

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI
WHATSAPP DI SMPN 1 GADINGREJO**

SKRIPSI

Oleh

DALILA ERNA TRISNAWATI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI *WHATSAPP* DI SMPN 1 GADINGREJO

Oleh

DALILA ERNA TRISNAWATI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian dilakukan analisis data, berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*, melalui fitur-fitur *WhatsApp* seperti mengirim pesan teks, foto, video, dan dokumen, yaitu membagikan materi dan tugas untuk siswa didalam grup *WhatsApp* dengan tahapan sebagai berikut, pertama guru menyampaikan referensi tentang musik tradisional Lampung dan tugas untuk menerjemahkan lagu-lagu daerah lampung. Kedua, guru memberikan tugas untuk praktik bernyanyi lagu tradisional Lampung secara individu. Ketiga, guru memberikan tugas pengambilan nilai yaitu membuat soal pilihan ganda sebagai penilaian akhir ulangan harian, dan tujuannya untuk referensi ujian yang akan di hadapi.

Kata Kunci : Aplikasi *WhatsApp*, Pembelajaran, Seni Budaya

ABSTRACT

LEARNING ARTS AND CULTURE USING WHATSAPP APPLICATION IN SMPN 1 GADINGREJO

By

DALILA ERNA TRISNAWATI

This study aims to describe the learning process of cultural arts using the WhatsApp application at SMPN 1 Gadingrejo. The research method used is a qualitative method. Data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Then, data analysis was carried out, in the form of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show the process of learning cultural arts using the WhatsApp application, through WhatsApp features such as sending text messages, photos, videos, and documents, namely distributing materials and assignments for students in WhatsApp groups with the following stages, first the teacher conveys references about traditional music Lampung and the task of translating Lampung folk songs. Second, the teacher gives assignments to practice singing traditional Lampung songs individually. Third, the teacher gives the task of taking grades, namely making multiple choice questions as the final assessment of the daily test, and the aim is to reference the exam that will be faced.

Keywords: WhatsApp Application, Learning, Cultural Arts

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI
WHATSAPP DI SMPN 1 GADINGREJO**

Oleh

DALILA ERNA TRISNAWATI

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
MENGUNAKAN APLIKASI *WHATSAPP*
DI SMPN 1 GADINGREJO**

Nama Mahasiswa : **Dalila Erna Trisnawati**

No. Pokok Mahasiswa : **1713043005**

Program Studi : **PENDIDIKAN TARI**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn
NIP. 19790202 200312 1 003

Dwi Tiya Juwita, M.Pd
NIK. 231804920623201

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

A handwritten signature in black ink, belonging to Dr. Nurlaksana Eko Rusminto.

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn**



Sekretaris : **Dwi Tiya Juwita, M.Pd**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Juli 2021**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dalila Erna Trisnawati
Nomor Pokok Mahasiswa : 1713043005
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini merupakan hasil dari pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang di tulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan cara mengikuti tata cara etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila dikemudian hari terbukti dan ada ketidak benaran dalam pernyataan saya, maka sepenuhnya saya akan bertanggung jawab.

Pringsewu, 13 Juli 2021
Yang Menyatakan,

Dalila Erna Trisnawati
NPM. 1713043005

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Gadingrejo, Pringsewu, Lampung pada tanggal 12 Februari 1999, sebagai anak tunggal dari Bapak Hi. Sutrisno, S.Pd dan Ibu Hj. Elli Purwatiningsih, S.Pd.

Pendidikan Taman Kanak- Kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal di selesaikan tahun 2005, Sekolah Dasar (SD) di selesaikan di SDN 7 Gadingrejo Pringsewu pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di selesaikan di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu pada tahun 2014, Sekolah Menengah Atas (SMA) di selesaikan di SMAN 1 Gadingrejo Pringsewu pada tahun 2017.

Tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Tari melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2020 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Sari Kecamatan Bandar Negeri Suoh Kabupaten Lampung Barat, kemudian Penulis melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu. Pada tahun 2020 penulis melakukan penelitian di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
(QS Al Baqarah 286)

Memulai dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan dengan Penuh Keikhlasan,
Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan
(Soffiyah Ranti)

Bersemangatlah dalam mempelajari sesuatu yang bermanfaat dan lakukan yang terbaik di
semua kesempatan yang kamu miliki
(Fakhriyan Ardyanto)

PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan Skripsi ini kepada :

Kedua Orang Tua Tercinta

Bapak Hi. Sutrisno, S.Pd dan Hj. Ibu Elli Purwatingsih, S.Pd

Atas segala kasih sayang dan cinta yang tak terbalas oleh bentangan dunia dan segala isinya, semoga Allah SWT selalu memberkahi dan meridhoinya.

Almamaterku Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah rabbilalamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sebab hanya kehendaknya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *WhatsApp* Di SMPN 1 Gadingrejo”**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selama berproses penyusunan sampai dengan terselesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
2. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penelitian ini, terima kasih banyak bapak semoga selalu diberi kesehatan dan kelancaran rezeki.
3. Dwi Tiya Juwita, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan penelitian ini, terima kasih banyak Ibu, semoga selalu diberi kesehatan dan dilancarkan dengan segala urusannya.
4. Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembahas yang telah berkenan memberikan arahan dan saran dalam penelitian ini, terima kasih banyak Ibu, semoga selalu diberi kesehatan dan selalu diberi keberkahan serta kelancaran rezeki.
5. Sri Suharsini, S.Pd selaku guru mata pelajaran Seni Budaya yang sudah membantu penulis dan memberikan arahan dalam penelitian, terima kasih banyak Ibu semoga selalu diberikan kesehatan, keberkahan dan kelancaran rezeki.
6. Dr. Nurlaksono Eko Rasminto, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung.
7. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

8. Prof. Dr. Karomani, M.Si. selaku Rektor Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang sudah memberikan banyak sekali ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan, semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan.
10. Staff dan karyawan Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
11. Ayah dan ibu yang menjadi pondasi dalam hidup dan selalu memberikan kasih sayang yang tiada tara kepada penulis, terima kasih banyak untuk semua yang telah diberikan semoga diberikan kesehatan, keberkahan dan kelancaran rezeki.
12. Kakek dan nenek di Surga, yang selalu menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini dan menggapai cita-cita yang diinginkan.
13. Teruntuk saudaraku, sepupuku tercinta kak Bila, Haya dan Adam terima kasih sudah menjadi motivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini dan menggapai cita-cita yang diinginkan.
14. Sahabatku Rais abdillah, S.E. dan Alif Caesario Anjas Utama, S.I.Kom. Terima kasih sudah memberikan kontribusi yang sangat mendalam selama proses perkuliahanku, terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih atas semangatnya, pengorbanannya, dan kesetiiaanya, semoga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran rezeki.
15. Sahabat kecilku Resi Kurnia Putri S.Kep terimakasih sudah memberikan kontribusi yang sangat mendalam, terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik sekaligus saudara sampai sejauh ini.
16. Teman, sahabat seperjuangan Agnes Suryani S.Pd terimakasih sudah menjadi sosok yang membantu dalam berjuang untuk menyelesaikan skripsi, dan terimakasih sudah menginspirasi penulis untuk selalu bersyukur dan berfikir positif dalam segala hal.
17. Anak-anak Sholeha Novita, Ully, Agnes, Dewi, Nia, Ratika, Ovani, Dini terima kasih banyak sudah mewarnai kehidupan di masa perkuliahan dengan sangat berkesan dan bermakna.
18. Peraone Fams IPS 3 Smanding, terima kasih banyak sudah menyatukan rasa dalam harmoni dan kebersamaan perjuangan, semoga kelak dapat bertemu dilain waktu dengan pencapaian masing- masing.

19. Teman-teman KKN Isna, mba Ilma, mba Kalista, Bang Sulton, panji, Alam terima kasih sudah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan.
20. Teman- teman PLP Ajeng, Ayu, Maulida, Rani, Septi, Dapri, Aji yang selalu memberikan semangat dan mengapai cita-cita yang diinginkan.
21. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2017 Seni Tari UNILA yang penulis sayangi , terima kasih sudah menjadi bagian dari keluarga kecil, terima kasih sudah mengajarkan makna kebersamaan, keberagaman, dan perjuangan, semoga kelak menjadi panutan yang terbaik dan memberikan ilmunya supaya bermanfaat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Pringsewu, 13 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Pembelajaran <i>Online</i>	7
2.3 Pembelajaran Seni Budaya.....	10
2.4 Media Pembelajaran.....	11
2.5 Media Pembelajaran <i>Online</i>	12
2.5.1 <i>Whatsapp</i>	13
2.5.2 Fitur – fitur <i>WhatsApp</i>	14
2.5.3 Kelebihan Pembelajaran <i>Online WhatsApp</i>	18
2.5.4 Kekurangan Pembelajaran <i>Online WhatsApp</i>	18
2.6 Kerangka Berpikir	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Sumber Data.....	22
3.2.1 Sumber Data Primer	22
3.2.2 Sumber Data Sekunder	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	23
3.3.1 Observasi	23
3.3.2 Wawancara	24
3.3.3 Instrumem Penelitian Pengamatan	26
3.3.4 Dokumentasi	27

3.4 Teknik Analisis Data	28
3.4.1 Reduksi Data	29
3.4.2 Penyajian Data	29
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	30
3.5 Teknik Keabsahan Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Pertemuan Pertama.....	32
4.1.2 Pertemuan Kedua	36
4.1.3 Pertemuan Ketiga	41
4.1.4 Pertemuan Keempat	46
4.2 Pembahasan.....	51
4.3 Temuan.....	52

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	54
5.2 Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi <i>WhatsApp</i>	20
Gambar 3.1 Kuisisioner <i>Google Form</i> Pertanyaan Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan aplikasi <i>Whatsapp</i>	37
Gambar 4.1 Bukti <i>Screen Shoot</i> Tugas Memahami Video dan Menerjemahkan Lagu Tradisional Lampung Siswa Kelas 8.1	37
Gambar 4.2 Bukti <i>Screen Shoot</i> Absensi Siswa Kelas 8.1	38
Gambar 4.3 Bukti <i>Screen Shoot</i> Siswa Mengumpulkan Tugas Salah Satu Lagu Lampung	39
Gambar 4.4 Bukti <i>Screen Shoot</i> Tugas Mempraktikan Lagu Tradisional Lampung.	42
Gambar 4.5 Bukti <i>Screen Shoot</i> Absensi Siswa Kelas 8.1	43
Gambar 4.6 Bukti <i>Screen Shoot</i> Siswa Mengumpulkan Tugas Mempraktikan Lagu Tradisional Lampung.....	44
Gambar 4.7 Bukti <i>Screen Shoot</i> Tugas Membuat 10 Soal Pilihan Ganda Kelas 8.1	47
Gambar 4.8 Bukti <i>Screen Shoot</i> Absensi Siswa Kelas 8.1	48
Gambar 4.9 Bukti Siswa Mengumpulkan Soal Pilihan Ganda Kelas 8.1	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Fitur – Fitur <i>WhatsApp</i>	14
Tabel 3.1 Daftar Wawancara Pembelajaran Seni Budaya menggunakan aplikasi <i>WhatsApp</i>	24
Tabel 3.2 Instrumen Pengamatan Pengamatan Siswa	26
Tabel 3.3 Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya.....	27
Tabel 4.1 Data siswa dan siswi.....	33
Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	34
Table 4.3 Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa	35
Tabel 4.4 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	39
Tabel 4.5 Lembar pengamatan Aktivitas Siswa.....	40
Tabel 4.6 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	44
Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	45
Tabel 4.8 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	49
Tabel 4.9 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	50

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Kesehatan Provinsi Lampung (2020) menjelaskan protokol kesehatan yang diterapkan secara nasional meliputi jaga jarak, memakai masker, cuci tangan dengan sabun, menghindari kerumunan, isolasi mandiri dan meminimalisir kegiatan di luar rumah. Protokol kesehatan tersebut sangat berdampak terhadap perubahan kebiasaan masyarakat dan pola komunikasi, termasuk kebijakan *work from home* yang ditetapkan pemerintah. *Work from home* atau bekerja dari rumah merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam pemutusan mata rantai penularan virus *covid-19*. Pada kegiatan *work from home* masyarakat dihimbau untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan yang biasanya dilakukan di luar rumah atau di suatu instansi melainkan harus melakukan pekerjaan dari rumah saja. Tidak hanya dalam hal pekerjaan yang dihimbau pemerintah untuk dilakukan dari rumah, kegiatan belajar mengajar yang umumnya dilakukan di sekolah pada masa pandemic *covid-19* kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) oleh peserta didik dari rumah.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *daring* peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran tidak tatap muka, melainkan melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran secara *online*. Pembelajaran secara *online* sudah ada sejak lama, namun yang menerapkan kegiatan pembelajaran secara *online* umumnya hanya beberapa sekolah dan universitas yang memadai untuk melakukan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Faktor utama yang menentukan keberhasilan *daring* adalah kesiapan tenaga pendidik, peserta didik atas penguasaan media teknologi dalam mengkombinasikan dengan materi yang diajarkan (Fahmi, 2020). Penjelasan

yang telah dipaparkan kekuatan dari pembelajaran jarak jauh terletak pada penguasaan materi dan penggunaan media komunikasi.

Tantangan di dunia pendidikan saat *pandemi* adalah metode pembelajaran yang selama ini terbiasa tatap muka langsung beralih ke pembelajaran menggunakan media *online*. Pembelajaran *online* pada hakekatnya merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran antara guru dengan siswa (Khoirunnisa, 2020). Pembelajaran *online* dilakukan menggunakan *gadget* masing-masing baik berupa *smartphone*, *laptop*, *komputer*, atau *tablet*. Penggunaan pembelajaran online merupakan strategi yang tepat dalam menggantikan pembelajaran di kelas pada masa *pandemi covid-19*. Hambatannya adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik harus berkesinambungan guna hasil maksimal.

Fenomena proses belajar dari rumah, sebagian besar sekolah belum siap untuk menerapkannya. Sisi peserta didik tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara online. Peserta didik terkadang mengalami kesulitan untuk memiliki alat komunikasi yang menunjang untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Sekolah yang melakukan pembelajaran secara *online* umumnya sekolah yang memang memiliki kesiapan dalam teknologi komunikasi. Meskipun demikian pada masa *pandemi covid-19* semua sekolah menerapkan sistem pembelajaran secara daring atau *online* walaupun terkadang media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar secara *online* masih kurang efektif.

SMPN 1 Gadingrejo merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang terletak di kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Lampung dan menerapkan sistem pembelajaran pada masa *pandemi covid-19* secara daring. Pembelajaran di SMPN 1 Gadingrejo dilakukan secara *online* karena pada wilayah Gadingrejo, Pringsewu merupakan wilayah yang belum aman dari *pandemi covid-19*. SMPN 1 Gadingrejo memiliki fasilitas pembelajaran

online yang kurang mumpuni sehingga membuat tenaga pendidik mengalami kesulitan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara *online*.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 02 Januari 2021 kepada Ibu Sri Suharsini, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo, didapatkan informasi bahwa kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 Gadingrejo mengalami kesulitan dikarenakan peserta didik tidak memiliki fasilitas penunjang dalam kegiatan pembelajaran secara *online*, karena pembelajaran daring ini merupakan hal yang baru bagi tenaga pendidik maupun peserta didik. Ibu Sri Suharsini, S.Pd selaku guru seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo memilih media pembelajaran menggunakan aplikasi yaitu *WhatsApp* untuk melakukan kegiatan pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo. *WhatsApp* merupakan media sosial yang di definisikan oleh sebagian banyak orang sebagai alat komunikasi yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berbagi ide untuk bertukar pendapat. *WhatsApp* merupakan aplikasi media sosial berbasis *online* untuk mengirim pesan, selain itu melalui *WhatsApp* bisa dikirimkan gambar, *voice note* hingga video, *WhatsApp* juga aplikasi dengan jumlah pengguna yang sangat besar (Daheri et al. 2020).

Penggunaan aplikasi *WhatsApp* ini sebagai media pembelajaran, guru atau tenaga pendidik dapat menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran secara teks, foto, video, maupun rekaman suara. *WhatsApp* sebagai media pembelajaran tidak hanya dijadikan sebagai media penyampaian informasi antara guru dan peserta didik, melalui *WhatsApp* interaksi pembelajaran antara peserta didik satu dan lainnya dapat terjadi melalui Grup *WhatsApp*. Namun demikian, di SMPN 1 Gadingrejo masih mengalami kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp* khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Kendala yang dialami peserta didik di SMPN 1 Gadingrejo adalah tidak semua peserta didik

mempunyai fasilitas penunjang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar seperti telepon genggam (*Handphone*), Laptop, serta alat komunikasi lainnya yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Guru tidak bisa melakukan pengawasan dan mendampingi pembelajaran secara langsung, sehingga menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran serta keterbatasan waktu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pelaksanaan guru dan peserta didik tidak perlu melakukan kegiatan proses belajar mengajar secara tatap muka di ruang kelas, melainkan belajar dengan sistem pembelajaran *online*. Guru memberikan tugas harian sebagai sarana untuk pemerolehan nilai siswa yang akan di cantumkan ke dalam nilai rapor. Penilaian ini sebagai tujuan bagaimana proses pembelajaran sesuai dengan apa yang di harapkan di tengah adanya virus pandemic covid-19. Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu, Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* pada siswa kelas 8.1 SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu, Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* pada siswa kelas 8.1 di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu, Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya dan menambah referensi dalam pengembangan

keilmuan dalam bidang pendidikan.

- 1.42 Untuk sekolah dapat digunakan sebagai proses pembaruan sarana dan prasarana dalam pembelajaran *online*, dan meningkatkan kualitas dari sebuah proses pembelajaran *online/daring*.
- 1.43 Untuk guru agar dapat mengembangkan media baru seperti aplikasi media pembelajaran untuk penyampaian informasi atau materi yang dilakukan secara *online/daring*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup subjek penelitian, objek penelitian, dan tempat penelitian.

1.5.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru seni budaya kelas 8 dan siswa kelas 8.1 di SMPN 1 Gadingrejo.

1.5.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pembelajaran seni budaya menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu, Lampung.

1.5.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada pertengahan Februari –Maret 2021, selama 4 pertemuan di SMPN 1 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Khoirunnisa. (2020), berjudul “Pembelajaran *Online* Pada Masa Pandemi *Covid-19* Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Capaian Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III B MI Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabang Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020”. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran dan capaian hasil belajar pada siswa kelas III B MI Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabang Kabupaten Magelang? Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Tahapan penelitian berupa pembelajaran *online*, pembelajaran seni budaya dan media pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Hasil dari penelitian ini mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* bahwa tidak semua siswa dapat menjalani pembelajaran secara *online* sehingga pembelajaran *online* tidak efektif dan kurang maksimal. Perbedaan di penelitian ini adalah peneliti terdahulu lebih fokus kepada pembelajaran menggunakan media berbasis *online*. Seperti memberikan fasilitas jaringan internet, sedangkan pada penelitian yang dilakukan mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Kontribusi yang diberikan yaitu konsep tentang pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Penelitian Andika Prajana (2019). Berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kelemahan dalam media pembelajaran dalam pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* Dalam Media Pembelajaran Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini

adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari proses pembelajaran seni budaya dilakukan selama 4 pertemuan dan hasil dari proses pembelajaran kurang maksimal dan tidak efektif. Pada penelitian ini memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu media yang digunakan pada pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti memanfaatkan konten dan aplikasi yang telah ada untuk diintegrasikan melalui aplikasi sosial media *WhatsApp* sebagai infrastruktur utama bagi berjalannya sistem untuk media pembelajaran (*e-learning*). Peneliti terdahulu lebih menekankan untuk mengatasi kelemahan media pembelajaran *online* dalam pemanfaatan aplikasi social media *WhatsApp*. Kontribusi yang di berikan pada penelitian ini yaitu konsep tentang pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Penelitian Mirzan Daheri (2020), berjudul “Efektivitas *WhatsApp* Sebagai Media Belajar Daring”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah efektifitas belajar dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari proses pembelajaran seni budaya, proses pembelajaran siswa yang disampaikan oleh guru melalui grup *WhatsApp* dengan materi seni musik tidak efektif oleh beberapa faktor seperti siswa tidak mempunyai fasilitas belajar yang mendukung. Pada penelitian ini memiliki kesamaan pada objek penelitian, yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran dalam jaringan. Perbedaan dari penelitian ini adalah efektivitas belajar daring melalui *WhatsApp*, peneliti akan mengeksplor sistem belajar melalui media *WhatsApp* khususnya pada level sekolah dasar (SD). Kontribusi yang di berikan pada penelitian ini yaitu konsep tentang pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan materi musik.

2.2 Pembelajaran *Online*

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane

& Darwis Dasopang, 2017). Pendapat lain mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Faizah, 2020). Uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk mengatur, memfasilitasi dan mengorganisasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajar. Sedangkan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja, aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Belajar dan pembelajaran merupakan suatu komponen yang saling berkaitan yang menekankan pada proses perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik. Kegiatan pembelajaran memerlukan perangkat pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang diinginkan. Seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (Sudrajat, 2008).

Kegiatan pembelajaran seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, untuk menunjang hal tersebut maka diperlukan suatu perangkat pembelajaran guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang diinginkan. Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar, apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan yang sangat penting untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih terarah.

Tujuan pembelajaran ini seorang guru akan memiliki pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Umumnya tujuan pembelajaran mengacu

pada hasil yang didapatkan dari proses belajar. Peserta didik diharapkan dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru atau tenaga pendidik secara maksimal. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Hamalik, 2012). Guru dan peserta didik adalah suatu komponen dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, antara kedua komponen tersebut akan terjalin interaksi yang menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran merupakan sistem yang terdiri atas beberapa komponen seperti siswa, guru, metode serta materi pembelajaran yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan (Jannaty, 2019).

Pengertian belajar *online* secara umum merupakan belajar yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis komputer serta sebuah jaringan. Pembelajaran online juga disebut sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Mengingat pembelajaran *online* dilakukan dengan komunikasi dalam jaringan (*daring*) maka peranan media dalam pembelajaran *online* adalah sebagai alat komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan kelompok belajarnya. Pengembangan media pembelajaran yang biasanya digunakan secara langsung oleh guru dan peserta didik menjadikan media pembelajaran berbasis *online* dapat digunakan dan diakses oleh guru dan peserta didik secara tidak langsung.

Pembelajaran *online* pada hakekatnya merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyalurkan kegiatan pembelajaran antara guru dengan siswa (Khoirunnisa, 2020). Pembelajaran *online* merupakan suatu model yang memusatkan peserta

didik dalam pelaksanaannya. Hal ini menyebabkan peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dan memiliki tanggung jawab terhadap setiap proses pembelajarannya, karena pembelajaran *online* dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja tergantung dengan alat yang tersedia. Pembelajaran *online* membuat peserta didik memiliki informasi yang tak terbatas karena mereka dapat mengakses informasi dari berbagai sumber yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

Kegiatan pembelajaran secara *online* umumnya dilakukan peserta didik dengan cara berdiskusi secara *online* mengenai materi yang sedang dipelajari, baik dengan guru maupun peserta didik lainnya. Menciptakan suasana belajar *online* yang kondusif dan memotivasi peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *online* merupakan salah satu peran guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Bahan pembelajaran *online* yang dirancang guru menentukan hasil belajar dari siswa, bahan yang dirancang dengan baik dan profesional akan menunjang kegiatan belajar siswa dengan efisien (Khoirunnisa, 2020). Peran guru dalam pembelajaran *online* sangatlah penting. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran secara *online* diharapkan dapat memfasilitasi bahan ajar yang mudah di pahami dan di akses oleh peserta didik. Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran *online* yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo.

2.3 Pembelajaran Seni Budaya

Pendidikan seni dalam hal ini menjadi salah satu cara bagi banyak negara dalam membangun sumber manusia yang diperlukan untuk memanfaatkan kekayaan sumber kebudayaannya (Rohidi, 2014). Pembelajaran seni budaya merupakan suatu usaha untuk menjadikan peserta didik memahami, mencintai, dan menghargai kebudayaan yang ada di setiap wilayah. Pembelajaran umumnya menekankan pada proses perubahan tingkah laku peserta didik.

Perubahan tingkah laku tersebut diartikan sebagai perubahan menuju pemahaman mengenai kebudayaan yang ada di suatu wilayah. Menumbuhkan rasa sadar akan pentingnya mengetahui kebudayaan yang ada di suatu wilayah dapat menjadikan kebudayaan tersebut menjadi suatu pendanda jati diri suatu bangsa yang dapat membedakan ciri khasnya dengan bangsa lain di wilayah tersebut. Keanekaragaman kebudayaan yang ada di Indonesia menjadikan bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan kebudayaannya. Pendidikan seni budaya menekankan pada perubahan tingkah laku peserta didik untuk memahami mengenai kebudayaan, serta mampu untuk terus mengembangkan kebudayaan yang ada di Indonesia maupun luar Negeri. Kebudayaan sudah menjadi identitas dan melekat pada ciri suatu wilayah yang ada di Indonesia. Banyaknya wilayah yang ada di Indonesia menjadikan kebudayaan yang melimpah dan beranekaragam.

Menerapkan pembelajaran seni budaya di sekolah, diharapkan peserta didik mampu memahami, serta mengembangkan kebudayaan yang ada di Indonesia agar kebudayaan yang sudah menjadi tradisi turun-menurun tetap terlestarikan. Kegiatan pembelajaran seni budaya, di SMPN 1 Gadingrejo dengan materi seni musik, guru memberikan materi secara *online* di dalam grup *WhatsApp* dengan tahapan pertama guru menyampaikan referensi materi tentang lagu – lagu daerah Lampung, dan memberikan tugas praktik bernyanyi lagu tradisional Lampung secara individu. Seorang guru atau tenaga pendidik harus mampu menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia. Peran guru dalam pembelajaran seni budaya diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam ikut melestarikan dan mengembangkan kebudayaan yang ada di Indonesia dalam pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

2.4 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran, pengembangan materi/bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses

pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran (Haryoko, 2009). Aplikasi termasuk bagian media, aplikasi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, aplikasi merupakan perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, dan semua proses yang hampir dilakukan manusia (Hengky, 2012). Semua pengertian tentang belajar, sangat jelas pada kita bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. (Faizah, 2020) menjelaskan bahwa terdapat 3 (tiga) ciri dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya :

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor).
2. Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman.
3. Perubahan tersebut relatif menetap.

Uraian yang telah dipaparkan dapat diartikan bahwa ciri-ciri dalam pembelajaran adalah memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik, perubahan tersebut biasanya disebabkan karena adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dan perubahan ini bersifat menetap.

2.5 Media Pembelajaran *Online*

Proses pembelajaran, pengembangan materi/bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran (Haryoko, 2009), pada pembelajaran *online*, media merupakan peranan penting yang menjadi alat komunikasi antara guru dan peserta didik. Mengingat pembelajaran *online* dilakukan dengan komunikasi dalam jaringan (*daring*) maka peranan media dalam pembelajaran *online* adalah sebagai alat komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan kelompok belajarnya. Pengembangan

media pembelajaran yang biasanya digunakan secara langsung oleh guru dan peserta didik menjadikan media pembelajaran berbasis *online* dapat digunakan dan diakses oleh guru dan peserta didik secara tidak langsung.

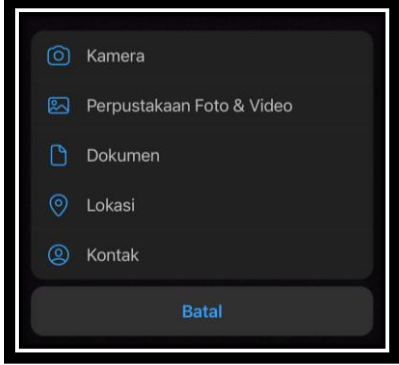
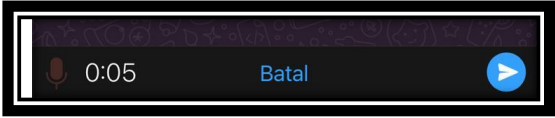
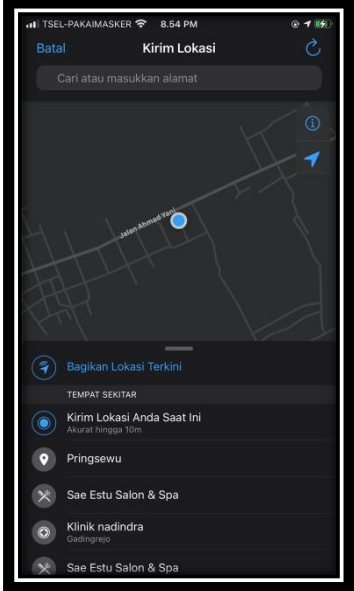
2.5.1 WhatsApp

Perkembangan dunia internet yang saat ini kemajuannya sedang meningkat dengan pesat, perubahan zaman yang begitu cepat membuat kehidupan sosialisasi masyarakat menjadi berubah. Informasi yang didapatkan menjadi sangat mudah berbeda dengan masa lampau, dengan kecanggihan internet pada saat ini internet menghadirkan sebuah media sosial yang dimudahkan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan pengguna lainnya, salah satu media sosial tersebut yaitu aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi *WhatsApp* merupakan salah satu media komunikasi yang dalam penggunaannya harus melalui instal terlebih dahulu pada *handphone*, berfungsi sebagai alat komunikasi berupa *chat* dengan mengirimkan pesan baik itu pesan teks, suara, gambar, video, maupun telepon (Larasati, 2013).

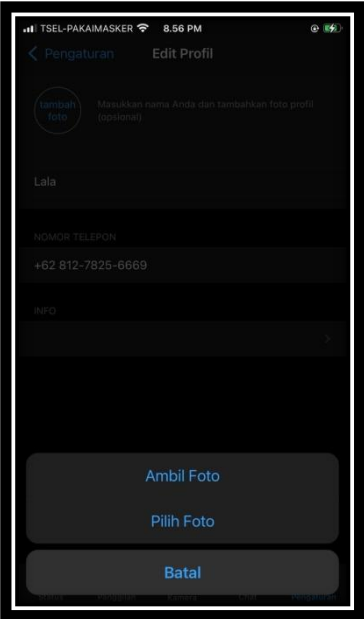
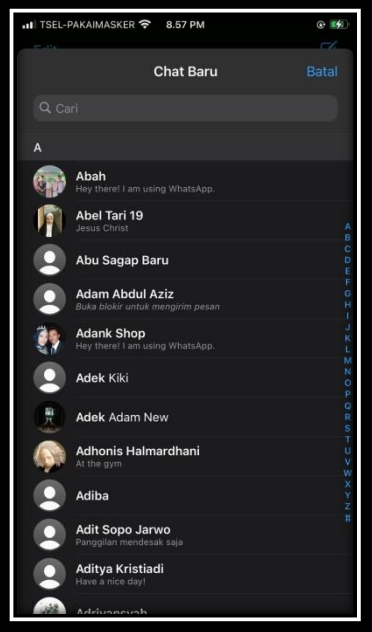
WhatsApp didirikan pada 24 Februari 2009, *WhatsApp* didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum. *WhatsApp* beralih fungsi menjadi aplikasi pesan instan yang digunakan untuk menanyakan kabar. Seiring berjalannya waktu, aplikasi *WhatsApp* menggunakan koneksi 3G/4G maupun jaringan WiFi dalam mengaplikasikannya. Penggunaanya bisa berkomunikasi melalui obrolan secara online, berbagi macam-macam file, mengirim foto, video dan berbagai fitur-fitur unggulan (Rani Suryani, 2017). Sebenarnya fungsi dari *WhatsApp* sama dengan SMS yaitu mengirimkan pesan atau berkomunikasi melalui telepon, namun *WhatsApp* tidak menggunakan pulsa akan tetapi dengan data internet. Penggunaan *WhatsApp* dinilai cukup efektif untuk melakukan pembelajaran secara *online* karena memudahkan penggunaanya untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

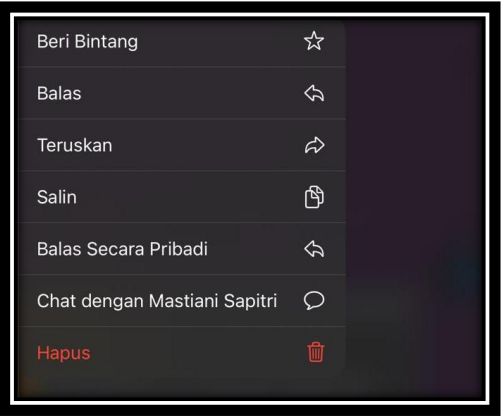
2.5.2 Fitur- Fitur WhatsApp

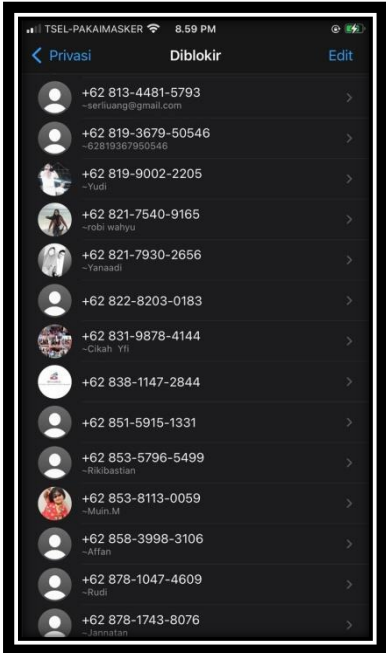
Tabel 2.1 Fitur- Fitur WhatsApp

NO	FITUR – FITUR WHATSAPP	GAMBAR
1	Mengirim pesan teks, foto dari galeri, video, dan dokumen.	
2	Mengirim pesan suara yang didengarkan oleh penerima (<i>voice note</i>).	
3	Berbagi lokasi menggunakan GPS.	

NO	FITUR – FITUR WHATSAPP	GAMBAR
4	Mendukung beberapa <i>emoji</i> , <i>sticker</i> , dan <i>gif</i> .	
5	Mengirim kartu kontak.	
6	Pengguna <i>whatsapp</i> mengatur profil, terdiri dari nama, foto, status, dan privasi.	

NO	FITUR – FITUR WHATSAPP	GAMBAR
7	Avatar yang di ambil dari galeri <i>handphone</i> .	 <p>The screenshot shows the 'Edit Profil' (Edit Profile) screen in WhatsApp. At the top, there is a 'Tambah Foto' (Add Photo) button with a camera icon. Below it, the name 'Lala' is displayed. The phone number is '+62 812-7825-8669'. At the bottom, there are three buttons: 'Ambil Foto' (Take Photo), 'Pilih Foto' (Choose Photo), and 'Batal' (Cancel).</p>
8	Daftar kontak yang ada di <i>handphone</i> pengguna muncul di <i>WhatsApp</i> apabila pengguna tersebut memiliki <i>WhatsApp</i> .	 <p>The screenshot shows the 'Chat Baru' (New Chat) screen in WhatsApp. It features a search bar at the top with the text 'Cari'. Below the search bar, there is a list of contacts, each with a profile picture, name, and a short status message. The contacts listed are: Abah (Hey there! I am using WhatsApp), Abel Tari 19 (Jesus Christ), Abu Sagap Baru, Adam Abdul Aziz (Buka blokir untuk mengirim pesan), Adank Shop (Hey there! I am using WhatsApp), Adek Kiki, Adek Adam New, Adhonis Halmardhani (At the gym), Adiba, Adit Sopo Jarwo (Panghian mendesak saja), Aditya Kristiadi (Have a nice day!), and Aditunusub.</p>

NO	FITUR – FITUR WHATSAPP	GAMBAR
9	<p><i>Copy paste</i> kalimat yang terdapat dalam <i>WhatsApp</i> dengan cara menekan lalu menahan kalimat tersebut dilayar <i>handphone</i> untuk menyalin chatt.</p>	
10	<p><i>Call</i> dapat melakukan panggilan dari aplikasi <i>WhatsApp</i> dengan nomor telepon yang ada</p>	
11	<p>Video call dan panggilan suara di grup bisa mencapai 2-8 peserta.</p>	

NO	FITUR – FITUR WHATSAPP	GAMBAR
12	<p><i>Block</i> digunakan untuk memblokir kontak tertentu yang diinginkan pengguna, pengguna yang terblokir tidak dapat melakukan chatting dan melihat profil <i>WhatsApp</i> dari pengguna yang memblokir.</p>	

(Foto : Dalila, 2020).

2.5.3 Kelebihan Pembelajaran *Online WhatsApp*

Pembelajaran *online* memiliki keunggulan dan dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Khoirunnisa (2020) pembelajaran *online* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagai berikut :

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* antara pendidik dan siswa yang dapat berkomunikasi dengan mudah melalui internet kapan saja dan tidak dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
2. Pendidik dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
3. Dapat mengulas bahan ajar setiap saat apabila diperlukan dan bahan ajar dapat di simpan pada komputer atau alat elektronik lain.

2.5.4 Kekurangan Pembelajaran *Online WhatsApp*

Pembelajaran *online* juga masih memiliki kekurangan yang cukup banyak dan menjadi hambatan dalam melakukan kegiatan pembelajaran

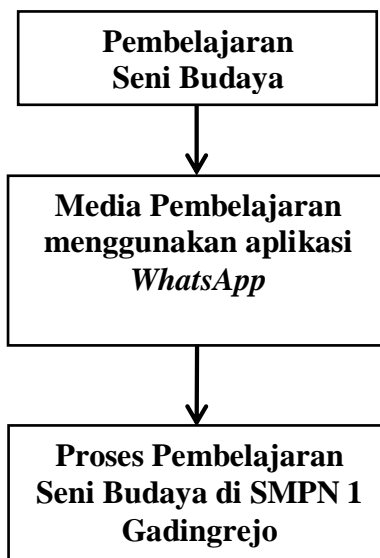
secara *online*. Seperti yang telah dijelaskan Khoirunnisa (2020) kekurangan pembelajaran *online* diantaranya sebagai berikut :

- 1) Kurangnya interaksi langsung antara pendidik dengan siswa maupun antar siswa yang dapat memperlambat terbentuknya nilai moral dalam proses belajar mengajar.
- 2) Cenderung mengabaikan aspek sosial dan mendorong tumbuhnya aspek kormesial.
- 3) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- 4) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- 5) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan mempunyai keterampilan dalam menguasai internet.

Pembelajaran yang diterapkan di SMPN 1 Gadingrejo pada masa pandemi *Covid-19* menggunakan pembelajaran berbasis *online* dengan media pembelajaran *WhatsApp*. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *WhatsApp* memudahkan peserta didik untuk melakukan interaksi antara guru maupun peserta didik lainnya. Menurut Ibu Sri Suharsini, S.Pd pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo dilakukan dalam beberapa tahapan, diantaranya guru membuat forum *Group WhatsApp* dengan peserta didik. Forum *Group WhatsApp* menjadi sarana interaksi antara guru mata pelajaran dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan kelompok belajarnya. Guru mata pelajaran membagikan materi pembelajaran yang telah di modifikasi kedalam forum *Group WhatsApp* untuk selanjutnya materi tersebut dipahami oleh peserta didik.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah uraian dalam tinjauan pustaka dibawa untuk menyusun kerangka atau konsep yang akan digunakan dalam penelitian (Suwandi & Pd, 2013). Kerangka berpikir dalam penelitian ini merupakan sintesa antara variable yang telah disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan.



Gambar 2.1 Bagan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*

Kerangka berpikir yang dibuat merupakan sebuah rancangan dari proses kegiatan pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Gadingrejo dengan materi seni musik melalui pembelajaran online dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo. Materi seni musik disampaikan guru melalui *grup WhatsApp*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo. Proses pembelajaran diawali dengan absensi peserta didik, setelah melakukan absensi guru memberikan materi kepada peserta didik dan di pelajari oleh peserta didik, setelah materi diberikan guru memberikan tugas kepada peserta didik dan guru memerintahkan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas. Setelah tugas di kerjakan guru mengoreksi dan memberikan nilai kepada peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita (Raco, 2018). Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi di dalam tujuan menggunakan metode kualitatif pada penelitian ini adalah untuk memaparkan, menjelaskan, dan mendeskripsikan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo Tahapan yang dilakukan pada saat penelitian mencakup beberapa tahapan, diantaranya tahapan pra penelitian dan tahapan inti penelitian. Pada tahapan pra penelitian, penelitian ini melakukan observasi mengenai masalah-masalah atau hambatan dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo pada masa pandemi *Covid-19*. Sehingga penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah actual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan (Soendari, 2010).

Jenis pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo, yang berfungsi untuk memberikan gambaran pada pembelajaran seni budaya yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul. Setelah mendapatkan informasi mengenai pokok permasalahan yang terjadi maka selanjutnya dilakukan tahapan inti penelitian. Pada tahapan inti

penelitian, peneliti mengklasifikasi dan menganalisis mengenai permasalahan dalam pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo untuk selanjutnya melakukan wawancara dengan sumber terkait dan melakukan pengumpulan data.

3.2 Sumber Data

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo, dan peserta didik di SMPN 1 Gadingrejo. Sumber data primer adalah merupakan data yang didapat dari tangan pertama dengan melakukan spesifik studi untuk mendapatkan tujuan informasi dari data tersebut. Sedangkan sumber data sekunder yaitu data dengan pengumpulan informasi berdasarkan data yang ada (Khoirunisa. 2020).

3.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru seni budaya dan peserta didik kelas 8.1 yang melakukan pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Sumber data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dengan media elektronik seperti telepon genggam, dokumentasi seperti *screen shoot* gambar, foto, video, rekaman suara, dan artikel terkait penelitian. Sehingga hal ini selaras dengan penelitian tentang proses pembelajaran seni budaya

menggunakan aplikasi *Whatsapp* di SMPN 1 Gadingrejo

- Variabel pertama : Pembelajaran Seni Budaya
- Variabel kedua : Media pembelajaran Seni Budaya menggunakan aplikasi WhatsApp
- Subjek penelitian : Guru seni budaya dan peserta didik kelas 8.1 di SMPN 1 Gadingrejo
- Sumber data : Peserta didik yang melakukan pembelajaran Seni Budaya

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data umumnya dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Ada beberapa metode dan teknik yang bisa dipakai dalam proses pengumpulan data, seperti observasi, *self report*, dokumentasi, wawancara dan tes, bila memungkinkan semua metode ini bisa dipakai, agar data yang terhimpun bisa benar- benar valid (Purnomo, 2011). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian melalui metode observasi seorang peneliti dapat mengamati yang terjadi dilapangan (Sutrisno, 2009). Peneliti menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk memperoleh data informasi. Data informasi bisa didapatkan melalui interaksi langsung. Observasi bermanfaat untuk peneliti dalam memahami secara keseluruhan mengenai pokok permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Observasi dilakukan untuk mengetahui tentang pembelajaran *online* dari siswa yang mengikuti proses pembelajaran seni budaya sebagai data awal, oberservasi dilakukan secara daring melalui percakapan *Group WhatsApp*, dan data yang di kumpulkan adalah data pengamatan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* melalui

observasi dihasilkan berdasarkan pernyataan dari guru pamong mata pelajaran seni budaya, bahwa proses pembelajaran yang merupakan suatu pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang baru pertama kali di gunakan kepada siswa di SMPN 1 Gadingrejo.

3.3.2 Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang persepsi, pandangan, wawasan, atau aspek kepribadian para peserta didik yang diberikan secara lesan dan spontan (Purnomo, 2011). Wawancara digunakan untuk mendapatkan data mengenai hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di kelas 8.1 SMPN 1 Gadingrejo. Wawancara bertujuan untuk memperoleh suatu data dari narasumber yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan tersebut mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber atau responden secara langsung dan berusaha mencari data informasi . Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan- pertanyaan tertulis yang alternatif jawabanyapun telah dipersiapkan (Sholehah, 2015). Berikut merupakan daftar pertanyaan yang diajukan dalam wawancara dilakukan kepada guru seni budaya dan peserta didik di SMPN 1 Gadingrejo

Tabel 3.1 Daftar Wawancara Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan aplikasi *Whatsapp*.

No	Daftar Wawancara Kepada Guru Seni Budaya
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> pada siswa di kelas 8.1 SMPN 1 Gadingrejo?
2	Apakah kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran online?

No	Daftar Wawancara Kepada Guru Seni Budaya
3	Apakah faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran <i>online</i> ?
4	Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran, selain media <i>online whatsapp</i> ?
5	Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran <i>online</i> ?
6	Berapa persen(%) ketercapaian siswa menggunakan aplikasi media <i>whatsapp</i> ?
7	Apakah ada peningkatan atau penurunan dari nilai siswa sejak pembelajaran menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> ?
8	Bagaimana cara untuk menilai siswa menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> ?
9	Adakah <i>feedback</i> dari siswa?
10	Bagaimana pendapat guru tentang pembelajaran menggunakan aplikasi <i>whatsapp</i> ?

The image shows two screenshots of a Google Form. The left screenshot shows the title 'kuisiонер pembelajaran seni budaya kelas 8.1' and the first question: 'Apakah adik-adik menyukai pembelajaran menggunakan media berbasis online, bagaimana perasaan adik-adik ketika belajar dirumah?'. The right screenshot shows the second question: 'Apa kesulitan adik-adik ketika melakukan pembelajaran online?' and the third question: 'Apakah manfaat yang adik-adik dapat, ketika menggunakan media berbasis online?'. Both screenshots show a 'Jawaban Anda' input field and a 'Kirim' button at the bottom.

Gambar 3.1
Kuisiонер *Google Form* Pertanyaan Pembelajaran Seni Budaya
Menggunakan aplikasi *Whatsapp*

Berdasarkan gambar 3.1 peneliti membuat kuisiонер pada *google form* pertanyaan-pertanyaan pembelajaran Seni Budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo kepada peserta didik kelas 8.1.

3.3.3 Instrumem Penelitian Pengamatan

Pengertian instrumen penilaian pengamatan adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Khoirunisa, 2020). Instrumen tersebut didapatkan oleh guru seni budaya SMPN 1 Gadingrejo dengan pedoman RPP dan silabus. Instrumen ini dilakukan untuk mengamati aktivitas yang di lakukan guru dan peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran seni budaya. Tahapan ini, perencanaan yang di lakukan seperti membahas materi mata pelajaran seni budaya kelas 8 semester genap, dilakukan tindakan penelitian dengan mengupas indikator-indikator pelajaran, persiapan instrumen penelitian, persiapan bahan ajar, serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Apabila sudah dilakukan maka di dalam kolom-kolom ini akan di beri check list sebagai penanda pada penelitian yang akan dilakukan selama empat pertemuan.

Tabel 3.2
Instrumen Pengamatan Siswa Pada Proses Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *WhatsApp*

No	Aspek Penilaian	Kategori Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keaktifan				
	a. Seluruh siswa aktif dalam absensi pembelajaran melalui aplikasi whatsapp.				
	b. Beberapa siswa aktif absensi dalam pembelajaran melalui aplikasi whatsapp.				
	c. Siswa tidak aktif dalam absensi pembelajaran melalui aplikasi whatsapp.				
2	Kedisiplinan				
	a. Seluruh siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu				
	b. Beberapa siswa terlambat mengumpulkan tugas				
	c. Seluruh siswa tidak mengumpulkan tugas				
3	Pencapaian				
	a. Seluruh siswa mengumpulka tugas sesuai dengan yang di berikan oleh guru				

No	Aspek Penilaian	Kategori Penilaian			
		1	2	3	4
	b. Beberapa siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan yang diberikan oleh guru				
	c. Seluruh siswa tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan yang di berikan guru				

Tabel 3.3
Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran
Seni Budaya Menggunakan Aplikasi WhatsApp

No.	Aspek Penilaian	Pertemuan ke			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan				
	a. Mengucapkan salam, berdoa bersama dan dilanjutkan absensi				
	b. Meminta peserta didik untuk mengikuti pelajaran seni budaya				
	c. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan belajar yang akan di lakukan.				
2	Kegiatan Inti				
	a. Awal penugasan (guru memberikan tugas kepada siswa)				
	b. Proses penugasan (guru memberikan tugas kepada siswa untuk memahami pengertian seni musik tradisional dan teknik bernyanyi)				
	c. Akhir penugasan (guru memberikan batas waktu pengumpulan tugas dan meminta siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya, guru meminta kepada siswa untuk mengumpulkan tugas melalui <i>Whatsapp Grup</i>).				
3	Kegiatan Penutup				
	a. Penilaian proses (memperhatikan keaktifan siswa dalam <i>Whatsapp grup</i>)				
	b. Guru menutup pembelajaran dan memberitahu kegiatan pertemuan selanjutnya.				

(Dimodifikasi dari Mulyatiningsih, 2012:250)

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi dan bukti kongkrit dalam kegiatan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo. Penelitian dokumentasi

meliputi hasil observasi, hasil wawancara, instrumen wawancara, dan instrumen pengamatan serta proses kegiatan pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo. Metode dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data informasi yang dilakukan peneliti adalah berupa dokumen dan tangkapan layar (*screen shoot*) serta kumpulan dari sejumlah penelitian atau pengamatan yang dilaksanakan langsung di lokasi penelitian.

Penelitian ini di dokumentasikan pada saat proses pembelajaran seni budaya di kelas 8.1 melalui pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini foto, video dan hasil tangkapan layar (*screen shoot*) yang digunakan untuk menjukan proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp*, lalu dengan video dan hasil *screen shoot* digunakan untuk merekam proses kegiatan wawancara serta kegiatan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di kelas 8.1 SMPN 1 Gadingrejo di dalam grup *WhatsApp*. Sebuah dokumentasi berarti kegiatan atau proses penyajian dalam dokumen yang menggunakan bukti yang akurat dengan berdasarkan catatan dalam berbagai sumber sebuah informasi maka dokumentasi disamakan dengan pengarsipan sebuah data dari informasi narasumber yang di dapat.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang di peroleh hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan data, dan menyusun ke dalam pola dan memilih mana yang penting dan yang di pelajari (Sugiono, 2011). Pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo, mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan menganalisis menggunakan teknik analisis data dilakukan dalam 3 (tiga)

tahapan, diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai kuantifikasi data (Ivanovich Agusta, 2014). Mereduksi data dalam kata lain adalah menyederhanakan data, menggolongkan data yang sebelumnya telah didapatkan dari proses pengumpulan. Tujuan mereduksi data adalah untuk mendapatkan data yang sederhana serta menggolongkan data yang diperlukan dalam penelitian terlebih dahulu menjelaskan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gadingrejo. Data-data tersebut didapatkan dari teknik pengumpulan data melalui obeservasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Ivanovich, 2014). Setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data yang sudah di reduksi secara sederhana akan disajikan ke dalam penelitian, untuk selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan. Penyajian data berupa uraian dan hubungan antar kategori, sehingga menggunakan teks bersifat naratif. Teks tersebut berisi informasi yang menunjukkan dekskripsi dari proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* pada kelas 8.1 di SMPN 1 Gadingrejo.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari arti benda- benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi (Ivanovich Agusta, 2014). Data yang telah disajikan kemudian dilakukan tahapan penarikan kesimpulan mengenai hal-hal yang terjadi di lapangan pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Tahapan penarikan kesimpulan berisi poin-poin yang penting dalam penelitian. Pada penelitian ini penarikan kesimpulan merupakan upaya mencari makna, arti, dan penjelasan data yang dikumpulkan dan telah di analisis untuk mencari masalah-masalah yang penting. Data yang telah disajikan kemudian ditarik kesimpulan mengenai poin-poin penting yang ada pada penelitian agar mempermudah pembaca memahami hasil penelitian tersebut. Kesimpulan pada penelitian ini mengacu pada pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *whatsapp* di SMPN 1 Gadingrejo.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari penelitian kualitatif, keabsahan data digunakan untuk memeriksa data mengenai pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo. Berdasarkan data yang sudah terkumpul, ada beberapa teknik keabsahan data yang meliputi pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan uji credibility (validitas interbal), transferability (validitas eksternal), dependability (reliabilitas) dan confirmability (obyektifitas) (Tanzeh & Arikunto, 2014).

Penelitian kualitatif, uji credibility merupakan hasil penelitian dengan berbagai cara pengamatan, dan peningkatan ketekunan dalam penelitian, namun dalam penelitian kualitatif teknik triangulasi bertujuan untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, maupun interpretatif dari

penelitian kualitatif Triangulasi (Mekarisce, 2020). Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti membandingkan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan yang ada wawancara membandingkan antara apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen (Bachri, 2010). Sumber yang dimaksud dalam hal ini adalah guru mata pelajaran seni budaya dan siswa kelas 8.1 di lokasi penelitian SMPN 1 Gadingrejo.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu, maka dapat disimpulkan bahwa: proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu. Pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan beberapa fitur – fitur *WhatsaApp* seperti mengirim pesan teks, foto dari galeri handphone, video, dan dokumen yang dilaksanakan secara daring melalui jaringan internet dengan melakukan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Proses pembelajaran dengan membagikan materi dan tugas untuk siswa didalam grup *WhatsApp* dengan tahapan sebagai berikut, pertama guru menyampaikan referensi tetang musik Tradisional Lampung dan tugas untuk menerjemahkan lagu-lagu daerah lampung, Kedua guru memberikan tugas untuk praktik bernyanyi lagu Tradisional Lampung secara individu, Keempat guru memberikan tugas pengambilan nilai yaitu membuat soal pilihan ganda sebagai penilaian akhir ulangan harian, dan tujuannya untuk referensi Mid Semester yang akan di hadapi. Kendala yang di temukan pada proses pembelajaran menunjukan bahwa tidak semua siswa dapat menjalani pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang disebabkan oleh banyak faktor seperti siswa tidak memiliki handphone, kuota internet, dan signal internet yang sulit, dan kesadaran siswa akan tanggung jawabnya dalam mengerjakan tugas sangat kurang, sehingga menyebabkan capaian proses pembelajaran siswa kurang maksimal.

5.2 Saran

Penelitian yang berjudul pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *WhatsApp* di SMPN 1 Gadingrejo Pringsewu, dapat disarankan beberapa aspek untuk proses pembelajaran seni budaya bagi pihak sekolah, dan siswa.

1) Sekolah

Pembelajaran *online* seperti saat ini di masa *pandemic covid- 19*, dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran daring sebaiknya guru meningkatkan kreatifitas atau mencari referensi pembelajaran daring supaya lebih efektif agar siswa tidak jenuh dalam melaksanakan pembelajaran, dan guru bisa memanfaatkan dan menguasai teknologi informasi serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran daring. Supaya pembelajaran bisa lebih maksimal, sekolah mendukung prasarana dan fasilitas agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

2) Siswa

Bagi siswa lebih meningkatkan kesadaran akan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, materi dan tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa segera dikerjakan baik yang daring maupun tidak daring, agar meningkatkan rasa tanggung jawab kepada materi dan tugas yang diberikan oleh guru agar segera di selesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, B. S. (2010). "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*," vol 10, 46–62.
- Daheri, M., Juliana, Deriwanto, & Amda, A. D. (2020). "Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring." *Jurnal Basicedu*, vol 3, 524–532 hlm.
- Dinkes Prov Lampung. (2020). "Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)." *Jurnal Pedoman Kesiapan Menghadapi COVID-19*, vol 1, 0–115 hlm.
- Faizah, S. N. (2020). "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. At-Thullab": *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol 1 (2), 175 hlm.
- Hamalik, O. (2012). "Kurikulum dan Pembelajaran". *Jurnal oemar*. Vol 2, 185 hlm
- Haryoko, S. (2009). "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran". *Jurnal Edukasi Elektro*, vol 5(2), 1–10 hlm.
- Hengky W. Pramana, (2012). "Aplikasi Inventory Berbasis Access, Jakarta" *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 1, 123 hlm
- Ivanovich Agusta. (2014). "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, vol 02, 1–11 hlm,
- Jannaty, Z. N. (2019). "Pembelajaran tari Sigehe Pengunten Menggunakan Metode tutor sebaya di sman 1 banjar agung." *Jurnal Chemical Information and Modeling*," vol 53(9), 1689–1699 hlm.
- Jazuli, M. (2011). "Model pembelajaran Tari Pendidikan Pada Siswa SD / MI Semarang." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Seni*. Vol 10, 18 hlm.
- Khoirunnisa. (2020). "Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid19 sebagai Strategi Pembelajaran Dan Capaian Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Iii B Mi Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Repository*. Vol 1, 1–9 hlm.
- Larasati, W., dkk. (2013). "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp sebagai Sarana Diskusi Pembelajaran Pada Mahasiswa (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)". *Jurnal cikal cendikia*. Vol 1, 1-12 hlm.
- Mekarisce, A. A. (2020). "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*," vol 12 (33), 145–151 hlm.

- Mulyatiningsih, Endang. (2012). "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung" *Jurnal Alfabeta*. Vol 3, 261 hlm.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol.3, 333 hlm.
- Rani Suryani, (2017), "Fungsi Whatsapp Grup Shalehah Cabang Bandar Lampung sebagai Pengembangan Media Dakwah dalam Membentuk Akhlakul Kharimah" *jurnal insitut pendidikan* vol 9, 18 hlm.
- Raco, J. (2018). "Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya." *Jurnal sinta ristekbrin* vol 1, 23-30 hlm.
- Rohidi, T. R. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)." *Jurnal prosiding Unnes* vol 7(1), 1–8 hlm.
- Sholehah, R. (2015). "Implementasi Sistem Informasi Manajemen SDM: Studi pada PT PLN (Persero) Malang." *Jurnal docplayer info* vol 100, 51–57 hlm.
- Soendari, T. (2010). "Metode Penelitian Deskriptif.) *Jurnal Metode Penelitian Deskriptif* vol 3, 1–25 hlm.
- Sudrajat, A. (2008). "Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran". *Jurnal dwicendekia* vol 1, no 1. 1 hlm.
- Sugiyono. (2011). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta". *Jurnal metode penelitian kuantitatif dan kualitatif* vol 2, 244 hlm.
- Sutrisno Hadi, "Metodelogi Research (Jilid 2)", *jurnal LibUI ind rda* vol 1, 218 hlm
- Suwandi, p. S., & pd, m. (2013). "Pendidikan dan latihan profesi guru (plpg) penelitian tindakan kelas.". *Buku pendidikan dan Latihan Profesi*. Vol 25, 74-85 hlm.
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2014). "Metode Penelitian Metode Penelitian". *Jurnal Metode Penelitian*. vol 4, 22–34 hlm.