaran seni budaya.

2.3.3 RPP

Tujuan pembelajaran tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya (E. Mulyasa, 2010: 222) :

- a. Mengisi kolom identitas
- b. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- c. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- e. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- f. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- g. Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- h. Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- i. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Saat ini guru SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021 menyesuaikan dengan keadaan pandemi saat ini, dimana guru mengaplikasikan silabus dan rpp agar memudahkan dalam penerapan metode *E-Learning* ini.

2.4 Kajian Relevan

Kajian relevan yang dijadikan acuan bagi penulis untuk penyelesaian penulisan tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021 adalah:

Skripsi Arif Rahman Yunianto (2015) dengan judul, Implementasi *E-Learning* berbasis kelase sebagai sumber belajar (studi kasus siswa kelas X jurusan multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang). Dalam penelitian ini penulis membahas tentang masalah bagaimanakah Implementasi *E-Learning* berbasis kelase sebagai sumber belajar (studi kasus siswa kelas X jurusan multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang). Sedangkan metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan teori yang digunakan adalah teori implementasi pembelajaran *E-Learning*. Dalam hal ini yang menjadi acuan bagi penulis adalah mengacu kepada metode yang digunakan serta teori dan konsep yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pihak pengelola dan guru telah memahami makna dari pembelajaran berbasis *E-Learning*. Sehingga dalam perencanaanpenerapannya telah mendapat dukungan dan kebijakan tersendiri dari pihak sekolah. Pihak yayasan dan pengelola sekolah telah mengalokasikan anggaran untuk pengadaan sarana dan prasarana dalam menunjang implementasi *E-Learning* dalam pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut berupa labolatorium komputer dan akses internet yang stabil.

Penelitian dari Tyas Widyanti dengan judul ”Penerapan Pembelajaran Online di SMP Negeri 7 Padang” tahun 2020. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif

dan menggunakan pendekatan deskriptif analitik yang cenderung digunakan Analisis landasan teori digunakan untuk memandu fokus agar sesuai dengan fakta di lapangan. Itu Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara yang dilakukan kepada informan. Berdasarkan hasil penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, penulis menyimpulkan bahwa pelaksanaan secara online Pembelajaran Seni Budaya pada materi ensembel musik kelas VII.1 SMP Negeri 7 Padang adalah penggunaan media Grup WhatsApp yang direkomendasikan oleh prinsip pendamping Kurikulum SMP Negeri 7 Padang menangani pembelajaran secara online sehingga kegiatan belajar tetap dapat terbangun bahkan dalam kondisi terpencil. Perencanaan pembelajaran materi ensembel musik online tidak optimal karena guru belum membuat RPP khusus untuk proses pembelajaran online. Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya secara online di kelas VII telah sesuai dengan ketentuan rencana pelajaran dilaksanakan selama pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran online Seni Budaya dari materi musik ensembel tetap berjalan mulus meski sederhana belajar. Hasil belajar Seni Budaya ensembel musik siswa kelas VII kurang dari optimal karena kegiatan pembelajaran dibangun tanpa memperhatikan standar terkait dengan penyusunan materi pembelajaran online.

Metode penyelenggaraan pendidikan pada SMPN 5 Bandung yang sifatnya konvensional atau langsung dirasa mengalami banyak kendala terutama pada matapelajaran seni budaya (seni rupa dan seni musik) dikarenakan banyak waktu terpakai oleh kegiatan praktek dibandingkan dengan penyampaian materi didalam kelas. Dunia pendidikan memerlukan teknologi yang dapat menyediakan pendidikan dengan

metode e-learning sehingga siswa dapat memperoleh materi-materi yang diperlukan, hanya dengan mengakses e-learning ini dimanapun dan kapanpun tanpa kendala jarak dan waktu.

Penelitian Agnes Sariningsih (2018) dengan judul “Aplikasi *E-Larning* Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Pada SMPN 5 Bandung” Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode penelitian ‘*Action Research*’ dengan metode RUP. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Dalam perancangan aplikasi digunakan metode prancangan berorientasi objek yaitu pembuatan diagram use case, diagram sekuen, diagram aktifitas, diagram kelas, diagram objek, diagram komponen, dan diagram deploymen untuk merancang dan mendokumentasikan aliran data. Dalam pembuatan perangkat lunak ini PHP digunakan sebagai bahasa script dan untuk membuat halaman website, sedangkan untuk penyimpanan data menggunakan MySQL. Pegujian yang dilakukan menggunakan metode *black box*. Dengan adanya aplikasi e-learning ini diharapkan dapat membantu para guru seni budaya pada SMPN 5 Bandung dalam penyampaian materi yang pada saat KBM dirasa tidak maksimal karena terhalang oleh kegiatan praktek didalam kelas. Bagi para siswa, dengan menggunakan aplikasi ini siswa bisa mendapatkan referensi materi untuk ujian sekolah. Semoga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para siswa dan guru untuk memanfaatkan sarana wi-fi yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Selanjutnya Pebelitian oleh Sri Melati Sagita (2018) dengan judul “Aplikasi E-learning Senu Budaya Berbasis Android Menggunakan Teknologi Phonegap Pada

SMK Negeri 1 Depok” Konsep e-learning membawa pengaruh terjadinya perpindahan pendidikan konvensional menjadi bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. SMK N 1 Depok dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana proses belajar mengajar terlaksana dengan syarat pertemuan antara siswa dan guru di dalam kelas. Proses pembelajaran dapat terhambat jika pertemuan tidak ada. Sehingga menghambat proses pembelajaran di SMK N 1 Depok yang berakibat berkurangnya pemahaman siswa pada suatu mata pelajaran. Mengembangkan e-learning berbasis android dengan menggunakan teknologi phonegap diharapkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar diharapkan akan semakin baik. Aplikasi e-learning ini memberikan kemudahan kepada pengguna (siswa) untuk mendapatkan materi pelajaran Seni Budaya dalam bentuk teori, gambar dan video. Di dalam aplikasi ini juga terdapat latihan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa dan hasil dari pekerjaan mereka dapat dilihat langsung. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para penggunanya sehingga tidak perlu bersusah payah membawa buku yang relative tidak efektif. Dengan hanya membuka aplikasi ini pada ponsel Android, informasi mengenai materi pelajaran Seni Budaya sudah bisa didapatkan dengan mudah.

Selanjutnya penelitian oleh Arif Setyawan(2018) dengan judul “Aplikasi Musik Nusantara Sebagai Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android”. Melalui wawancara langsung dari beberapa murid disekolah SMPN 1 Tembelang selama kegiatan pembelajaran mata pelajaran seni budaya materi mengidentifikasi musik nusantara di kelas, bahwa siswa mengalami kesulitan belajar untuk memahami

materi pelajaran seni budaya yang disampaikan oleh guru, karena dalam materi yang dijelaskan membutuhkan suatu media yang dapat memvisualisasikan jenis dan ragam musik nusantara dengan jelas sesuai indikator pembelajaran yang sedang dicapai. Dari permasalahan tersebut, diperoleh sebuah alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu aplikasi musik nusantara sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis android materi mengidentifikasi musik nusantara. Selain menghasilkan produk, dihasilkan juga buku petunjuk pemakaian program. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) menurut Sugiyono. Hasil uji validasi ahli materi I memperoleh kategori sangat baik, ahli materi II memperoleh kategori baik, ahli media I memperoleh kategori sangat baik, ahli media II memperoleh kategori sangat baik, hasil uji perorangan dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 90,83% , hasil uji kelompok kecil dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 91%, hasil uji kelompok besar dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 90,16%. Maka dari hasil pengembangan media Aplikasi android mata pelajaran seni budaya materi mengidentifikasi musik nusantara kelas VIII perlu dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Dan sekarang pada tahun 2020, peneliti ingin lebih lanjut penerapan tentang metode E-learning dengan judul ''Pembelajaran Seni Budaya Musik Dengan Menggunakan Metode *E-learning* Pada Masa Pandemi Covid-19 dikelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021'. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teori Muhadjir yaitu reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perencanaan pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021 sudah baik, (2) penggunaan metode *E-Learning* pada pembelajaran seni budaya (musik) di masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021 sudah baik, (3) Evaluasi pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021, dapat disimpulkan bahwa sekolah belum memiliki sistem evaluasi yang khusus terhadap penerapan *E-Learning* untuk pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Meleong (2006) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan-tindakan dan lain-lain dengan cara bentuk kata-kata dan bahan pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif interaktif dengan menggunakan data kualitatif. Menurut Singarimbun (2009) metode penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisa dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi pada saat ini. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mengukur metode ini adalah untuk menjelaskan data-data berbentuk lisan, tulisan, maupun simbol-simbol. Peneliti dapat memahami secara lebih mendalam tentang fenomena atau pariwisata yang berhubungan dengan fokus masalah yang diteliti.

Menurut Sukmaditma (2009), penelitian Kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan orang secara individual maupun kelompok. Menurut Wilson (2009), penelitian kualitatif dianggap tepat untuk mengkaji perilaku pencarian informasi, karena :

- a. Tujuannya penelitiannya adalah menggunakan kehidupan sehari-hari informan
- b. Dengan mengenali kebutuhan informasi informan, peneliti dapat memahami makna informasi untuk kehidupan informan.
- c. Dengan pengetahuan-pengetahuan di atas, peneliti akan mampu memahami informan sebagai informasi dengan lebih baik.

Dan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Mukhtar (2013) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu.

Penelitian deskriptif tidak memerlukan administrasi yang kaku, seperti keharusan pengontrolan terhadap perlakuan. Dalam penelitian deskriptif kebanyakan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi lebih menggambarkan ‘apa adanya’ tentang suatu objek dalam social setting. Penelitian kualitatif deskriptif berusaha menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi sebuah masalah penelitian memulai prosedur ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Menurut Nawawi (1983), metode penelitian deskriptif mempunyai dua ciri pokok:

1. Memusatkan perhatian pada masalah-masalah yang ada pada saat penelitian dilakukan (saat sekarang) atau masalah yang bersifat aktual.
2. Menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi rasional.

Melly G. Tan yang dikutip oleh Soedjono (1989) mengatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu.

Alasan penulis memilih metode deskriptif analisis, karena metode ini melibatkan secara langsung dengan objek yang diteliti. Secara otomatis penelitian harus lebih banyak berinteraksi dengan siswa yang dijadikan sampel di dalam penelitian ini. Sehingga penelitian lebih biasa di dekati. Metode ini digunakan mengingat hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan, khususnya seni musik. Dengan demikian, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa peneliti perlu mengamati, meninjau dan mengumpulkan serta menggambarkan secara tepat.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Menurut Iskandar (2008), Lokasi Penelitian adalah dimana seorang peneliti mengambil data sebagai subyek penelitian dalam penulisan ilmiah. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 4 Kota Pekanbaru, lokasi penelitian diambil karena peneliti ingin mengetahui bagaimanakah pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA negeri 4 Pekanbaru.

3.3 Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006) subjek penelitian adalah orang dimana untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006) bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju

untuk diteliti oleh peliti. Jadi subjek peneliti ini merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkapkan fakta-fakta di lapangan.

Amiri (1986) yang dikutip oleh Yunita (2010) mengatakan subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu mengenai apa yang ingin diperoleh keterangannya. Dalam sebuah penelitian subjek memiliki peranan yang sangat penting karena di dalam subjek penelitian itulah *variable* yang kan peneliti amati. Pada penelitian kualitatif subjek penelitian disebut dengan istilah informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan yang sedang dilaksanakan. Sesuai dengan pendapat diatas maka subjek penelitian ini adalah guru seni budaya SMA Negeri 4 Pekanbaru yaitu Patrius Nopendra, S.Pd dan salah satu peserta didik dikelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru yaitu Abdul Rasyid Assalam.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Iskandar (2006) menyatakan bahwa data atau informasi yang menjadi bahan baku penelitian, untuk itu jenis dan sumber data yang dikumpulkan dapat berupa data primer dan data sekunder.

Jenis dan sumber data merupakan data yang diperoleh oleh penulis untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan penelitian ini. Baik secara langsung dari individu maupun tidak langsung melalui studi kepustakaan dari data yang telah diolah lebih lanjut. Adapun jenis dan sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah data primer dan data skunder:

3.4.1 Data Primer

Menurut Iskandar (2005) data primer merupakan data yang diperoleh dengan teknik pengumpulan data yang sering digunakan seperti interview (wawancara), kuesioner (angket), dan observasi. Data primer yang diambil oleh penulis yaitu wawancara kepada guru seni budaya (musik).

3.4.2 Data Sekunder

Menurut Iskandar (2003) data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan (literature laporan, tulisan dan lain-lain yang memiliki referensi dengan fokus permasalahan penelitian).

Sedangkan menurut Sugiyono (2009), data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Untuk maksud tersebut penulis menggunakan metode kepustakaan. Data sekunder diperoleh dari wawancara, buku-buku yang membahas tentang metode pembelajaran *e-learning* dan seni budaya (musik).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data-data dan informasi tentang penelitian ini, yaitu sebagai berikut dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan dua teknik, yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Teknik Observasi

Menurut Husaini (1995) Observasi adalah pengamatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi merupakan proses biologis dan psikologis. Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting adalah mengadakan pengamatan dan ingatan penulis.

3.5.2 Teknik Dokumentasi

Dalam hal ini penulis menggunakan observasi *non-partisipan* karena penulis tidak terlibat langsung dalam mengajarkan materi seni budaya (musik) yang diajarkan pada kelas X SMA N 4 Pekanbaru. Penulis hanya mengamati, menganalisis, dan selanjutnya dapat dibuat kesimpulan dari data yang telah ditemukan dilapangan tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA negeri 4 Pekanbaru. Sesuai dengan pendapat sugiyono, observasi *non-partisipan* adalah observasi yang tidak melibatkan peneliti langsung pada sesuatu yang ditelitinya dan peneliti hanya sebagai pengamat *independent*. Peneliti mencatat, menganalisis, dan selanjutnya dapat membuat kesimpulan. (2008:204).

Goba dan Linchion (1990) mengatakan teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan tertulis yang disusun oleh seorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa seperti sumber tertulis, film dan data. Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa dokumen-dokumen yang dapat digunakan untuk memperkuat dan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Dokumen ini berupa foto dan lembaran data dan pengamatan. Teknik

dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah mengambil foto kegiatan belajar mengajar siswa kelas Xnegeri 4 Pekanbaru dengan menggunakan kamera *Handphone* pengambilan foto ini dengan tujuan untuk memperkuat data dan hasil penelitian yang dilakukan.

3.5.3 Teknik Wawancara

Terkait dengan teknik wawancara ini, penulis menggunakan pendapat dari Iskandar (2008) yang menyatakan bahwasanya teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen yaitu pedoman wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian yang terbatas. Untuk memperoleh data yang memadai sebagai *cross check*, seorang peneliti dapat menggunakan beberapa teknik wawancara yang sesuai dengan situasi dan kondisi subjek yang terlibat dalam interaksi sosial yang dianggap memiliki pengetahuan, mendalami situasi dan mengetahui informasi untuk mewakili informasi atau data yang dibutuhkan untuk menjawab fokus penelitian.

Senada dengan pendapat di atas, Sugiyono (2008) menjelaskan bahwa teknik wawancara ini dapat digunakan bilamana peneliti ingin melakukan studi pendahuluan terhadap permasalahan yang diteliti dengan jumlah responden yang sedikit. Eterberg dalam Kaelan (2012) juga menyatakan bahwasanya wawancara itu adalah, “*A meeting of two persons exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara terstruktur, penulis menggunakan teknik ini agar wawancara lebih terarah tidak bisa. Sehingga data yang

diperoleh tepat sasaran sesuai dengan substansi penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis juga berdialog atau bertanya secara langsung kepada narasumber.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Muhadjir (1989) analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Dengan demikian data yang dikumpulkan berhubungan dengan pertanyaan penelitian akan dianalisis berupa pengumpulan data, penyederhanaan, pengolompokan dan penarikan kesimpulan, hasil penelitian tersebut dihubungkan dengan data lainnya untuk mendapat suatu kebenaran proses analisis dimulai dengan:

1. Reduksi data, yaitu dengan menelaah seluruh data yang tersedia dengan sumber, yang meliputi wawancara, pengamatan yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, dokumen resmi, gambar dan foto.
2. Display data, yaitu dilakukan dengan cara peneliti membuat rangkuman dari data yang sudah dikumpulkan
3. Proses verifikasi (menarik kesimpulan), yaitu peneliti melakukan tujuan ulang terhadap catatan lapangan yang sudah ada. Dimulai dari pengumpulan data, proses reduksi, proses klasifikasi, kemudian diadakan verifikasi.

Menganalisis data merupakan tahap pertama yang sangat penting seluruh rangkaian penelitian yang dilakukan, dengan tahap inilah dapat menemukan jawaban-jawaban terhadap pokok permasalahan yang diajukan dalam penelitian.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

4.1 Temuan Umum

4.1.1 Gambaran Umum SMA Negeri 4 Pekanbaru

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Pekanbaru memiliki nomor NPSN 10404015 yang terletak di jalan Adi Sucipto No. 67, Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru Provinsi Riau dengan kode Pos: 28125. SK berdirinya SMP Negeri 2 Dayun yaitu pada tanggal 13 Januari 2020, dengan luas tanah 15.820 m², email smanegeri4pekanbaru@gmail.com dan website <http://www.sman4pku.sch.id>. Kepala sekolah SMA Negeri 4 Pekanbaru ini bernama Yolanda, S.Pd, M.Pd.

4.1.2 Sejarah SMA Negeri 4 Pekanbaru

Berdirinya SMA Negeri 4 Pekanbaru diawali dengan adanya keinginan dari Kanwil Depdikbud (Sekarang Dinas Pendidikan) Propinsi Riau untuk mendirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Pekanbaru, guna menambah sekolah–sekolah Negeri yang sudah ada. Pada mulanya pembangunan gedung SMAN 4 Pekanbaru akan didirikan antara Padang terubuk dan daerah Kulim. Setelah ditinjau dan dipertimbangkan lagi pembangunan sekolah tersebut tidak jadi dilaksanakan di daerah tersebut, maka terpilih daerah Simpang Tiga sebagai areal pendirian SMA kemudian pembangunan gedung sekolah dimulai pada tahun 1980.

SMA Negeri 4 Pekanbaru yang pada waktu itu bernama SMA Negeri Simpang tiga, berdiri diatas areal yang luasnya 15.820 M² dengan luas bangunan 2.344 m². Penerimaan siswa pertama dikelola oleh bapak Drs. Abdul Muis Bi'mun dengan penerimaan siswa sebanyak 6 kelas. Gedung SMA Negeri 4 Pekanbaru pada tiga bulan pertama belum dapat digunakan karena sarana dan prasarana serta fasilitas belum terpenuhi dan belum memadai untuk pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM), sehingga pelaksanaan PBM dilakukan di SMP Negeri 8 Pekanbaru, yang letaknya bersebelahan dengan SMAN 4 Pekanbaru. Bapak Drs. Johannes Juned yang bertugas di Kanwil Depdikbud Propinsi Riau dalam bidang Laboraturium IPA dan Kimia ditunjuk oleh Bapak Drs.H. Samad Taha untuk memimpin SMA pada tanggal 31 Januari 1981.

4.1.3 Tata Tertib Sekolah SMA Negeri 4 Pekanbaru

Sasaran utama dalam proses belajar mengajar, baik itu dalam kegiatan belajar intrakurikuler maupun ekstrakurikuler ialah menjadikan siswa unggul dalam prestasi serta dapat membentuk karakter dan kepribadian siswa itu sendiri. Untuk meningkatkan prestasi siswa dan pembentuk karakter serta kepribadian siswa. Maka langkah yang harus diambil adalah mengakkan kedisiplinan. Penegakkan ini bisa dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari di sekolah mulai dari seragam sekolah, atribut sekolah, penampilan siswa serta proses kegiatan belajar mengajar.

Supaya dapat berjalan dengan lancar, SMA Negeri 4 Pekanbaru melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya menetapkan tata tertib

sekolah yang harus dipatuhi oleh seluruh siswa. Untuk lebih jelasnya lagi penulis paparkan di bawah ini tata tertib di SMA Negeri 4 Pekanbaru sebagai berikut:

a. Seragam Sekolah

1. Putri

- a) Setiap hari senin dan selasa siswi memakai seragam nasional yakni bagi siswi yang beragama islam menggunakan jilbab berwarna putih, baju berwarna putih berlengan panjang, dengan menggunakan rok berwarna abu-abu, sedangkan siswi non muslim tidak menggunakan jilbab.
- b) Hari rabu dan kamis siswi diwajibkan pakai seragam khusus yang sudah ditentukan oleh sekolah dan menjadi kostum/baju identitas dari SMA Negeri 4 Pekanbaru. Bagi siswi beragama islam menggunakan jilbab sedangkan siswi yang tidak beragama islam tidak menggunakan jilbab.
- c) Hari jumat siswi menggunakan baju melayu. Bagi siswi non muslim tidak menggunakan jilbab, sedangkan siswi beragama islam menggunakan jilbab seperti di hari yang lain.
- d) Hari sabtu siswi diwajibkan memakai baju pramuka atau olahraga. Bagi siswi non muslim tidak menggunakan jilbab dan sedangkan siswi beragama muslim diwajibkan menggunakan jilbab.

2. Putra

- a) setiap hari senin dan selasa siswa diwajibkan memakai seragam nasional yaitu berwarna putih berlengan pendek untuk baju, dengan menggunakan celana berwarna abu-abu.

- b) Setiap hari rabu dan kamis siswa diwajibkan memakai baju/seragam baju khusus yang menjadi jati diri sekolah SMA Negeri 4 Pekanbaru.
- c) Setiap hari jumat siswa diwajibkan memakai baju melayu dengan warna yang sesuai dengan ketentuan sekolah.
- d) Setiap hari sabtu siswa diwajibkan memakai baju pramuka atau olahraga

b. Kehadiran Sekolah

1. Siswa wajib hadir di sekolah sebelum jam 07.00 wib (jika hari senin akan melakukan upacara bendera).
2. Siswa berhalangan hadir harus melaporkan kepada pihak sekolah melalui surat.
3. Siswa wajib mengikuti seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah.
4. Siswa tidak dibenarkan meninggalkan sekolah pada saat jam pelajaran masih berlangsung, maka siswa harus mendapatkan izin dari guru piket, wakakurikulum, dan wakakesiswaan.

c. Perlengkapan Sekolah

1. Siswa tidak diizinkan memakai perhiasan dan aksesoris yang tidak sesuai dengan peraturan sekolah.
2. Siswa tidak dibenarkan membawa baju bebas jika tidak diperintahkan oleh guru praktek.

d. Penampilan

1. Bagi siswa putra tidak diperbolehkan berambut panjang. Ketentuan rambutnya harus diperbolehkan adalah 3 2 1.
2. Bagi siswi yang berambut panjang bagi non muslim harus diatur dengan rapi agar tidak mengganggu pandangan dan menutupi mata.
3. Siswa dan siswi dilarang mewarnai rambut.
4. Siswa dan siswi dilarang berkuku panjang dan menggunakan cat pada kuku.
5. Siswi dilarang menggunakan *make up*, kecuali untuk kegunaan penampilan pada acara-acara sekolah dan perlombaan.

e. Kegiatan Proses Belajar Mengajar

1. Siswa wajib mengikuti kegiatan proses belajar dengan baik.
2. Siswa wajib mengerjakan tugas dari guru baik di sekolah maupun tugas yang harus dikerjakan di rumah.
3. Siswa dilarang membawa senjata tajam kesekolah kecuali disuruh oleh guru untuk keperluan praktek.
4. Siswa dilarang membawa handphone kesekolah.
5. Siswa diwajibkan mengikuti proses belajar mengajar ekstrakurikuler di sekolah.

Berdasarkan tata tertib yang ada pada SMA Negeri 4 Pekanbaru, maka penulis memaparkan klasifikasi pelanggaran dan sanksi bagi siswa/i berdasarkan keputusan kepala sekolah, sebagai berikut:

1. Pelanggaran

A. Perlanggaran Ringan

- a. Keterlambatan siswa masuk sekolah dari waktu yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.
- b. Keluar dari kelas saat jam pelajaran sedang berlangsung tanpa izin dari guru kelas
- c. Tidak berpakaian seragam lengkap.
- d. Tidak melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
- e. Membuang sampah sembarangan.
- f. Keluar dari lingkungan sekolah tanpa izin.
- g. Berada di kantin saat jam pelajaran sedang berlangsung.
- h. Makan dan minum di dalam kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung.
- i. Tidak membawa makanan atau minuman yang bungkus plastik ke dalam lingkungan sekolah.
- j. Membawa *handphone* ke sekolah.
- k. Bagi siswa laki-laki dilarang berambut panjang dan mewarnai rambutnya.
- l. Menggunakan perhiasan yang berlebihan baik siswa maupun siswi.

B. Perlanggaran Sedang

- a. Meninggalkan sekolah tanpa seizin guru.
- b. Membuat surat izin palsu.
- c. Berbohong kepada guru.

- d. Tidak mengikuti upacara bendera dan kegiatan sekolah lainnya.
 - e. Mengganggu/mengancam teman sekelas atau kelas lainnya.
 - f. Bersikap tidak sopan/melawan/tidak mengacuhkan perintah guru dan Tu.
 - g. Mencoret tembok, meja kursi, dan semua sarana prasarana sekolah.
 - h. Merusak peralatan sekolah.
- C. Pelanggaran Berat
- a. Merusak sarana prasarana sekolah.
 - b. Berkelahi/tawuran.
 - c. Membawa buku, vcd, disket, gambar porno dan segala jenis tindakan asusila.
 - d. Memalsukan tandan tangan wali kelas maupun kepala sekolah.
 - e. Membawa/meminum minuman keras.
 - f. Mengompas/mengambil secara paksa atau mencuri barang milik orang lain.
 - g. Mengikuti organisasi terlarang.
 - h. Membawa senjata tajam tanpa sepengetahuan sekolah.
 - i. Terlibat dalam aksi tawuran.
 - j. Membawa rokok dan menggunakannya.
 - k. Berurusan dengan pihak berwajib (kepolisian) karena terbukti melakukan tindakan pidana atau pelanggaran hukum.
 - l. Membawa dan menyebarkan isu yang dapat menimbulkan kerusushan di lingkungan sekolah.
 - m. Berjudi

n. Mengonsumsi obat-obat terlarang/narkoba.

D. Sanksi

- a. Panggilan pertama untuk orang tua melalui surat panggilan dan menandatangani surat pernyataan yang ditandatangani orang tua dan siswa/i dan diketahui oleh wali kelas.
- b. Panggilan kedua untuk orang tua melalui surat panggilan dan menandatangani surat pernyataan yang ditandatangani oleh orang tua dan siswa/i yang diketahui oleh wali kelas.
- c. Panggilan ketiga peringatan keras terhadap orang tua dari pihak sekolah melalui surat panggilan dan menandatangani pernyataan dan bersedia dikenakan sanksi dari pihak sekolah bermaterai Rp. 6000 oleh orang tua dan siswa/i yang diketahui oleh wali kelas dan guru BP.

E. Keterangan

- a. Jika surat panggilan pertama tidak diacuhkan selama tiga hari maka sekolah akan mengirim surat panggilan kedua.
- b. Jika surat panggilan kedua tidak diacuhkan juga selama 3 hari terhitung dari tanggal surat panggilan pertama maka pihak sekolah mengirimkan surat panggilan ketiga.
- c. Jika surat ketiga tidak juga ditanggapi maka pihak sekolah akan mengadakan kunjungan ke rumah siswa dan menemui orang tua.
- d. Hal-hal yang belum tercantum dalam peraturan ini akan ditentukan kemudian hari.

- e. Peraturan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, maka akan ditinjau dan ditetapkan kembali.

4.1.4 Struktur Organisasi SMA Negeri 4 Pekanbaru

Menurut Suryosubroto (2010:139) organisasi secara umum dapat diartikan memberi struktur atau susunan yakni dalam penyusunan/penempatan orang-orang dalam suatu kelompok kerja sama, dengan maksud menempatkan hubungan antara orang-orang dalam kewajiban-kewajiban, hak-hak dan tanggung jawab masing-masing. Penentuan struktur hubungan tugas dan tanggung jawab dimaksudkan agar tersusun pola kegiatan untuk menuju kearah tercapainya tujuan bersama.

Struktur organisasi yang baik dapat melancarkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga dapat menciptakan suasana aman dan nyaman bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan data dan informasi yang penulis dapatkan di SMA Negeri 4 Pekanbaru, berikut penulis membuat struktur organisasi beserta daftar nama guru dan staf yang telah terlampirkan:

Tabel 1. Nama-nama Guru dan Pegawai SMA Negeri 4 Pekanbaru

No	Nama Guru	NIP	JABATAN
1	Hj. YAN KHORIANA. M.Pd	197006052003122002	KEPALA SEKOLAH
2	NEFRITA, S.Pd	196307091985122001	GURU TETAP
3	LASMA WIDIYANA, S.Pd	196309101987032005	GURU TETAP
4	Dra. SAKDIAH	196501121990032005	GURU TETAP
5	Dra. Hj. SEFRIDA HASIBUAN	196709261992032003	GURU TETAP
6	Dra. CITRA ARIES, M.Pd	196803031993032004	WK HUMAS
7	Dra. TRI SULASTIN ALMADANI	196704111994122002	GURU TETAP
8	Dra. SUMARNI	196708291997022001	GURU TETAP
9	SRI LINDAWATI, S.Si, M.Pd	197550204200502000	GURU TETAP
10	Drs. RIZAL	196009061986031005	WK. KESISWAAN
11	TUTI INDRIANI. S.Pd	196010291985122001	GURU TETAP
12	Dra. INDRIANIS.	196101061987032005	GURU TETAP
13	Dra. DESMARNI	196103281987102001	WK. SARANA

			PRASARANA
14	Hj. NURHASANAH, S.Pd	196204051985122002	GURU TETAP
15	MISDAH, S.Pd	196206231985122001	GURU TETAP
16	Dra. Hj. ELIZAR	196302121986032002	GURU TETAP
17	Dra. SONDANG SARIBUMI NST	196308301987032002	GURU TETAP
18	ELIDA SILABAN, S.Pd	196405031986012008	GURU TETAP
19	Drs. SION	196111241989032003	GURU TETAP
20	Dra. TITIK LESTARI	196207111989032003	GURU TETAP
21	ENDANG NANIK, S.Pd	196404061987032006	GURU TETAP
22	OFILIA YAFRIANI, S.Pd	196410081988032003	GURU TETAP
23	Hj. MARYATI, S.Pd	196411051987032004	GURU TETAP
24	PAIZIN, M.Pd	196411091984091001	GURU TETAP
25	Dra. Hj. SUSIRIANI	196311281992032004	GURU TETAP
26	Hj. SYOFNIATI, S.Pd	196409161989012001	GURU TETAP
27	Dra. Hj. SRI KADARYANTI	196503281993032004	GURU TETAP
28	Dra. Hj. TRI NOVIARTI, M.Pd	196211031995122000	GURU TETAP
29	WINDA NURDIYANTI, S.Pd	19760827200502200	GURU TETAP
30	Dra. ERNA, M.Pd	196711301997032002	GURU TETAP
31	DEWI KAMAR, S.Pd	196908092005012002	GURU TETAP
32	Hj. SUSRIANI, M.Pd	197011302007012006	GURU TETAP
33	KARYAWATI, S.Ag	197106032003122006	GURU TETAP
34	PATRIUS NOPENDRA, S.Pd	197211032006041006	GURU TETAP
35	FINO WARLINA, S.Pd	197906052006042007	GURU TETAP
36	NURLIANA, S.Pd	198205062005022004	GURU TETAP
37	Dra. SUTIYAH	196509122007012004	GURU TETAP
38	ZULKARNAINI, M.Pd	196910252007011006	WK. KURIKULUM
39	EVI SOFIA, S.Pd	197201312007012002	GURU TETAP
40	NOFITA EKASARI, S.SI	197511252006042032	GURU TETAP
41	SILVIA HAYANDANI, S.Pd, M.Si	198209182009032002	GURU TETAP
42	RINI WULANDARI, S.Pd	19860820201122001	GURU TETAP
43	MELIYANTI, S.Si.,M.Si	198305122009042003	GURU TETAP
44	FRIHATMI, S.Sn	197910152010012013	GURU TETAP
45	NELLI YANTI, S.Kom	198009292010012013	GURU TETAP
46	RONALD IMRON, S.Sos	198112082010012014	GURU TETAP
47	BUSRA EFENDI, S.S	197603072014071000	GURU TETAP
48	ZULFADLI, S.Pd	198707272014071001	GURU TETAP
49	EFENDI. S.sos	197111122014071004	GURU TETAP
50	GUSMET DONAL. S.Kom	198208162014071004	GURU TETAP
51	REDINGSE, S.PAK	196909242000032003	GURU TETAP
52	ARTATY M RASUL, S.Pd		GTT. PROVINSI
53	HERLYNA MANAF, S.Pd		GTT. PROVINSI
54	SIRMAYENI, S.Pd		GTT. PROVINSI
55	RENY ARINDA, SE		GTT. PROVINSI
56	RONIKA PUTRA, S.H.I		GTT. PROVINSI
57	RISNA, S.Pd		HONOR DAERAH
58	LIZA DESMITA, S.Pd		HONOR BOSDA
59	AFANDI HIDAYAT, S.Pd		HONOR BOSDA
60	MEYGI MIRWAN, S.Pd		HONOR BOSDA
61	DIMAS BAYU HIDAYAT, S.Pd		HONOR BOSDA

62	SILVIANI, S.Pd		HONOR BOSDA
63	FITRI RAMADHANI		HONOR BOSDA

4.1.5 Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru

Tabel 2: Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru Menurut Jenis Kelamin

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	0	0	0
6 - 12 tahun	0	0	0
13 - 15 tahun	95	121	216
16 - 20 tahun	394	519	913
> 20 tahun	0	1	1
Total	489	641	1130

Tabel 3. Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru Menurut Tingkat

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 10	174	220	394
Tingkat 11	138	184	322
Tingkat 12	177	237	414
Total	489	641	1130

Tabel 4. Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru Menurut Agama

Agama	L	P	Total
Islam	416	565	981
Kristen	64	65	129
Katholik	8	11	19
Hindu	1	0	1
Budha	0	0	0
Konghucu	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	489	641	1130

Tabel 5. Jumlah Siswa SMA Negeri 4 Pekanbaru

Berdasarkan Penghasilan Orang tua/ Wali

Penghasilan	L	P	Total
Tidak di isi	35	60	95
Kurang dari Rp. 500,000	2	1	3
Rp. 500,000 - Rp. 999,999	28	29	57
Rp. 1,000,000 - Rp. 1,999,999	82	137	219
Rp. 2,000,000 - Rp. 4,999,999	298	351	649
Rp. 5,000,000 - Rp. 20,000,000	42	62	104
Lebih dari Rp. 20,000,000	2	1	3
Total	489	641	1130

4.1.6 Prasarana SMA Negeri 4 Pekanbaru

Tabel 6. Prasarana SMA Negeri 4 Pekanbaru

No	Nama Prasarana	Panjang (m)	Lebar (m)	Kondisi
1	Gudang	3	4	Baik
2	Koperasi Siswa	8	8	Baik
3	Labor Bahasa	9	8	Baik
4	Labor Biologi	15	8	Rusak Sedang
5	Labor Fisika	15	8	Rusak Sedang
6	Labor Kimia	15	8	Baik
7	Labor Komputer	9	8	Baik
8	Mushola	20	20	Baik
9	R. Kelas 01	9	8	Baik
10	R. Kelas 02	9	8	Baik
11	R. Kelas 03	9	8	Baik
12	R. Kelas 04	9	8	Baik
13	R. Kelas 05	8	7	Baik
14	R. Kelas 06	9	8	Baik
15	R. Kelas 07	9	8	Baik

16	R. Kelas 08	9	8	Baik
17	R. Kelas 09	9	8	Baik
18	R. Kelas 10	9	8	Baik
19	R. Kelas 11	9	8	Baik
20	R. Kelas 12	9	8	Baik
21	R. Kelas 13	9	8	Baik
22	R. Kelas 14	9	8	Baik
23	R. Kelas 15	9	8	Baik
24	R. Kelas 16	9	8	Baik
25	R. Kelas 17	9	8	Baik
26	R. Kelas 18	9	8	Baik
27	R. Kelas 19	9	8	Baik
28	R. Kelas 20	9	8	Baik
29	R. Kelas 21	9	8	Baik
30	R. Kelas 22	9	8	Baik
31	R. Kelas 23	9	8	Baik
32	R. Kelas 24	9	8	Baik
33	R. Kelas 25	9	8	Baik
34	R. Kelas 26	9	8	Baik
35	R. Kelas 27	9	8	Baik
36	R. Kelas 28	9	8	Baik
37	R. Kelas 29	9	8	Baik
38	R. Kelas 30	9	8	Baik
39	R. Kelas 31	9	8	Baik
40	R. Kelas 32	9	8	Baik
41	R. Bendahara	3	4	Baik
42	R. BP/BK	5,5	7	Baik
43	R. Kepsek	7	8	Baik
44	R. Kurikulum	8	3	Baik

45	R.Majelis Guru	15	8	Baik
46	R.Pustaka	15	8	Rusak Sedang
47	R.Tamu	3	4	Baik
48	R.Tata Usaha	5	8	Baik
49	R.Wakil	3	8	Baik
50	R. Seni	3	4	Rusak Sedang
51	Ruang OSIS	3	4	Baik
52	Rumah Penjaga Sekolah	6	6	Baik
53	WC. Guru Laki-laki	2	4	Baik
54	WC. Guru Perempuan	2	4	Baik
55	WC. Siswa Laki-Laki	8	4	Baik
56	WC. Siswa Perempuan	8	4	Baik

4.1.7 Sarana SMA Negeri 4 Pekanbaru

Tabel 7. Sarana SMA Negeri 4 Pekanbaru

No	Jenis Sarana	Letak	Kepemilikan	Spesifikasi	Jumlah	Status
1	Meja Siswa	R. Kelas 05	Milik		33	Baik
2	Kursi Siswa	R. Kelas 05	Milik		33	Baik
3	Meja Guru	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
4	Kursi Guru	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
5	Papan Tulis	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
6	Lemari	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
7	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
8	Tempat Sampah	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
9	Tempat cuci tangan	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
10	Jam Dinding	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
11	Kotak kontak	R. Kelas 05	Milik		1	Baik

12	Papan pengumuman	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
13	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
14	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
15	Penghapus papan tulis	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
16	Sapu	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
17	Serok	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
18	Papan Pajang	R. Kelas 05	Milik		1	Baik
19	Soket Listrik	R. Kelas 05	Milik	Broco	1	Baik
20	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 05	Milik	Broco	1	Baik
21	Lemari	R.Tamu	Milik		2	Baik
22	Komputer	R.Tamu	Milik		5	Baik
23	Rak hasil karya peserta didik	R.Tamu	Milik		2	Baik
24	Tempat Sampah	R.Tamu	Milik		2	Baik
25	Jam Dinding	R.Tamu	Milik		1	Baik
26	Rak Surat Kabar	R.Tamu	Milik		1	Baik
27	Kursi Kerja	R.Tamu	Milik		6	Baik
28	Meja Kerja / sirkulasi	R.Tamu	Milik		1	Baik
29	Kursi dan Meja Tamu	R.Tamu	Milik		2	Baik
30	Simbol Kenegaraan	R.Tamu	Milik		1	Baik
31	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	R.Tamu	Milik		1	Baik
32	Brankas	R.Tamu	Milik		1	Baik
33	Filing Kabinet	R.Tamu	Milik		1	Baik
34	Papan Statistik	R.Tamu	Milik		5	Baik
35	Soket Listrik	R.Tamu	Milik		2	Baik
36	Soket Listrik/Kotak Kontak	R.Tamu	Milik		2	Baik
37	Telepon	R.Tamu	Milik		1	Baik
38	Meja Siswa	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
39	Kursi Siswa	R. Kelas 07	Milik		33	Baik
40	Meja Guru	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
41	Kursi Guru	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
42	Papan Tulis	R. Kelas 07	Milik		2	Baik
43	Lemari	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
44	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
45	Tempat Sampah	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
46	Tempat cuci tangan	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
47	Jam Dinding	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
48	Kotak kontak	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
49	Papan pengumuman	R. Kelas 07	Milik		1	Baik

50	Alat Peraga	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
51	Lemari	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
52	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
53	Papan Pajang	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
54	Soket Listrik	R. Kelas 07	Milik		2	Baik
55	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 07	Milik		1	Baik
56	Tempat Sampah	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
57	Kloset Jongkok	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
58	Tempat Air (Bak)	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
59	Gayung	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
60	Gantungan Pakaian	WC. Guru Laki-laki	Milik		2	Baik
61	Gayung (Small Bucket)	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
62	Gayung Air	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
63	Tempat Air	WC. Guru Laki-laki	Milik		1	Baik
64	Meja Siswa	Labor Biologi	Milik		0	-
65	Kursi Siswa	Labor Biologi	Milik		0	-
66	Meja Guru	Labor Biologi	Milik		0	-
67	Kursi Guru	Labor Biologi	Milik		0	-
68	Papan Tulis	Labor Biologi	Milik		0	-
69	Lemari	Labor Biologi	Milik		0	-
70	Tempat Sampah	Labor Biologi	Milik		0	-
71	Tempat cuci tangan	Labor Biologi	Milik		0	-
72	Jam Dinding	Labor Biologi	Milik		0	-
73	Meja Kerja / sirkulasi	Labor Biologi	Milik		0	-

74	Sapu	Labor Biologi	Milik		0	-
75	Meja Siswa	R. Kelas 25	Milik		33	Baik
76	Kursi Siswa	R. Kelas 25	Milik		33	Baik
77	Meja Guru	R. Kelas 25	Milik		2	Baik
78	Kursi Guru	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
79	Papan Tulis	R. Kelas 25	Milik		2	Baik
80	Lemari	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
81	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
82	Tempat Sampah	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
83	Tempat cuci tangan	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
84	Jam Dinding	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
85	Kotak kontak	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
86	Papan pengumuman	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
87	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
88	Alat Peraga	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
89	Papan Pajang	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
90	Soket Listrik	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
91	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 25	Milik		1	Baik
92	Meja Siswa	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
93	Kursi Siswa	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
94	Meja Guru	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
95	Kursi Guru	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
96	Papan Tulis	R. Kelas 30	Milik	White Board, Kayu, Triplek Mika	1	Baik
97	Lemari	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
98	Tempat Sampah	R. Kelas 30	Milik	Plastik	1	Baik
99	Tempat cuci tangan	R. Kelas 30	Milik	Wastafel	1	Baik
100	Jam Dinding	R. Kelas 30	Milik	Plastik, Metal	1	Baik
101	Papan Pajang	R. Kelas 30	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
102	Soket Listrik	R. Kelas 30	Milik	Broco	1	Baik
103	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 30	Milik	Broco	1	Baik
104	Meja Siswa	R. Kelas 29	Milik		36	Baik
105	Kursi Siswa	R. Kelas 29	Milik		36	Baik
106	Meja Guru	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
107	Kursi Guru	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
108	Papan Tulis	R. Kelas 29	Milik		1	Baik

109	Lemari	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
110	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
111	Tempat Sampah	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
112	Tempat cuci tangan	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
113	Jam Dinding	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
114	Kotak kontak	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
115	Alat Peraga	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
116	Papan Pajang	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
117	Soket Listrik	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
118	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 29	Milik		1	Baik
119	Meja Siswa	R. Kelas 24	Milik		36	Baik
120	Kursi Siswa	R. Kelas 24	Milik		36	Baik
121	Meja Guru	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
122	Kursi Guru	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
123	Papan Tulis	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
124	Lemari	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
125	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
126	Tempat Sampah	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
127	Tempat cuci tangan	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
128	Jam Dinding	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
129	Kotak kontak	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
130	Papan pengumuman	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
131	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
132	Alat Peraga	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
133	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 24	Milik		2	Baik
134	Penghapus papan tulis	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
135	Sapu	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
136	Serok	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
137	Papan Pajang	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
138	Soket Listrik	R. Kelas 24	Milik		2	Baik
139	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 24	Milik		1	Baik
140	Meja Siswa	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
141	Kursi Siswa	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
142	Kursi Siswa	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
143	Meja Guru	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
144	Kursi Guru	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
145	Papan Tulis	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
146	Lemari	R. Kelas 12	Milik		1	Baik

147	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
148	Tempat Sampah	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
149	Tempat cuci tangan	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
150	Jam Dinding	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
151	Kotak kontak	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
152	Papan pengumuman	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
153	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
154	Alat Peraga	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
155	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
156	Penghapus papan tulis	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
157	Sapu	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
158	Serok	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
159	Papan Pajang	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
160	Soket Listrik	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
161	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 12	Milik		1	Baik
162	Meja Guru	R.Wakil	Milik		0	-
163	Kursi Guru	R.Wakil	Milik		0	-
164	Komputer	R.Wakil	Milik		0	-
165	Printer	R.Wakil	Milik		0	-
166	Tempat Sampah	R.Wakil	Milik		0	-
167	Jam Dinding	R.Wakil	Milik		0	-
168	Simbol Kenegaraan	R.Wakil	Milik		0	-
169	Kursi Siswa	R.Kurikulum	Milik		4	Baik
170	Meja Guru	R.Kurikulum	Milik		3	Baik
171	Lemari	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
172	Komputer	R.Kurikulum	Milik		3	Baik
173	Tempat Sampah	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
174	Tempat cuci tangan	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
175	Jam Dinding	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
176	Kursi Kerja	R.Kurikulum	Milik		3	Baik
177	Meja Kerja / sirkulasi	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
178	Papan pengumuman	R.Kurikulum	Milik	Papan Pengumuman	1	Baik
179	Kursi dan Meja Tamu	R.Kurikulum	Milik		0	-
180	Simbol Kenegaraan	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
181	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	R.Kurikulum	Milik		1	Baik
182	Papan Statistik	R.Kurikulum	Milik		2	Baik
183	Meja Siswa	R. Kelas 26	Milik		36	Baik

184	Kursi Siswa	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
185	Meja Guru	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
186	Kursi Guru	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
187	Papan Tulis	R. Kelas 26	Milik		2	Baik
188	Lemari	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
189	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
190	Tempat Sampah	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
191	Tempat cuci tangan	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
192	Jam Dinding	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
193	Kotak kontak	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
194	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
195	Alat Peraga	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
196	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 26	Milik		2	Baik
197	Sapu	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
198	Serok	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
199	Papan Pajang	R. Kelas 26	Milik		1	Baik
200	Soket Listrik	R. Kelas 26	Milik		2	Baik
201	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 26	Milik		2	Baik
202	Meja Siswa	R. Kelas 31	Milik		33	Baik
203	Kursi Siswa	R. Kelas 31	Milik		36	Baik
204	Meja Guru	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
205	Kursi Guru	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
206	Papan Tulis	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
207	Lemari	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
208	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
209	Tempat Sampah	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
210	Tempat cuci tangan	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
211	Jam Dinding	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
212	Kotak kontak	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
213	Alat Peraga	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
214	Papan Pajang	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
215	Soket Listrik	R. Kelas 31	Milik		2	Baik
216	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 31	Milik		1	Baik
217	Meja Siswa	R. Kelas 18	Milik		36	Baik
218	Kursi Siswa	R. Kelas 18	Milik		36	Baik
219	Meja Guru	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
220	Kursi Guru	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
221	Papan Tulis	R. Kelas 18	Milik		2	Baik

222	Lemari	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
223	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
224	Tempat Sampah	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
225	Jam Dinding	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
226	Kotak kontak	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
227	Papan pengumuman	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
228	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
229	Alat Peraga	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
230	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
231	Papan Pajang	R. Kelas 18	Milik		1	Baik
232	Soket Listrik	R. Kelas 18	Milik		2	Baik
233	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 18	Milik		2	Baik
234	Meja Siswa	R. Kelas 04	Milik		36	Baik
235	Kursi Siswa	R. Kelas 04	Milik		36	Baik
236	Meja Guru	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
237	Kursi Guru	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
238	Papan Tulis	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
239	Lemari	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
240	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
241	Tempat Sampah	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
242	Tempat cuci tangan	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
243	Jam Dinding	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
244	Kotak kontak	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
245	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
246	Alat Peraga	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
247	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 04	Milik		2	Baik
248	Sapu	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
249	Serok	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
250	Papan Pajang	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
251	Soket Listrik	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
252	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 04	Milik		1	Baik
253	Meja Siswa	Labor Bahasa	Milik		36	Baik
254	Kursi Siswa	Labor Bahasa	Milik		36	Baik
255	Meja Guru	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
256	Kursi Guru	Labor Bahasa	Milik		1	Baik

257	Papan Tulis	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
258	Lemari	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
259	Tempat Sampah	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
260	Jam Dinding	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
261	Papan pengumuman	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
262	Simbol Kenegaraan	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
263	Papan Tulis/White Board	Labor Bahasa	Milik		2	Baik
264	Penghapus papan tulis	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
265	Sapu	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
266	Serok	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
267	Perangkat Multimedia	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
268	Soket Listrik	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
269	Soket Listrik/Kotak Kontak	Labor Bahasa	Milik		1	Baik
270	Meja Siswa	R. Kelas 11	Milik		36	Baik
271	Kursi Siswa	R. Kelas 11	Milik		36	Baik
272	Meja Guru	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
273	Kursi Guru	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
274	Papan Tulis	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
275	Lemari	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
276	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
277	Tempat Sampah	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
278	Tempat cuci tangan	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
279	Jam Dinding	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
280	Kotak kontak	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
281	Papan pengumuman	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
282	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
283	Alat Peraga	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
284	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 11	Milik		2	Baik

285	Penghapus papan tulis	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
286	Sapu	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
287	Serok	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
288	Papan Pajang	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
289	Soket Listrik	R. Kelas 11	Milik		1	Baik
290	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 11	Milik		2	Baik
291	Meja Siswa	R.BP/BK	Milik		6	Baik
292	Kursi Siswa	R.BP/BK	Milik		1	Baik
293	Meja Guru	R.BP/BK	Milik		3	Baik
294	Kursi Guru	R.BP/BK	Milik		1	Baik
295	Papan Tulis	R.BP/BK	Milik		2	Baik
296	Komputer	R.BP/BK	Milik		1	Baik
297	Printer	R.BP/BK	Milik		1	Baik
298	Tempat Sampah	R.BP/BK	Milik		1	Baik
299	Jam Dinding	R.BP/BK	Milik		1	Baik
300	Papan pengumuman	R.BP/BK	Milik		1	Baik
301	Filling Cabinet	R.BP/BK	Milik		1	Baik
302	Meja Siswa	R. Kelas 20	Milik		36	Baik
303	Kursi Siswa	R. Kelas 20	Milik		36	Baik
304	Meja Guru	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
305	Kursi Guru	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
306	Papan Tulis	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
307	Lemari	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
308	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
309	Tempat Sampah	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
310	Tempat cuci tangan	R. Kelas 20	Milik	Wastafel	1	Baik
311	Jam Dinding	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
312	Kotak kontak	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
313	Papan pengumuman	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
314	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
315	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 20	Milik		2	Baik
316	Penghapus papan tulis	R. Kelas 20	Milik		2	Baik
317	Sapu	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
318	Serok	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
319	Papan Pajang	R. Kelas 20	Milik		1	Baik
320	Soket Listrik	R. Kelas 20	Milik	Broco	1	Baik
321	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 20	Milik	Broco	1	Baik
322	Lemari	R.Kepsek	Milik		0	-

323	Tempat Sampah	R.Kepsek	Milik		0	-
324	Tempat Sampah	R.Kepsek	Milik		0	-
325	Tempat cuci tangan	R.Kepsek	Milik		0	-
326	Jam Dinding	R.Kepsek	Milik		0	-
327	Rak Buku	R.Kepsek	Milik		0	-
328	Rak Majalah	R.Kepsek	Milik		0	-
329	Meja Kerja / sirkulasi	R.Kepsek	Milik		0	-
330	Papan pengumuman	R.Kepsek	Milik		0	-
331	Kursi Pimpinan	R.Kepsek	Milik		0	-
332	Meja Pimpinan	R.Kepsek	Milik		0	-
333	Kursi dan Meja Tamu	R.Kepsek	Milik		0	-
334	Simbol Kenegaraan	R.Kepsek	Milik		0	-
335	Filling Cabinet	R.Kepsek	Milik		0	-
336	Pesawat Telepon	R.Kepsek	Milik		0	-
337	Televisi	R.Kepsek	Milik		0	-
338	Meja Siswa	R. Kelas 22	Milik		33	Baik
339	Kursi Siswa	R. Kelas 22	Milik		33	Baik
340	Meja Guru	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
341	Kursi Guru	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
342	Papan Tulis	R. Kelas 22	Milik		2	Baik
343	Lemari	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
344	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
345	Tempat Sampah	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
346	Jam Dinding	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
347	Kotak kontak	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
348	Papan pengumuman	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
349	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
350	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
351	Papan Pajang	R. Kelas 22	Milik		1	Baik
352	Meja Siswa	R. Kelas 15	Milik		36	Baik
353	Kursi Siswa	R. Kelas 15	Milik		36	Baik
354	Meja Guru	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
355	Kursi Guru	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
356	Papan Tulis	R. Kelas 15	Milik		2	Baik
357	Lemari	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
358	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 15	Milik		2	Baik
359	Tempat Sampah	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
360	Jam Dinding	R. Kelas 15	Milik		1	Baik

361	Kotak kontak	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
362	Papan pengumuman	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
363	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
364	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 15	Milik		2	Baik
365	Penghapus papan tulis	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
366	Sapu	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
367	Serok	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
368	Papan Pajang	R. Kelas 15	Milik		1	Baik
369	Meja Siswa	R. Kelas 23	Milik		36	Baik
370	Kursi Siswa	R. Kelas 23	Milik		36	Baik
371	Meja Guru	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
372	Kursi Guru	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
373	Papan Tulis	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
374	Lemari	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
375	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 23	Milik		2	Baik
376	Tempat Sampah	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
377	Tempat cuci tangan	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
378	Jam Dinding	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
379	Kotak kontak	R. Kelas 23	Milik		2	Baik
380	Papan pengumuman	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
381	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
382	Alat Peraga	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
383	Penghapus papan tulis	R. Kelas 23	Milik		2	Baik
384	Sapu	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
385	Serok	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
386	Papan Pajang	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
387	Soket Listrik	R. Kelas 23	Milik		2	Baik
388	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 23	Milik		1	Baik
389	Meja Siswa	Labor Kimia	Milik		0	-
390	Kursi Siswa	Labor Kimia	Milik		0	-
391	Meja Guru	Labor Kimia	Milik		0	-
392	Kursi Guru	Labor Kimia	Milik		0	-
393	Lemari	Labor Kimia	Milik		0	-
394	Tempat Sampah	Labor Kimia	Milik		0	-
395	Tempat cuci tangan	Labor Kimia	Milik		0	-
396	Jam Dinding	Labor Kimia	Milik		0	-
397	Meja Kerja / sirkulasi	Labor Kimia	Milik		0	-
398	Meja Siswa	R. Kelas 06	Milik		1	Baik

399	Kursi Siswa	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
400	Meja Guru	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
401	Kursi Guru	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
402	Papan Tulis	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
403	Lemari	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
404	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
405	Tempat Sampah	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
406	Tempat cuci tangan	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
407	Jam Dinding	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
408	Kotak kontak	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
409	Papan pengumuman	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
410	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
411	Alat Peraga	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
412	Lemari	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
413	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
414	Penghapus papan tulis	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
415	Sapu	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
416	Serok	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
417	Papan Pajang	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
418	Soket Listrik	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
419	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 06	Milik		1	Baik
420	Meja Guru	R.Majelis Guru	Milik		0	-
421	Kursi Guru	R.Majelis Guru	Milik		0	-
422	Papan Tulis	R.Majelis Guru	Milik		0	-
423	Lemari	R.Majelis Guru	Milik		0	-
424	Tempat Sampah	R.Majelis Guru	Milik		0	-
425	Tempat cuci tangan	R.Majelis Guru	Milik		0	-
426	Jam Dinding	R.Majelis Guru	Milik		0	-
427	Rak besar	R.Majelis Guru	Milik		0	-
428	Meja Siswa	R. Kelas 13	Milik		36	Baik
429	Kursi Siswa	R. Kelas 13	Milik		36	Baik
430	Meja Guru	R. Kelas 13	Milik		1	Baik

431	Kursi Guru	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
432	Papan Tulis	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
433	Lemari	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
434	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
435	Tempat Sampah	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
436	Jam Dinding	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
437	Kotak kontak	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
438	Papan pengumuman	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
439	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
440	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 13	Milik		2	Baik
441	Penghapus papan tulis	R. Kelas 13	Milik		2	Baik
442	Sapu	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
443	Serok	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
444	Papan Pajang	R. Kelas 13	Milik		1	Baik
445	Meja Siswa	Koperasi Siswa	Milik		0	-
446	Kursi Siswa	Koperasi Siswa	Milik		0	-
447	Meja Guru	Koperasi Siswa	Milik		0	-
448	Kursi Guru	Koperasi Siswa	Milik		0	-
449	Papan Tulis	Koperasi Siswa	Milik		0	-
450	Lemari	Koperasi Siswa	Milik		0	-
451	Jam Dinding	Koperasi Siswa	Milik		0	-
452	Meja Siswa	R. Kelas 16	Milik		36	Baik
453	Kursi Siswa	R. Kelas 16	Milik		36	Baik
454	Meja Guru	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
455	Kursi Guru	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
456	Papan Tulis	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
457	Lemari	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
458	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
459	Tempat Sampah	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
460	Tempat cuci tangan	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
461	Jam Dinding	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
462	Kotak kontak	R. Kelas 16	Milik		1	Baik

463	Papan pengumuman	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
464	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
465	Alat Peraga	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
466	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 16	Milik		2	Baik
467	Penghapus papan tulis	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
468	Sapu	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
469	Serok	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
470	Papan Pajang	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
471	Soket Listrik	R. Kelas 16	Milik		2	Baik
472	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 16	Milik		1	Baik
473	Meja Siswa	Labor Komputer	Milik		0	-
474	Kursi Siswa	Labor Komputer	Milik		0	-
475	Papan Tulis	Labor Komputer	Milik		0	-
476	Lemari	Labor Komputer	Milik		0	-
477	Komputer	Labor Komputer	Milik		0	-
478	Printer	Labor Komputer	Milik		0	-
479	Tempat Sampah	Labor Komputer	Milik		0	-
480	Komputer PC	Labor Komputer	Milik		0	-
481	Sapu	Labor Komputer	Milik		0	-
482	Slide projector	Labor Komputer	Milik		0	-
483	Meja Siswa	Labor Fisika	Milik		0	-
484	Kursi Siswa	Labor Fisika	Milik		0	-
485	Meja Guru	Labor Fisika	Milik		0	-
486	Kursi Guru	Labor Fisika	Milik		0	-
487	Papan Tulis	Labor Fisika	Milik		0	-
488	Lemari	Labor Fisika	Milik		0	-
489	Tempat Sampah	Labor Fisika	Milik		0	-
490	Tempat cuci tangan	Labor Fisika	Milik		0	-
491	Jam Dinding	Labor Fisika	Milik		0	-
492	Meja Kerja / sirkulasi	Labor Fisika	Milik		0	-

493	Meja Siswa	R. Kelas 14	Milik		36	Baik
494	Kursi Siswa	R. Kelas 14	Milik		36	Baik
495	Meja Guru	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
496	Kursi Guru	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
497	Papan Tulis	R. Kelas 14	Milik		2	Baik
498	Lemari	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
499	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
500	Tempat Sampah	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
501	Jam Dinding	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
502	Kotak kontak	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
503	Papan Pajang	R. Kelas 14	Milik		1	Baik
504	Meja Siswa	R. Kelas 17	Milik		33	Baik
505	Kursi Siswa	R. Kelas 17	Milik		33	Baik
506	Meja Guru	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
507	Kursi Guru	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
508	Papan Tulis	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
509	Lemari	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
510	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
511	Tempat Sampah	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
512	Jam Dinding	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
513	Kotak kontak	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
514	Papan pengumuman	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
515	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
516	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 17	Milik		2	Baik
517	Papan Pajang	R. Kelas 17	Milik		1	Baik
518	Meja Guru	R.Pustaka	Milik		0	-
519	Kursi Guru	R.Pustaka	Milik		0	-
520	Lemari	R.Pustaka	Milik		0	-
521	Komputer	R.Pustaka	Milik		0	-
522	Printer	R.Pustaka	Milik		0	-
523	Rak hasil karya peserta didik	R.Pustaka	Milik		0	-
524	Tempat Sampah	R.Pustaka	Milik		0	-
525	Jam Dinding	R.Pustaka	Milik		0	-
526	Rak Buku	R.Pustaka	Milik		0	-
527	Rak Majalah	R.Pustaka	Milik		0	-
528	Rak Surat Kabar	R.Pustaka	Milik		0	-
529	Meja Baca	R.Pustaka	Milik		0	-
530	Kursi Baca	R.Pustaka	Milik		0	-

531	Kursi Kerja	R.Pustaka	Milik		0	-
532	Meja Kerja / sirkulasi	R.Pustaka	Milik		0	-
533	Lemari Katalog	R.Pustaka	Milik		0	-
534	Meja Multimedia	R.Pustaka	Milik		0	-
535	Filling Cabinet	R.Pustaka	Milik		0	-
536	Meja Siswa	R. Kelas 10	Milik		36	Baik
537	Kursi Siswa	R. Kelas 10	Milik		36	Baik
538	Meja Guru	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
539	Kursi Guru	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
540	Papan Tulis	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
541	Lemari	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
542	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
543	Tempat Sampah	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
544	Jam Dinding	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
545	Kotak kontak	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
546	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
547	Papan Pajang	R. Kelas 10	Milik		1	Baik
548	Meja Siswa	R. Kelas 03	Milik		3	Baik
549	Kursi Siswa	R. Kelas 03	Milik		3	Baik
550	Meja Guru	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
551	Kursi Guru	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
552	Papan Tulis	R. Kelas 03	Milik		2	Baik
553	Lemari	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
554	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
555	Tempat Sampah	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
556	Tempat cuci tangan	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
557	Jam Dinding	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
558	Kotak kontak	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
559	Papan pengumuman	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
560	Papan Pajang	R. Kelas 03	Milik		1	Baik
561	Meja Siswa	R. Kelas 32	Milik	Kayu, Triplek	1	Baik
562	Kursi Siswa	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
563	Meja Guru	R. Kelas 32	Milik	Kayu	1	Baik
564	Kursi Guru	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
565	Papan Tulis	R. Kelas 32	Milik	White Board Triplek	1	Baik
566	Lemari	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
567	Tempat Sampah	R. Kelas 32	Milik		1	Baik

568	Tempat cuci tangan	R. Kelas 32	Milik	Wastafel	1	Baik
569	Jam Dinding	R. Kelas 32	Milik	Metal, Plastik, Kaca	1	Baik
570	Jam Dinding	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
571	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
572	Alat pemadam kebakaran	R. Kelas 32	Milik	Pemadam Kebakaran	1	Baik
573	Saklar	R. Kelas 32	Milik	Broco	1	Baik
574	Sapu	R. Kelas 32	Milik	Plastik	1	Baik
575	Serok	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
576	Papan Pajang	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
577	Penghapus White Board	R. Kelas 32	Milik	Penghapus Papan Tulis	1	Baik
578	Soket Listrik	R. Kelas 32	Milik		1	Baik
579	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 32	Milik	Stop Kontak Broco	1	Baik
580	Lemari	Gudang	Milik		1	Baik
581	Kursi Kerja	Gudang	Milik		1	Baik
582	Mesin Genset	Gudang	Milik		1	Baik
583	Rak	Gudang	Milik		2	Baik
584	Rak besar	Gudang	Milik		1	Baik
585	Lemari/Rak	Gudang	Milik		2	Baik
586	Meja Siswa	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
587	Meja Siswa	R. Kelas 09	Milik		33	Baik
588	Kursi Siswa	R. Kelas 09	Milik		33	Baik
589	Meja Guru	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
590	Kursi Guru	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
591	Papan Tulis	R. Kelas 09	Milik		2	Baik
592	Lemari	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
593	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
594	Tempat Sampah	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
595	Tempat cuci tangan	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
596	Jam Dinding	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
597	Kotak kontak	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
598	Papan pengumuman	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
599	Alat Peraga	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
600	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 09	Milik		2	Baik
601	Papan Pajang	R. Kelas 09	Milik		1	Baik
602	Soket Listrik	R. Kelas 09	Milik		1	Baik

603	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 09	Milik		2	Baik
604	Meja TU	R.Tata Usaha	Milik		6	Baik
605	Kursi TU	R.Tata Usaha	Milik		6	Baik
606	Lemari	R.Tata Usaha	Milik		0	-
607	Komputer TU	R.Tata Usaha	Milik		5	Baik
608	Printer TU	R.Tata Usaha	Milik		2	Baik
609	Komputer	R.Tata Usaha	Milik		0	-
610	Tempat Sampah	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
611	Jam Dinding	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
612	Kursi Kerja	R.Tata Usaha	Milik		0	-
613	Meja Kerja / sirkulasi	R.Tata Usaha	Milik		0	-
614	Simbol Kenegaraan	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
615	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
616	Pengeras Suara	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
617	Filling Kabinet	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
618	Internet	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
619	Lemari simpan Administrasi	R.Tata Usaha	Milik		2	Baik
620	Pesawat Telepon	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
621	Sapu	R.Tata Usaha	Milik		2	Baik
622	Serok	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
623	Televisi	R.Tata Usaha	Milik		1	Baik
624	Brankas	R.Tata Usaha	Milik		0	-

625	Filing Kabinet	R.Tata Usaha	Milik		0	-
626	Papan Statistik	R.Tata Usaha	Milik		0	-
627	Soket Listrik	R.Tata Usaha	Milik		0	-
628	Soket Listrik/Kotak Kontak	R.Tata Usaha	Milik		0	-
629	Telepon	R.Tata Usaha	Milik		0	-
630	Meja Siswa	R. Kelas 08	Milik		36	Baik
631	Kursi Siswa	R. Kelas 08	Milik		36	Baik
632	Meja Guru	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
633	Kursi Guru	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
634	Papan Tulis	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
635	Lemari	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
636	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
637	Tempat Sampah	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
638	Jam Dinding	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
639	Kotak kontak	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
640	Papan pengumuman	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
641	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
642	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 08	Milik		2	Baik
643	Penghapus papan tulis	R. Kelas 08	Milik		2	Baik
644	Sapu	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
645	Serok	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
646	Papan Pajang	R. Kelas 08	Milik		1	Baik
647	Meja Siswa	R. Kelas 27	Milik		36	Baik
648	Kursi Siswa	R. Kelas 27	Milik		36	Baik
649	Meja Guru	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
650	Kursi Guru	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
651	Papan Tulis	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
652	Lemari	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
653	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
654	Tempat Sampah	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
655	Jam Dinding	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
656	Kotak kontak	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
657	Papan Pajang	R. Kelas 27	Milik		1	Baik
658	Rak Buku	Mushola	Milik		2	Baik

659	Filling Cabinet	Mushola	Milik		2	Baik
660	Meja TU	R.Bendahara	Milik		0	-
661	Kursi TU	R.Bendahara	Milik		0	-
662	Mesin Ketik	R.Bendahara	Milik		0	-
663	Brangkas	R.Bendahara	Milik		0	-
664	Filling Cabinet	R.Bendahara	Milik		0	-
665	Mesin cetak	R.Bendahara	Milik		0	-
666	Meja Siswa	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
667	Kursi Siswa	R. Kelas 21	Milik		33	Baik
668	Meja Guru	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
669	Kursi Guru	R. Kelas 21	Milik		33	Baik
670	Papan Tulis	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
671	Lemari	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
672	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
673	Tempat Sampah	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
674	Jam Dinding	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
675	Kotak kontak	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
676	Papan pengumuman	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
677	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
678	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
679	Penghapus papan tulis	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
680	Papan Pajang	R. Kelas 21	Milik		1	Baik
681	Papan Tulis	Ruang OSIS	Milik		1	Baik
682	Lemari	Ruang OSIS	Milik		1	Baik
683	Jam Dinding	Ruang OSIS	Milik		1	Baik
684	Meja UKS	Ruang OSIS	Milik		1	Baik
685	Kursi UKS	Ruang OSIS	Milik		1	Baik
686	Meja Siswa	R. Kelas 02	Milik		36	Baik
687	Kursi Siswa	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
688	Meja Guru	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
689	Kursi Guru	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
690	Papan Tulis	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
691	Lemari	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
692	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 02	Milik		2	Baik
693	Tempat Sampah	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
694	Tempat cuci tangan	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
695	Jam Dinding	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
696	Kotak kontak	R. Kelas 02	Milik		1	Baik

697	Papan pengumuman	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
698	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
699	Alat Peraga	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
700	Papan Tulis/White Board	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
701	Penghapus papan tulis	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
702	Sapu	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
703	Serok	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
704	Papan Pajang	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
705	Soket Listrik	R. Kelas 02	Milik		1	Baik
706	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 02	Milik		2	Baik
707	Tempat Sampah	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
708	Kloset Jongkok	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
709	Tempat Air (Bak)	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
710	Gayung	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
711	Gantungan Pakaian	WC. Siswa Perempuan	Milik		2	Baik
712	Gayung (Small Bucket)	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
713	Gayung Air	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
714	Tempat Air	WC. Siswa Perempuan	Milik		1	Baik
715	Meja Siswa	R. Kelas 28	Milik		36	Baik
716	Kursi Siswa	R. Kelas 28	Milik		36	Baik
717	Meja Guru	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
718	Kursi Guru	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
719	Papan Tulis	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
720	Lemari	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
721	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
722	Tempat Sampah	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
723	Jam Dinding	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
724	Kotak kontak	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
725	Papan Pajang	R. Kelas 28	Milik		1	Baik
726	Meja Siswa	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
727	Kursi Siswa	R. Kelas 01	Milik		36	Baik
728	Meja Guru	R. Kelas 01	Milik		1	Baik

729	Kursi Guru	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
730	Papan Tulis	R. Kelas 01	Milik		2	Baik
731	Lemari	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
732	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
733	Tempat Sampah	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
734	Tempat cuci tangan	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
735	Jam Dinding	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
736	Kotak kontak	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
737	Papan pengumuman	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
738	Alat Peraga	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
739	Papan Pajang	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
740	Soket Listrik	R. Kelas 01	Milik		1	Baik
741	Soket Listrik/Kotak Kontak	R. Kelas 01	Milik		2	Baik
742	Meja Siswa	R. Kelas 19	Milik		33	Baik
743	Kursi Siswa	R. Kelas 19	Milik		36	Baik
744	Meja Guru	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
745	Kursi Guru	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
746	Papan Tulis	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
747	Lemari	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
748	Rak hasil karya peserta didik	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
749	Tempat Sampah	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
750	Jam Dinding	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
751	Kotak kontak	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
752	Simbol Kenegaraan	R. Kelas 19	Milik		1	Baik
753	Papan Pajang	R. Kelas 19	Milik		1	Baik

4.2 Temuan Khusus Penelitian

4.2.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif interaktif dengan menggunakan data kualitatif. Pelaksanaan Metode penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisa dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi pada saat ini. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk

untuk mengukur metode ini adalah untuk menjelaskan data-data berbentuk lisan, tulisan, maupun simbol-simbol. Peneliti dapat memahami secara lebih mendalam tentang fenomena atau pariwisata yang berhubungan yang dengan fokus masalah yang diteliti.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Pekanbaru yang menggunakan metode *E-learning* pada pembelajarannya. Pelaksanaan pembelajaran ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode E-learning. Selama pelaksanaan berlangsung peneliti selalu mengevaluasi pelaksanaan penelitian tersebut apakah sesuai dengan ekspetasi atau tidak. Pada pembelajaran ini peneliti berusaha untuk mengkaji berbagai teori yang mendasari solusi untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian.

Kemudian peneliti berusaha untuk menerapkan pemahaman yang peneliti dapatkan kedalam sebuah proses kegiatan pembelajaran, apakah permasalahan yang ada dalam peneliti sudah dapat diatasi. Pada saat observasi dan wawancara dengan guru seni budaya peneliti meminta kepada guru kelas yaitu bagaimana proses pembelajaran siswa dengan menggunakan metode *E-learning*.

4.2.2 Obsevasi Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode E-Learning Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

Dalam hal ini penulis menggunakan observasi *non-partisipan* karena penulis tidak terlibat langsung dalam mengajarkan materi seni budaya (musik) yang diajarkan pada kelas X SMA N 4 Pekanbaru. Penulis hanya mengamati, menganalisis, dan

selanjutnya dapat dibuat kesimpulan dari data yang telah ditemukan dilapangan tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA negeri 4 Pekanbaru. Sesuai dengan pendapat sugiyono, observasi *non-partisipan* adalah observasi yang tidak melibatkan peneliti langsung pada sesuatu yang ditelitinya dan peneliti hanya sebagai pengamat *independent*. Peneliti mencatat, menganalisis, dan selanjutnya dapat membuat kesimpulan. (2008:204).

Hasil observasi yang dilakukan, metode yang digunakan saat ini sekolah menyesuaikan dengan keadaan dimana sekarang terjadi pandemi yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui via *onilne* . SMA Negeri 4 Pekanbaru menggunakan metode *E-Learning* . kartasima (2003) yang dikutip olrh Darmawan (2014) mnegemukakan bahwa salah satu ciri *E-Learning* adalah adanya pembelajaran dengan kombinasi tekhnologi dan berbagai terapan praktis serta dengan memudahkan akses ke sumber belajar, pengajar kesusama pelajar melalui inernet.

.Namun yang pasti harus dilakukan adalah pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh guru melalui *whatsapp grup* sehingga anak betul-betul belajar. Kemudian guru-guru juga bekerja dari rumah dengan berkoordinasi dengan orang tua, bisa melalui *video call* maupun foto kegiatan belajar anak dirumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dengan orang tua.

4.2.3 Perencanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode *E-Learning* Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

Pada kegiatan perencanaan, guru menyusun RPP yang bersifat situasional, mengingat belum ada kurikulum baru yang ditetapkan oleh pemerintah di masa pandemi COVID-19 saat ini agar kegiatan belajar mengajar tetap dapat berjalan dengan baik dan memiliki tujuan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Bapak Patrius Nopendra, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2020 yaitu:

- P : Kurikulum apakah yang bapak gunakan saat menerapkan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
J : “Kurikulum masih kurikulum lama”.
P : Apakah bapak telah menyusun silabus dan rpp saat sebelum menyajikan pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru dengan menggunakan metode *E-Learning*?
J : “Memang di kurikulum tidak disebutkan, tetapi kami menyesuaikan. Kami membuat rpp sendiri, menyesuaikan dengan keadaan yang sekarang”.



Wawancara guru seni budaya (musik)
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

4.2.4 Sarana dan Prasarana Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode *E-Learning* Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

Sarana dan prasarana sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tetap kondusif mengingat sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Sekolah disini telah siap untuk menerapkan metode *E-Learning* karena sekolah telah mempersiapkan sarana dan prasarana yang lengkap dalam penerapannya, dimana sekolah menyediakan labor komputer dan juga jaringan internet yang stabil demi terciptanya suasana belajar yang aman dan kondusif. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru seni budaya SMA Negeri 4 Pekanbaru.

P : Apakah sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung untuk menerapkan metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?

J : Ya mendukung sekali. Sekolah menyediakan WIFI untuk kelancaran proses pembelajaran dan juga menyediakan tempat untuk menjelaskan apabila dibutuhkan praktek dalam pembelajaran tersebut, seperti labor”

Semua guru dipelajaran lain juga menggunakan labor komputer sebagai tempat dalam memberikan bahan ajar kepada peserta didiknya.

4.2.5 Pelaksanaan Penggunaan Metode *E-Learning* Terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Pada Masa Pandemi *COVID-19* Di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

Model pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan *e-learning* berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Setidaknya ada empat komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *E-Learning* di sekolah, keempat komponen itu ialah (1) Peserta didik dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar siswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinyasendiri dalam pembelajaran. (2) Pendidik mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran. (3) Tersedianya infrastruktur yang memadai (4) Adanya administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran.

Infrastruktur SMA Negeri 4 Pekanbaru dalam menerapkan metode daring ini sudah sangat mendukung, dengan adanya koneksi WIFI di sekolah yang telah menjangkau semua area kelas dengan kestabilan koneksi yang dapat diandalkan sehingga sangat membantu guru-guru dalam menerapkan metode *E-Learning* pada setiap pelajaran khususnya pelajaran seni budaya (musik) melalui aplikasi digital

virtual seperti *Whats App*, *Zoom*, *Telegram* dan sejenisnya yang pada dasarnya menggunakan jaringan data untuk mengaplikasinya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Patrius Nopendra, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2020 yaitu:

P: Bagaimana langkah-langkah penggunaan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya(musik) dikelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021?

J: Dengan menggunakan aplikasi telegram, zoom, untuk memudahkan interaksi kepada peserta didik dalam hal ini untuk pemberian tugas.

Dalam aplikasi *E-Learning*, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki agar program *E-Learning* yang dijalkannya bisaberjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran *E-Learning*, yaitu (1) Kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaedah-kaedah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. (2) Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang *up to date* dan berkualitas. (3) Penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Saat pembelajaran daring ini banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang keberlangsungan belajar. Untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 4 Pekanbaru media pembelajaran yang dipilih oleh guru adalah *Smartphone*, *Aplikasi Android Kinemaster*, *Inshot*, dan video editor lainnya, *headset*, *Whats App Group*. Melalui aplikasi *Whats App* tersebut semua bidang pembelajaran berlangsung, begitu juga dengan proses pembelajaran seni budaya.

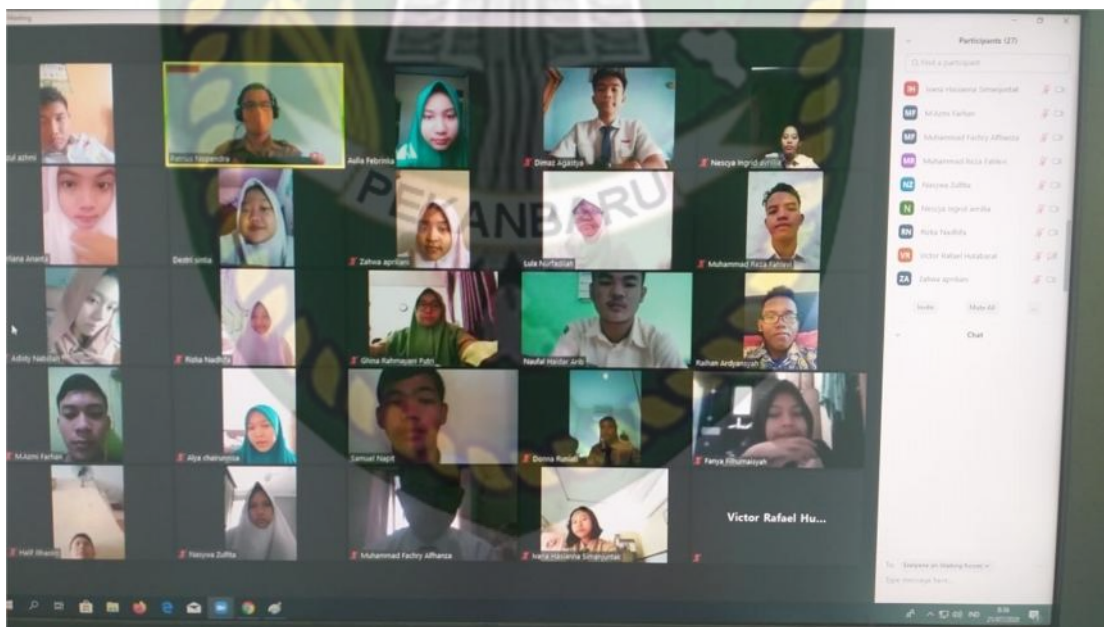
Dalam *Whats App* guru dan siswa membentuk grup kelas yang beranggotakan seluruh siswa satu kelas dan wali kelas masing-masing. Fungsi dari grup kelas ini adalah penyampaian info untuk pelajaran sebagaimana layaknya menyampaikan di kelas. Wali kelas memantau siswanya untuk siap belajar dari grup ini, mulai dari mengingatkan siswanya untuk melakukan persiapan setiap mata pelajaran. Melalui wali kelas setiap guru mata pelajaran meminta siswanya membuat grup mata pelajaran seperti yang dilakukan oleh guru seni budaya. Fungsi grup seni budaya setiap kelas ini untuk menyampaikan materi dan berdiskusi lebih lanjut tentang materi pelajaran pada pertemuan digital virtual selanjutnya serta untuk pengiriman tugas yang diberikan oleh guru ke siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Bapak Patrius Nopendra, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2020 di SMA Negeri 4 Pekanbaru, yaitu:

- P : Bagaimana peran bapak dalam menerapkan penggunaan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
J : “Dengan memberikan buku paket kepada siswa nya untuk menunjang belajar dari rumah.”

Sebelum masuk ke langkah-langkah pembelajaran guru terlebih dahulu memberikan arahan kepada siswa tentang media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang digunakan adalah *smartphone*, aplikasi editing video (*kinemaster*, *Inshot*, dan video editor lainnya), headset, aplikasi chat (*Whats App*), aplikasi media sosial (*youtube* dan *instagram*). Setelah itu guru memberikan referensi sumber belajar berupa alamat link *youtube*, siswa diarahkan untuk menggunakan alamat link *youtube* tersebut untuk mendapatkan petunjuk tambahan tentang materi

pembelajaran yang akan dilaksanakan dan metode penilaian yang akan digunakan guru terhadap tugas yang akan diberikan kepada siswa.

Pada pertemuan pertama daring melalui *video call* guru melakukan kegiatan pendahuluan sama seperti pertemuan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar konvensional. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka kegiatan belajar mengajar yang didahului dengan salam pembuka, membaca doa, apresiasi, absensi siswa, kemudian guru menyampaikan tentang bahaya COVID-19 dampaknya dan cara serta cara pencegahannya. Kemudian guru mempersiapkan penyajian materi pembelajaran mengirim file materi pembelajaran dalam bentuk JPG, PDF dan video melalui grup *Google Class Room*, WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya.



Kegiatan pendahuluan pada pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya (musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Pada kegiatan inti, Guru membuka pelajaran memlaui *Zoom Meeting*, WA maupun App lainnya yang mendukung, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menugaskan peserta didik untuk memahami materi yang dikirim. Setelah itu guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari dan mencari referensi dari berbagai sumber yang relevan mengenai seni musik. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan komentar atau respon terhadap materi yang telah diberikan melalui grup *Google Class Room*, WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya.



Kegiatan inti pertemuan pertama seni budaya (musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Kegiatan penutup sama seperti pertemuan sebelum menutup kegiatan belajar mengajar pada KBM konvensional, perbedaanya jika KBM konvensional terletak secara tatp muka langsung maka pada KBM *E-Learning* menggunakan media digital seperti aplikasi *Google Class Room*, WA maupun App lainnya yang mendukung

lainnya. Pada kegiatan penutup, guru mengakhiri pembelajaran dengan menutup grup daring yang digunakan, kemudian berdoa atas selesainya materi dan memberi salam.



Kegiatan penutup pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya (musik)
dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Pada pertemuan kedua daring melalui *video call* guru melakukan kegiatan pendahuluan sama seperti pertemuan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar konvensional. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka kegiatan belajar mengajar yang didahului dengan salam pembuka, membaca doa, apresiasi, absensi siswa, kemudian guru menyampaikan tentang bahaya COVID-19 dampaknya dan cara serta cara pencegahannya. Kemudian guru mempersiapkan penyajian materi pembelajaran dan media pembelajaran.



Kegiatan pendahuluan pada pertemuan kedua mata pelajaran seni budaya (musik) dengan media *E-Learning* (Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Pada kegiatan inti, Guru membuka pelajaran memalui *Zoom Meeting*, WA maupun App lainnya yang mendukung, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan materi pembelajaran dengan mengintruksikan kepada siswa untuk membaca dan membuat rangkuman sesuai dengan yang ada dalam buku seni yang relevan dengan materi tersebut. Kemudian guru bertanya tentang pendapat siswa mengenai materi yang telah disampaikan.



Kegiatan inti pada pertemuan kedua mata pelajaran seni budaya (musik) dengan media *E-Learning* (Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Kegiatan penutup sama seperti pertemuan sebelum menutup kegiatan belajar mengajar pada KBM konvensional, perbedaannya jika KBM konvensional terletak secara tatp muka langsung maka pada KBM *E-Learning* menggunakan media digital seperti aplikasi *Google Class Room*, WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya. Pada kegiatan penutup, guru mengakhiri pembelajaran dengan menutup grup daring yang digunakan, kemudian berdoa atas selesainya materi dan memberi salam.



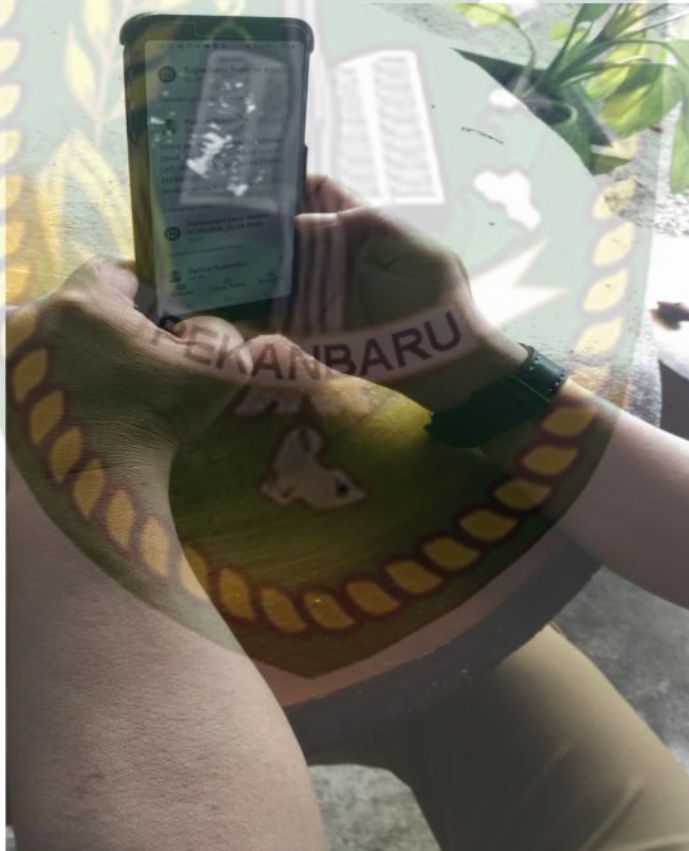
Kegiatan penutup pertemuan kedua mata pelajaran seni budaya (musik)
dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

4.2.6 Evaluasi Pelaksanaan Terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Metode *E-Learning* Pada Masa Pandemi COVID- 19 di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021

Pelaksanaan belajar daring menurut konsep dasarnya merupakan melakukan pembelajaran dalam lingkup jaringan internet atau dengan kata lain dengan melalui virtual, tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka dikelas melainkan via *online*. Melalui metode *E-Learning* ada banyak aplikasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar yaitu aplikasi *Zoom*, *WhatsApp*, *Line*, *Telegram* dan masih banyak lagi aplikasi yang dapat di gunakan untuk melakukan pembelajaran daring ini. SMA

Negeri 4Pekanbaru melalui kebijakan sekolah menerapkan pembelajaran daring melalui aplikasi *WhatsApp*, *Zoom* dan *Telegram*.

Pembelajaran berlangsung dengan cara membuat grup *WhatsApp* kelas yang terdiri dari siswa dan wali kelas masing-masing. Guru setiap mata pelajaran juga dianjurkan membuat grup mata pelajaran yang diampu, agar pembelajaran lebih mudah dan terstruktur, seperti yang dilakukan oleh guru seni budaya kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru. Beliau menyampaikan materi pelajaran seni budaya (musik) dalam grup seni budaya kelas, dalam grup itu pula info materi dan tugas disampaikan.



Evaluasi seni budaya(musik) dengan *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara guru memeriksa kehadiran melalui absen *online*, namun guru tidak bisa memastikan siswanya tetap berada dalam grup untuk tetap fokus terhadap materi pembelajaran. Keterbatasan guru secara sikap maupun keadaan dalam menjangkau setiap siswa satu persatu ketika proses kegiatan belajar mengajar menjadi kelemahan dari metode *E-Learning* ini.



Evaluasi seni budaya (musik) dengan *E-Learning*

(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

Proses pembelajaran *online* di SMA Negeri 4Pekanbaru berdampak terhadap siswa, orang tua, guru dan sekolah itu sendiri. Beberapa dampak yang dirasakan siswa yaitu siswa belum ada budaya belajar jarak jauh karena selama ini sistem belajar dilaksanakan adalah melalui tatap muka, murid terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman-temannya, bermain dan bercanda dengan teman-

temannya serta bertatap muka dengan para gurunya, dengan adanya metode pembelajaran jarak jauh membuat para murid perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar mereka. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Patrius Nopendra, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2020 di SMA Negeri 4 Pekanbaru, yaitu:

P : Bagaimana dengan sistem pembelajaran yang tidak semua siswa bisa mengikutinya?

J : “Misalnya seorang siswa yang tidak mampu membelikan kuota untuk mengikuti belajar daringnya, maka solusinya adalah dengan memberikan arahan kepada teman-temannya yang lain agar memberitahukan tugas kepada temannya, jika terjadi pembelajaran di zoom maka siswa yang tidak mampu tersebut bergabung dengan temannya yang lain, dan juga mengantarkan tugasnya kesekolah langsung”.

P : Seberapa efektif dan efisienkah metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?

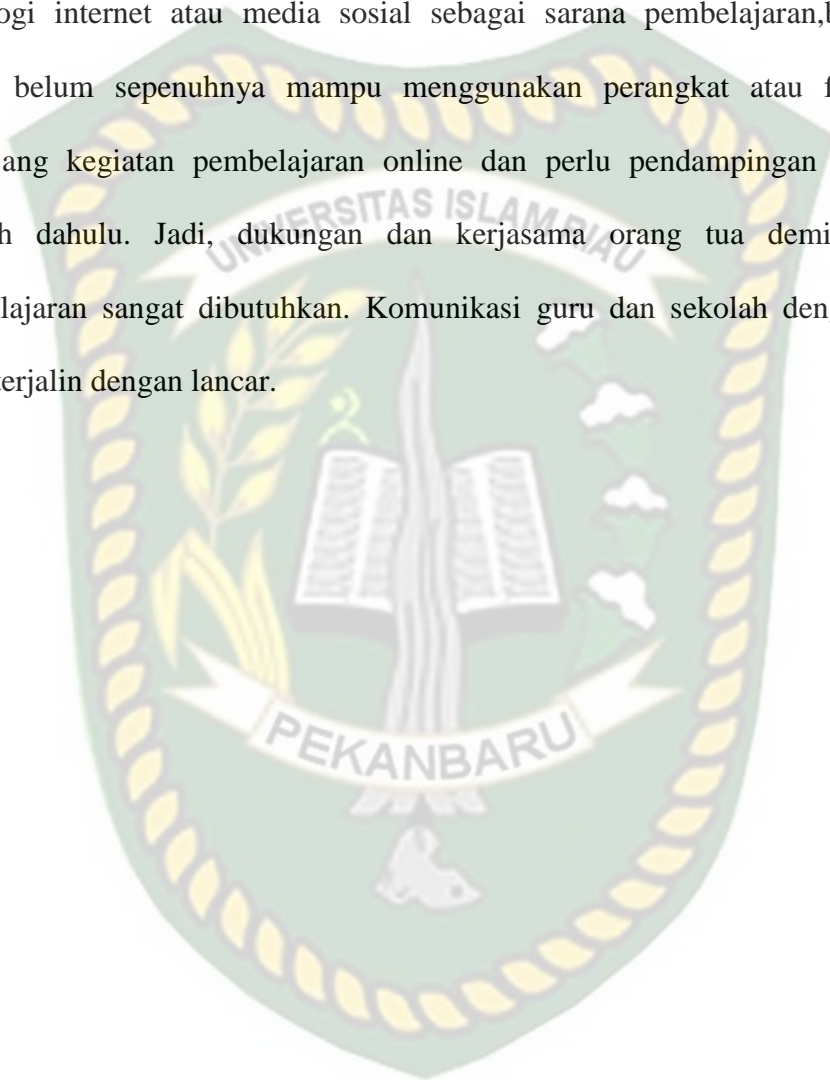
J : Sebenarnya tidak efektif, kendalanya karena akan ada banyak kemungkinan yang akan terjadi, siswa tidak mengerjakan tugasnya sendiri, siswa tidak mengerti dengan pelajaran yang diberikan gurunya.

Dampak terhadap orang tua yaitu kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah, teknologi *online* memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Patrius Nopendra, S.Pd pada tanggal 24 Agustus 2020 di SMA Negeri 4 Pekanbaru, yaitu:

P : Apa saja kekurangan dari metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?

J : “Jaringan dan juga kuota, karna orang tua siswa sudah banyak mengeluh tentang kuota yang mahal, dan juga jaringan yang lelet.”.

Dampak yang dirasakan sekolah yaitu tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran, beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu. Jadi, dukungan dan kerjasama orang tua demi keberhasilan pembelajaran sangat dibutuhkan. Komunikasi guru dan sekolah dengan orang tua harus terjalin dengan lancar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di SMANegeri 4 Pekanbaru tentang pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021 tersebut dipaparkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-learning* pada masa pandemi *covid-19* dikelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2020/2021. Materi pembelajaran seni budaya (musik) dapat dipahami peserta didik dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021 yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom*, *WhatsApp*, *Line*, *Telegram* dan aplikasi sejenis, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik, kurikulum yang digunakan oleh guru seni budaya SMA Negeri 4 Pekanbaru T.A 2021 adalah kurikulum 2013 dengan menyesuaikan silabus dan rpp dengan keadaan yang terjadi saat ini yaitu pandemi *covid-19*.
2. Evaluasi pembelajaran seni budaya (musik) dengan menggunakan metode *E-Learning* pada masa pandemi *COVID-19* di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru TA. 2020/2021, dapat disimpulkan bahwa sekolah belum memiliki sistem evaluasi yang khusus terhadap penerapan *E-Learning* untuk pembelajaran.

Evaluasi terhadap *E-Learning* sangat di perlukan karena evaluasi merupakan tahap akhir agar dapat mengetahui seberapa jauh *E-Learning* telah berkembang dan seberapa jauh kontribusinya dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

5.2 Hambatan

Dalam mencapai suatu tujuan selalu ada hambatan dan kesulitan untuk menyelesaikannya. Hambatan yang dijumpai penulistemukan adalah ketika proses pencarian dan pengumpulan data penelitian. Hal ini disebabkan karna jarak lokasi penelitian yang cukup jauh dan jadwal narasumber yang tidak dapat dipastikan karena pandemi COVID-19 ini menyebabkan jadwal kehadiran narasumber di sekolah sering berubah-ubah oleh karena itu perlu dilakukan rencana dan perjanjian jadwal untuk mendapatkan data yang diperlukan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran kepada peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar mempersiapkan sistematika pengumpulan data, agar dapat memudahkan peneliti dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan sebelum terjun kelapangan.

2. Saran kepada Guru

Diharapkan kepada Guru agar meningkatkan kreativitas dalam mempersiapkan dan menyajikan materi pembelajaran agar dapat meredam kejenuhan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3. Saran kepada pihak sekolah SMA Negeri 4 Pekanbaru

Diharapkan kepada sekolah SMA Negeri 4 Pekanbaru agar mempertimbangkan penambahan sarana dan prasarana pendukung guna menunjang metode *E-Learning* menjadi lebih baik lagi.

4. Saran kepada pemerintahan Kota Pekanbaru

Diharapkan kepada pemerintahan daerah setempat agar memberikan bantuan moril dan materil kepada semua pihak yang terkena dampak dari pandemi *COVID-19* ini khususnya dibidang pendidikan guna meringankan beban yang ada di lapisan masyarakat khususnya lapisan masyarakat yang terkena dampak pandemi *COVID-19*.

LAMPIRAN I

FORMAT WAWANCARA DENGAN INFORMAN I

Nama : Patrius Nopendra, S.Pd
TTL : Pekanbaru, 03 November 1972
Pekerjaan : Guru Seni Budaya
Hari/Tanggal : 24 Agustus 2020

- 1) Bagaimana peran Bapak dalam menerapkan penggunaan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 2) Bagaimana langkah-langkah penggunaan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 3) Apa saja kendala yang Bapak temukan saat menerapkan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 4) Kurikulum apakah yang Bapak gunakan saat menerapkan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 5) Apakah Bapak telah menyusun silabus dan rpp saat sebelum menyajikan pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru dengan menggunakan metode *E-Learning*?
- 6) Apakah sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung untuk menerapkan metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 7) Seberapa efektif dan efisienkah metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?
- 8) Bagaimana dengan sistem pembelajaran yang tidak semua siswa bisa mengikutinya?
- 9) Bagaimana cara menjelaskan bahan ajar kepada siswa jika itu berkaitan dengan dengan nada, sedangkan dengan metode tatap muka saja siswa masih kurang paham?
- 10) Bagaimana solusi dengan siswa yang tidak memiliki alat musik?

- 11) Seperti apakah evaluasi metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?
- 12) Apa saja kelebihan dari metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?
- 13) Apa saja kekurangan dari metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini??
- 14) Bagaimana harapan Bapak terhadap siswa dengan terkait diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 15) Bagaimana harapan Bapak terhadap rekan sesama guru terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 16) Bagaimana harapan Bapak terhadap sekolah terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 17) Bagaimana harapan Bapak terhadap pemerintah khususnya MENDIKBUD terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?

FORMAT WAWANCARA DENGAN INFORMAN II

Nama : Abdul Rasyid Assalam
Umur : 15 tahun
Pekerjaan : Siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru
Alamat : Simpang 3 Marpoyan
Hari/Tanggal : 24 Agustus 2020

- 1) Apa yang kamu ketahui tentang metode *E-Learning*/pembelajaran dalam jaringan (daring)?
- 2) Apa saja kendala yang kamu temukan saat Bapak guru menerapkan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 3) Manakah diantara metode tatap muka dikelas dengan metode pembelajaran *online* (*E-Learning*) yang membuat kamu mudah mengerti dan mempraktekkan pelajaran seni budaya (musik) ini?
- 4) Apa saja kelebihan yang kamu temukan saat Bapak guru menerapkan metode *E-Learning* dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?
- 5) Bagaimana harapan kamu terhadap teman sesama siswa terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 6) Bagaimana harapan kamu terhadap Bapak guru terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 7) Bagaimana harapan kamu terhadap terhadap sekolah terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?
- 8) Bagaimana harapan kamu guru terhadap pemerintah khususnya MENDIKBUD terkait dengan diterapkannya metode *E-Learning* pada pelajaran seni budaya

(musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

LAMPIRAN II

HASIL WAWANCARA DENGAN INFORMAN I

Nama : Patrius Nopendra, S.Pd
TTL : Pekanbaru, 03 November 1972
Pekerjaan : Guru Seni Budaya
Hari/Tanggal : 24 Agustus 2020

No	Daftar Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana peran bapak dalam menerapkan penggunaan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Dengan memberikan buku paket kepada siswa nya untuk menunjang belajar dari rumah.
2.	Bagaimana langkah-langkah penggunaan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Dengan menggunakan aplikasi zoom, telegram untuk memudahkan interaksi kepada anak didik, dengan memberikan tugas melalui aplikasi tersebut
3.	Apa saja kendala yang bapak temukan saat menerapkan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Kendalanya yaitu jaringan, terkadang tiba-tiba jaringan nya eror, misalnya terjadi mati lampu mengakibatkan pembelajaran jadi terganggu.
4.	Kurikulum apakah yang bapak gunakan saat menerapkan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas	Kurikulum masih kurikulum lama.

	X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	
5.	Apakah bapak telah menyusun silabus dan rpp saat sebelum menyajikan pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru dengan menggunakan metode <i>E-Learning</i> ?	Memang di kurikulum tidak disebutkan, tetapi kami menyesuaikan. Kami membuat rpp sendiri, menyesuaikan dengan keadaan yang sekarang,
6.	Apakah sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung untuk menerapkan metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Ya mendukung sekali. Sekolah menyediakan wifi untuk kelancaran proses pembelajaran dan juga menyediakan tempat untuk menjelaskan apabila dibutuhkan praktek dalam pembelajaran tersebut, seperti labor
7.	Seberapa efektif dan efisienkah metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?	Sebenarnya tidak efektif, kendala nya karna akan ada bnyak kemungkinan yang akan terjadi, siswa tidak mengerjakan tugas nya sendiri, siswa tidak mengerti dengan pelajaran yang diberikan gurunya
8.	Bagaimana dengan sistem pembelajaran yang tidak semua siswa bisa mengikutinya?	Misalnya seorang siswa yang tidak mampu membelikan kuota untuk mengikuti belajar daringnya, maka solusinya adalah dengan memberikan arahan kepada teman-teman nya yang lain agar memberi tahukan tugas kepada temannya, jika terjadi pembelajran di zoom maka siswa yang tidak mampu tersebut bergabung dengan teman nya yang lain, dan juga mengantarkan tugasnya kesekolah langsung
9.	Bagaimana cara menjelaskan bahan ajar kepada siswa jika itu berkaitan dengan dengan	Dengan mengirimkan link tentang pembelajaran yang akan dijelaskan , maka siswa memperlajari melalui video yang

	nada, sedangkankan dengan metode tatap muka saja siswa masih kurang paham?	dikirim digrup kelas.
10.	Bagaimana cara siswa mempraktekkan alat musik jika dirumah tidak semua siswa yang memiliki alat musiknya?	Karna di kelas X mempelari paduan suara bukan alat musik maka kami kirimkan video tentang bernyanyi dengan baik dan benar
11.	Bagaimana solusi dengan siswa yng tidak memiliki alat musik?	Solusi nya dengan datang kesekolah, dan tanyakan langsung kepada guru yang bersangkutan, dan itu dibatasi jumlah siswanya.
12.	Apa saja kelebihan dari metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 saat ini?	Kami rasa kelebihannya tidak ada, keuntungan nya bisa terhindar dari virus covid 19 tersebut, karena dengan konteks belajar daring ini siswa maupun guru tidak ada yang diuntungkan.
13.	Apa saja kekurangan dari metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Jaringan dan juga kuota, karna orang tua siswa sudah banyak mengeluh tentang kuota yang mahal, dan juga jaringan yang lelet.
14.	Bagaimana harapan ibu/bapak guru terhadap siswa dengan terkait diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-	Kami berharap siswa-siswa kami tetap semangat belajarnya meskipun dalam keadaan seperti ini, harus tetap belajar dirumah, tetap lakukan social distencing dengan baik.

	19 seperti saat ini?	
15.	Bagaimana harapan ibu/bapak guru terhadap rekan sesama guru terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Semoga pandemi ini cepat berakhir, dan semoga sesama rekan guru juga selalu diberikan kesehatan sehingga tetap memberikan suatu pembelajaran dengan baik di tengah pandemi ini.
16.	Bagaimana harapan ibu/bapak guru terhadap sekolah terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Harapannya agar sekolah memperkuat lagi jaringannya, supaya pada saat jam pembelajaran berlangsung tidak ada kendala yang membuat proses belajar terhambat.
17.	Bagaimana harapan ibu/bapak guru terhadap pemerintah khususnya MENDIKBUD terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat.	Harapan nya sama aja, yaitu agar virus ini cepat berakhir, supaya prosese belajar mengajar normal seperti biasa(tatap muka).

HASIL WAWANCARA DENGAN INFORMAN II

Nama : Abdul Rasyid Assalam
 Umur : 15 tahun
 Pekerjaan : Siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru
 Alamat : Simpang 3 Marpoyan
 Hari/Tanggal : 24 Agustus 2020

No	Daftar Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apa yang kamu ketahui tentang metode <i>E-Learning</i> /pembelajaran dalam jaringan (daring)?	Yang kami ketahui tentang <i>E-Learning</i> ini yaitu belajar jarak jauh.
2.	Apa saja kendala yang kamu temukan saat ibu/bapak guru menerapkan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Kendala nya jaringan, dan juga dalam pembahasan yang dikirim bapak /ibu guru, kami tidak mengerti (link).
3.	Manakah diantara metode tatap muka dikelas dengan metode pembelajaran <i>online</i> (<i>E-Learning</i>) yang membuat kamu mudah mengerti dan mempraktekkan pelajaran seni budaya (musik) ini?	Kami lebih mnegerti dengan metode tatap muk, karna video yang dikirim bapak atau ibu guru seringkali kami tidak paham, dan akhirnya mencontek kepada teman yang lain.
4.	Apa saja kelebihan yang kamu temukan saat ibu/bapak guru menerapkan metode <i>E-Learning</i> dalam pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru?	Kelebihannya yaitu sesuatu yang kami tidak tahu isinya, kami bisa menggunakan google untuk mengerjakan tugas, tetapi kami tidak paham dengan pelajaran tersebut.

5.	Bagaimana harapan kamu terhadap teman sesama siswa terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru ini diterapkan pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Harapannya supaya pandemi ini cepat berakhir, karna kami rindu dengan tugas kelompok, mempraktekkan alat musik secara bersama-sama, dan juga bertemu guru dan teman-teman semuanya.
6.	Bagaimana harapan kamu terhadap ibu/bapak guru terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Harapan nya supaya bapak dan ibu guru diberikan kesehatan, agar terus bisa mendidik dan mengajari kami disaat pandemi ini masih berlangsung.dan setelah pandemi ini berakhir kami masih bisa berkumpul dengan ibu bapak dan guru.
7.	Bagaimana harapan kamu terhadap terhadap sekolah terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Pertama perasaan senang, karena bisa libur, tapi setelah sekian lama, mulai timbul masalah seperti jaringan, kuota, dan juga waktu..
8.	Bagaimana harapan kamu guru terhadap pemerintah khususnya MENDIKBUD terkait dengan diterapkannya metode <i>E-Learning</i> pada pelajaran seni budaya (musik) di kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru pada masa pandemi COVID-19 seperti saat ini?	Harapan nya agar pemerintah lebih mengutamakan pendidikan, karena belajar metode e- learning ini tidak efektif untuk dilakukan., mengapa sekolah saja yang tidak boleh di buka, sedangkan pasar, dan tempat rekreasi dibuka untuk umum.

LAMPIRAN III

DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan pendahuluan pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya (musik) dengan media *E-Learning* (Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



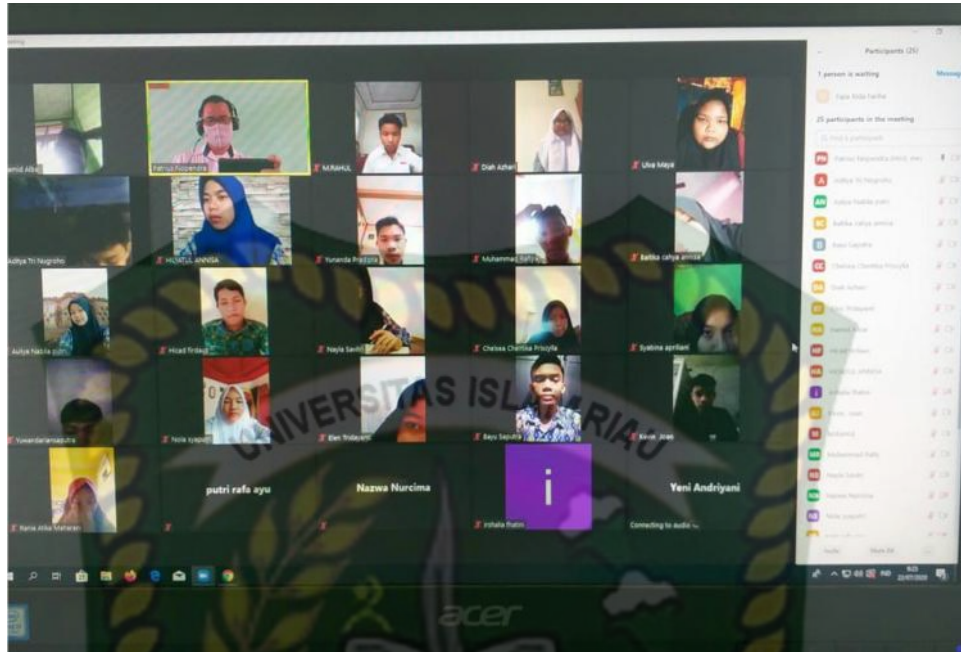
Kegiatan inti pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya (musik) dengan media *E-Learning* (Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Kegiatan penutup pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya(musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Kegiatan pendahuluan pertemuan kedua mata pelajaran seni budaya(musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Kegiatan inti pertemuan kedua mata pelajaran seni budaya(musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Kegiatan penutup pertemuan pertama mata pelajaran seni budaya(musik) dengan media *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Evaluasi seni budaya (musik) dengan *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Evaluasi seni budaya(musik) dengan *E-Learning*
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Wawancara guru seni budaya (musik)
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)



Wawancara siswa kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru
(Dokumentasi Dini Wahyuni, 24 Agustus 2020)

LAMPIRAN IV

SILABUS

Seni Musik

Satuan Pendidikan : SMA

Kelas : X (Sepuluh)

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI-3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI-4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Memahami jenis dan fungsi alat musik tradisional	<ul style="list-style-type: none">• Ragam alat musik tradisional Indonesia berdasarkan sumber bunyinya.• Ragam alat musik tradisional Indonesia berdasarkan cara memainkannya	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi ragam alat musik dalam pertunjukan musik tradisional secara langsung, atau melalui media audio/audiovisual• Mengidentifikasi fungsi alat musik pada beberapa contoh karya musik tradisional
4.1 Memainkan alat musik tradisional	<ul style="list-style-type: none">• Fungsi alat musik dalam karya musik tradisional• Teknik memainkan alat musik tradisional	<ul style="list-style-type: none">• Menyajikan simpulan hasil pengamatan tentang jenis dan fungsi alat musik pada karya musik tradisional• Berlatih teknik memainkan salah satu alat musik tradisional.• Memainkan alat musik tradisional
3.2 Menganalisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya	<ul style="list-style-type: none">• Alat musik tradisional dalam seni ritual di masyarakat• Alat musik tradisional dalam seni hiburan di masyarakat	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi jenis alat musik tradisional dalam seni ritual di masyarakat berdasarkan pengamatan langsung atau melalui media audio/audiovisual• Mengidentifikasi jenis alat musik tradisional dalam seni hiburan di

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
4.2 Mempresentasikan hasil analisis alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya pada masyarakat pendukungnya		masyarakat berdasarkan pengamatan langsung atau melalui media audio/audiovisual <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan perbedaan musik dalam seni ritual dan seni hiburan di masyarakat.
3.3 Memahami dan mengapresiasi pertunjukan musik tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan musik tradisional Indonesia. • Pertunjukan musik tradisional Indonesia yang mengiringi tarian. • Pertunjukan musik tradisional Indonesia yang mengiringi teater. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan mengidentifikasi pertunjukan musik tradisional • Mengamati dan mengidentifikasi pertunjukan musik tradisional untuk mengiringi tarian • Mengamati dan mengidentifikasi musik dalam teater tradisional • Mempresentasikan kesimpulan tentang perbedaan musik tradisional dalam ragam pertunjukan (musik, tari dan teater) • Berkreasi musik tradisional untuk pertunjukan musik/tari/teater • Menampilkan kreasi musik dalam pertunjukan musik/tari/teater
4.3 Menampilkan pertunjukan musik tradisional		
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji konsep dalam pertunjukan musik tradisional • Mengkaji bentuk secara langsung atau melalui media audiovisual • Mengkaji jenis pertunjukan musik tradisional secara langsung atau melalui media audiovisual • Mendeskripsikan hasil analisis pertunjukan musik tradisional berdasarkan konsep, bentuk dan jenis musik

RPP DARING

Mata Pelajaran : **Patrius Nopendra**
Kelas / Semester : **X / Ganjil**
Satuan Pendidikan : **SMAN 4 Pekanbaru**
Alokasi Waktu : **1 X 60 Menit**

A. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami pengertian dan dimensi-dimensi yang terkandung dalam musik
2. Memahami genre musik asli Indonesia dan mancanegara

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi pengertian dan dimensi-dimensi yang terkandung dalam musik
2. Mengidentifikasi genre musik asli Indonesia dan mancanegara

C. MATERI

Karya seni musik tradisional

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

- Memberi salam
- Membaca doa
- Apersepsi dan absensi siswa
- Menyampaikan tentang *COVID-19* dan dampaknya serta cara pencegahannya
- Meyiapkan materi pembelajaran dengan mengirim dalam bentuk JPG, PDF dan Video melalui grup *Google Class Room* ,
WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya

2. Kegiatan Inti

- Guru membuka pelajaran melalui *Zoom Meeting*, WA maupun App lainnya yang mendukung
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menugaskan peserta didik untuk memahami materi yang dikirim
- Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari dan mencari referensi dari berbagai sumber yang relevan mengenai seni musik
- Peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan komentar atau respon terhadap materi yang telah diberikan melalui grup *Google Class Room*, WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya

3. Penutup

- Guru mengakhiri pembelajaran
- Guru menutup grup Daring yang digunakan
- Membaca doa
- Memberi salam

E. PENILAIAN

Latihan menjawab soal yang diberikan dan mengirimnya ke grup *Google Class Room*

Pekanbaru, 13 Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SMAN 4 Pekanbaru

Guru Mata Pelajaran

HJ.YAN KHORIANA,M.Pd
NIP. 197006052003122002

PATRIUS NOPENDRA,S.Pd
NIP. 197211032006041006

RPP DARING

Mata Pelajaran : **Patrius Nopendra**
Kelas / Semester : **X /GANJIL**
Satuan Pendidikan : **SMAN 4 PEKANBARU**
Alokasi Waktu : **1 X 60 Menit**

A. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami karya seni musik tradisional
2. Memahami fungsi alat musik dalam karya musik tradisional
3. Memahami teknik alat musik tradisional

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi karya seni musik
2. Mengidentifikasi fungsi alat musik dalam karya musik tradisional
3. Mengidentifikasi teknik alat musik tradisional

C. MATERI

Karya seni musik tradisional

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

- Memberi salam
- Membaca doa
- Apersepsi dan absensi siswa
- Menyampaikan tentang *COVID-19* dan dampaknya serta cara pencegahannya

- Meyiapkan materi pembelajaran dengan mengirim dalam bentuk JPG, PDF dan Video melalui grup *Google Class Room* , WA maupun App lainnya yang mendukung lainnya

2. Kegiatan Inti

- Guru membuka pelajaran melalui *Zoom Meeting*, WA maupun App lainnya yang mendukung
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru memberikan pembelajaran dengan cara menyampaikan kepada siswa untuk membaca dan membuat rangkuman sesuai dengan yang ada dalam buku seni yang relevan dengan materi tersebut
- Guru bertanya tentang pendapat siswa mengenai materi yang disampaikan

3. Penutup

- Guru mengakhiri pembelajaran
- Guru menutup grup Daring yang digunakan
- Membaca doa
- Memberi salam

E. PENILAIAN

Latihan menjawab soal yang diberikan dan mengirimnya ke grup *Google Class Room*

Pekanbaru, 13 Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SMAN 4 Pekanbaru

Guru Mata Pelajaran

HJ.YAN KHORIANA,M.Pd
NIP. 197006052003122002

PATRIUS NOPENDRA,S.Pd
NIP. 197211032006041006

DAFTAR PUSTAKA

- Amri.sofian (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum*.2013.Jakarta:PT. Prestasi Pustakakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka
- Arikunto, suharsimi. 2008. *Prosedur suatu Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, Kun Setyaning. 2001. *Optimalisasi Kerjasama antar Anak Didik dalam Pembelajaran Musik*. Makalah. Yogyakarta: Program Studi Seni Musik. FBS UNY.
- Banoe, Pono. 1984. *Pengantar Pengetahuan Alat Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2003. *Kamus musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Basuki, A.Yudayana, dkk. 1994. *Seni Musik I*. Solo: Cahaya Ilmu.
- Hadi, Sasongko. 1999. *Diktat Kuliah Akustik Program Studi Pendidikan Seni Musik*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jamalus. 1981. *Musik Untuk SPG*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Ki Hajar Dewantara. 1977. *Pendidikan Yogyakarta*: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- Kodijat, Latifah. 1986. *Istilah-istilah Musik*. Jakarta: PT. Jambatan.
- Majid, Abdul, 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian* (cetakan ketujuh). Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nimpoeno, John S. 2009. *Cerdas Bersama Musik (Papan cerita Purwa Caraka Musik Studio)*. Tangerang: Tim Penulis PCMS.
- Niza, Ayu Machfauzia & Pujiwiyana. 2006. *Diktat Kuliah Metode Kelas Perkusi Program Studi Pendidikan Seni Musik*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Noor, R.M. (2012). *The Hidden Curriculum Membangun Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler*. Yogyakarta: Insan Madan
- Prier SJ.K.E. 2004. *Sejarah Musik*. (jilid 1). Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Purwadarminto, WJS. 1986. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud & Balai Pustaka.
- Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sudjana. 1989. *Metode-metode Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.