

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN
APLIKASI *GOOGLE MEET* DAN *INSTAGRAM* DI SMA
NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

Feri Setiawan

1713043028



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN
APLIKASI *GOOGLE MEET* DAN *INSTAGRAM* DI SMA
NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

Feri Setiawan

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE MEET* DAN *INSTAGRAM* DI SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Feri Setiawan

Tujuan penelitian ini yaitu ingin mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan memfokuskan kepada pembelajaran seni budaya dalam menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram*. Adapun teknik yang diperoleh pada penelitian ini dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan tiga tahap yaitu: persiapan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada pertemuan pertama didapatkan hasil, bahwa siswa mampu mengerjakan tugas menganalisis yang dijabarkan pada pertemuan kedua dengan 80% siswa mengerjakan dengan baik, dan 20% cukup. Kemudian tugas pertemuan kedua yang dijabarkan pada pertemuan ketiga yaitu 88,5% siswa mengerjakan dengan baik, 5,7% cukup, 5,7% kurang. Lalu hasil pada pertemuan terakhir didapatkan hasil bahwa 94,3 siswa mengerjakan dengan baik, dan 5,7 cukup. Sehingga jika dilihat dari penilaian dan perkembangan bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dapat dikategorikan baik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Aplikasi *google meet* dan *instagram*

ABSTRACT

LEARNING ART CULTURE USING GOOGLE MEET AND INSTAGRAM APPLICATIONS AT SMA NEGERI 13 BANDAR LAMPUNG

By

Feri Setiawan

The purpose of this study is to describe how the process of learning arts and culture at SMA Negeri 13 Bandar Lampung uses the Google Meet and Instagram applications. This study uses a qualitative method with a descriptive approach by focusing on learning arts and culture using the Google Meet and Instagram applications. The techniques obtained in this study by means of observation, interviews and documentation were then analyzed through data reduction, presentation and drawing conclusions.

The results of this study indicate that learning art and culture using the Google Meet and Instagram applications is carried out in four meetings with three stages, namely: preparation, core activities and closing activities. At the first meeting it was found that students were able to do the analytical task described in the second meeting with 80% of students doing well, and 20% enough. Then the task of the second meeting which was described at the third meeting was 88.5% of students doing well, 5.7% enough, 5.7% less. Then the results at the last meeting showed that 94.3 students did well, and 5.7 was enough. So when viewed from the assessment and development that learning arts and culture using the Google Meet and Instagram applications at SMA Negeri 13 Bandar Lampung can be categorized as good in learning.

Keywords: Learning, google meet and instagram applications

Judul Skripsi : **PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
MENGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE
MEET* DAN *INSTAGRAM* DI SMA NEGERI
13 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Feri Setiawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1713043028**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.

Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930429 201903 1 017

A handwritten signature in black ink, starting with a large 'S' and ending with a long horizontal stroke.

Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840421 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Bahasa dan Seni

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, stylized 'S' and 'D'.

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd.



Anggota : Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Maret 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Feri Setiawan

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713043028

Program Studi : Pendidikan Tari

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai pernyataan penyelesaian pada universitas atau institut lain.

Bandarlampung, 03 Maret 2023

Menyatakan



Feri Setiawan
NPM 1713043028

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di OKU Timur pada tanggal 14 Februari 1998, yang merupakan anak tunggal, pasangan Bapak Warisno dan Ibu Sri Handayani. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri Sukoharjo yang diselesaikan pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Buay Madang Timur yang diselesaikan pada tahun 2014, Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Gumawang yang diselesaikan pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari dengan jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Kemudian di tahun 2020, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di pekon Negeri Jaya, kabupaten Lampung Barat dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan pada bulan November 2021 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 13 Bandar Lampung untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Selama menjadi mahasiswa aktif di Universitas Lampung, dalam masa bakti kepengurusan di Ikatan Mahasiswa Seni Tari (IMASTAR) Unila. Penulis mengemban jabatan sebagai wakil divisi Seni Rupa masa bakti 2019.

MOTTO

“ Seni tidak lebih penting daripada hidup namun hidup terasa menyedihkan tanpa seni ”

(Robert Motherwell)

“ Seni bukanlah apa yang kamu lihat, tetapi apa yang membuat orang lain melihatnya”

(Edgar Degas)

“ Keunggulan adalah seni yang dimenangkan oleh pelatihan dan pembiasaan ”

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi dan Rasulullah Muhammad SAW. Hari ini hamba bahagia, sebuah perjalanan panjang dan gelap telah engkau berikan secercah cahaya terang kepada hamba. Segala rasa terima kasih selalu tercurah dalam relung hati hamba, kini baru hamba mengerti arti kesabaran dalam penantian dan dari dasar hati yang paling dalam kupersembahkan karya ini sebagai bukti tanda cinta kasihku kepada:

1. Ibuku tersayang Sri Handayani, engkau adalah pelita kesuksesan dalam hidupku, banyak beban yang telah engkau rasakan tanpa mengeluh kepada anak-anaknya. Motivasi dan semangat yang selalu tercurahkan darimu selalu kujadikan motivasi untuk sukses suatu hari nanti.
2. Ayahku tersayang Bapak Warisno. Yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat untuk terus belajar dari kesalahan dan kekalahan sehingga mampu bangkit dari kekurangan.
3. Keluarga besar tercinta, yang selalu mengajarkan ku banyak hal untuk berjuang, berpikir maju dan mendukung kegiatan positif yang kulakukan.
4. Guru- guru yang mengajarkanku dari SD, SMP, Hingga SMA, serta para dosen dibangku kuliah. Tanpa kalian aku tidak akan bisa berdiri sampai dititik ini.
5. Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang banyak memberikan pengalaman hidup yang sangat berharga.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT (Tuhan Yang Maha Esa) karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya skripsi dengan judul “Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *Google meet* Dan *Instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung” ini dapat diselesaikan.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung masa bhakti 2015-2019 yang telah berkenan untuk membantu penulis selama proses perkuliahan di Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. Sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari sekaligus dosen di Universitas Lampung, Terima kasih bapak atas bimbingan dan dukungannya.
5. Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I, terimakasih atas kesabaran, ilmu, motivasi & waktu yang diberikan dalam membimbing penulis.
6. Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II, terimakasih telah berkenan membimbing, memberikan motivasi, serta ilmu yang tak ternilai harganya.
7. Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum., selaku Pembahas, terimakasih telah memberikan ilmu, nasihat, motivasi, pengalaman yang tak ternilai harganya.

8. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum, Hasyimkan, S.Sn., M.A., Riyan Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Indra Bulan, S.Pd., M.A., Nabilla Kurnia Adzan., S.Pd., M.Pd, Dwi Tiya Juwita, M.Pd, Lora Gustia Ningsih, M.Sn, Ricky Warman Putra, M.Sn, Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., dan dosen Pendidikan Seni Musik terimakasih telah membekali penulis dengan banyak ilmu selama melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung.
9. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mengajar, dan membimbing mahasiswa Pendidikan Tari angkatan 2017 dari semester I-VII.
10. Kepala SMA Negeri 13 Bandar Lampung Drs. Mahlil, M.Pd. Yovi Sanjaya S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya, terimakasih atas kerjasama dan bantuannya dalam proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
11. Keluarga besar yang menjadi sumber kebahagiaan, Kakek, Nenek, Paman, Bibi, Sepupu, Keponakan, terimakasih atas dukungan yang diberikan.
12. Yovi Sanjaya S.Pd, Robby Saputra S.Pd, Mega Suci Lestari, Aji maewan Atmaji S.Pd, Mastiani Sepfitri S.Pd, Resi Aprilisa, Elisa Putri S.Pd, Wahidah Shella Nuraini S.Pd, Destina Putri Rahayu, Carissa Noviyandari S.Pd, Mahesa Farda Illa, Diana Kusuma Putri S.Pd, Anastasya Galuh Dea Premitha S.Pd, Nike Rositalisa Ramadhini S.Pd, M. Giyo Gustiyadi, Arung Hutari Dea Premitha S.Pd, serta rekan-rekan sekalian yang sudah menjadi keluarga bagi penulis, terimakasih telah menjadi penyemangat, pemberi masukan, dan menjadi teman setia dalam setiap kondisi. Terimakasih banyak atas kebersamaan yang kita lalui dari masa propti sampai masa menyusun skripsi dan semoga persahabatan ini terus berlanjut sampai kapanpun.
13. Keluarga besar Teater Potlot dan Dian Arza Arts Laboratory, Abang Conie, Bang Yudi, Bang Ferdi, Umi Dian, Abah Taufik, Bunda Basa, Ayah Najib, Opung Noe, Ivan, Robby, Bung Yovi, Aji, Deni, Hotlan, Shella Minoz, Ayu, Mega, Mastiani, Nawang, Nike dan seluruh anggota Teater yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terimakasih atas semangat yang luar biasa serta segala dukungan yang telah diberikan.
14. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Tari angkatan 2017

terimakasih telah menjadi bagian keluarga, suka-duka, pembelajaran, serta prosesnya.

15. Teman-teman PLP dan KKN yang saya banggakan, terimakasih atas segala proses dan pengalamannya.
16. Kakak-kakak angkatan 2008-2016 serta adik-adik angkatan 2018-2020 yang saya sayangi terima kasih atas pelajaran dan kerja samanya.
17. Sahabat SMA sekalian yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu terimakasih pengalamannya.
18. Keluarga besar Maestro Lighting yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu terimakasih atas segala prosesnya.
19. Teruntuk Mas Jaya dan Mas Asep, terimakasih banyak karena telah bersabar dan selalu menyempatkan waktu serta selalu membantu dalam hal pemberkasan.
20. Seluruh staf dan bidang akademis kampus dan semua pihak yang telah mendukung proses penyelesaian skripsi ini.

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

Bandar Lampung, 03 Maret 2023

Penulis

Feri Setiawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
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 KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Pembelajaran	9
2.3. Pembelajaran Menggunakan Aplikasi	10
2.4. Karakter anak sekolah menengah atas (SMA)	20
2.5. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	26
3.2. Fokus Penelitian	27
3.3. Lokasi dan Sasaran Penelitian	27
3.4. Sumber Data	27
3.5. Teknik Pengumpulan Data	28
3.6. Instrumen Penelitian	30
3.7. Teknik Keabsahan Data	34
3.8. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
4.1.1. Profil SMA Negeri 13 Bandar Lampung.....	37
4.2. Persiapan Penelitian.....	38
4.3. Hasil dan pembahasan	38
4.4. Temuan Penelitian.....	75

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan.....	76
5.2. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabel waktu penelitian	6
Tabel 3.1 Instrumen Pengamatan Guru	31
Tabel 3.2 Instrumen Pengamatan Siswa	32
Tabel 4.1 Tabel Siswa-siswi Kelas 12 IPA 6.....	39
Tabel 4.2 Tabel Kehadiran Pertemuan Pertama.....	42
Tabel 4.3 Tabel Kehadiran Pertemuan Kedua.	48
Tabel 4.4 Tabel Tugas Pemanfaatan siswa dalam penggunaan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> pada pertemuan kedua.....	49
Tabel 4.5 Tabel Kehadiran Pertemuan Ketiga.	53
Tabel 4.6 Tabel Tugas Pemanfaatan siswa dalam penggunaan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> pada pertemuan ketiga.	55
Tabel 4.7 Tabel Kehadiran Pertemuan Keempat.	59
Tabel 4.8 Tabel Tugas Pemanfaatan siswa dalam penggunaan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> pada pertemuan keempat.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 SMA Negeri 13 Bandar Lampung	37
Gambar 4.2 Tampilan awal guru dan siswa saat <i>login</i> pada aplikasi <i>gooogle meet</i> .	40
Gambar 4.3 Tampilan Gabung Kelas menggunakan <i>link</i> pada aplikasi <i>Google Meet</i>	41
Gambar 4.4 Tampilan absensi siswa pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	42
Gambar 4.5 Proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>google meet</i>	43
Gambar 4.6 Tampilan awal guru dan siswa saat <i>login</i> pada aplikasi <i>gooogle meet</i> ..	46
Gambar 4.7 Tampilan Gabung Kelas menggunakan <i>link</i> pada aplikasi <i>Google Meet</i>	47
Gambar 4.8 Tampilan absensi siswa pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	47
Gambar 4.9 Tugas yang dikirimkan siswa melalui aplikasi <i>whatsaap</i>	48
Gambar 4.10 Tampilan awal guru dan siswa saat <i>login</i> pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	49
Gambar 4.11 Tampilan Gabung Kelas menggunakan <i>link</i> pada aplikasi <i>Google Meet</i>	50
Gambar 4.12 Tampilan absensi siswa pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	51
Gambar 4.13 Salah satu tugas praktik siswa menggunakan barang-barang rumah tangga.....	53
Gambar 4.14 Tampilan awal guru dan siswa saat <i>login</i> pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	55
Gambar 4.15 Tampilan Gabung Kelas menggunakan <i>link</i> pada aplikasi <i>Google Meet</i>	57
Gambar 4.16 Tampilan absensi siswa pada aplikasi <i>gooogle meet</i>	59
Gambar 4.17 Proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>google</i> menggunakan aplikasi <i>google meet</i>	60
Gambar 4.18 Tugas Praktik siswa dengan pengumpulan tugas di aplikasi <i>instagram</i>	61
Gambar 4.19 Tugas Praktik siswa dengan pengumpulan tugas di aplikasi <i>instagram</i>	62

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran menurut UU Sisdiknas No.20/2003, BAB I pasal I Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selain itu, menurut Jogiyanto dalam Nugraha (2018: 34) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi. Situasi dan kondisi yang terjadi tentunya berpengaruh dalam proses pembelajaran di sekolah, seperti yang terjadi pada masa pandemi *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan proses interaksi kini menyesuaikan situasi dan kondisi yang terjadi.

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, China telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Pada tanggal 11 Maret, 2020 *World Health Organization (WHO)* bahkan telah mendeklarasikan kejadian ini sebagai pandemi global, Cucinotta & Vanelli dalam Suhada dkk (2020: 1). Untuk mencegah penyebaran virus *Covid-19*, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan tentang bekerja dari rumah, dan juga belajar dari rumah. Situasi dan kondisi ini menyebabkan aktivitas pembelajaran dilakukan di rumah secara daring (dalam jaringan). Sesuai dengan surat edaran yang ditetapkan oleh Kemendikbud Nomer: 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia, Prabowo, (2019:3). Pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan tatap muka namun seiring perkembangan teknologi internet yang tersedia pembelajaran dapat dilakukan secara *online* atau daring (dalam jaringan). Menurut Martins dalam Handarini, O & Wulandari, S (2020: 498) internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran. Pembelajaran daring yang dilakukan merupakan salah satu upaya pencegahan penyebaran *Covid-19*. Selain itu, dalam keadaan seperti ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan tetap berjalan. Pembelajaran daring ini diterapkan oleh guru-guru di sekolah salah satunya pada mata pelajaran seni budaya.

Menurut Susanto dalam Muin (2017: 133), mata pelajaran seni budaya secara spesifik meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pernyataan diatas juga sesuai yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran kerana budaya itu sendiri yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media berupa buku, video, dan teknologi internet. Proses pembelajaran pada umumnya menggunakan sumber belajar dalam bentuk media tulis seperti buku. Pembelajaran saat ini dalam pandemi *Covid-19* guru menggunakan media video pembelajaran lewat aplikasi serta memanfaatkan teknologi internet dalam proses pembelajaran agar berjalan seperti biasanya.

Wawancara yang dilakukan pada guru seni budaya kelas XII yaitu bapak Yovi Sanjaya S.Pd, diperoleh informasi terkait pembelajaran seni budaya secara daring. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram*. Menurut Munir (2009: 210) istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat

sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang di jembatan teknologi internet. Penerapan pembelajaran secara daring ini sangat membantu dalam proses pembelajaran saat pandemi. Guru memberikan materi dan tugas secara daring, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dari rumah masing-masing.

Pembelajaran seni budaya secara daring tetap dilakukan dalam bentuk teori dan praktik. Guru memberikan teori berupa materi-materi sesuai RPP yaitu memahami seni musik, dan membuat video karya musik. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa nilai siswa pada mata pelajaran seni budaya, lebih unggul dibanding dengan mata pelajaran yang lain. Hal itu terlihat dari hasil ujian akhir semester, dimana dalam mata pelajaran yang lain banyak siswa yang remedial, sedangkan pada mata pelajaran seni budaya siswa tidak ada yang remedial. Menurut penjelasan guru seni budaya, nilai siswa lebih tinggi dari mata pelajaran yang lain. Banyaknya cabang seni yang membantu nilai siswa dimana nilai yang diperoleh di salah satu cabang dapat dibantu dengan unsur yang lain begitu pula sebaliknya. Hal lain juga diketahui bahwa guru seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung mendapati beberapa kesulitan mulai dari keaktifan siswa yang kurang dan fokus siswa dalam pembelajaran yang terbilang rendah. Melihat hal tersebut guru berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang dengan media ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran seni musik yang saat ini sedang dipelajari menjadi tantangan guru seni budaya untuk membuat proses pembelajaran walaupun hanya dilakukan secara daring dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga dapat menjadi suatu perbaikan dan pembelajaran bagi mata pelajaran lainnya dengan metode yang digunakan. Adapun materi musik yang diajarkan oleh guru seni budaya saat ini menggunakan dua aplikasi yang membantu proses pembelajarannya yaitu aplikasi *google meet* dan *instagram*. Dengan memanfaatkan fitur-fitur didalamnya guru

menjalankan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. .

Mengenai fenomena yang terjadi di sekolah tersebut menimbulkan sebuah pertanyaan terkait bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan pada proses pembelajaran daring pada materi musik. Diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi dapat mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran daring berlangsung. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung?

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian ilmiah perlu dirumuskan tujuan, agar penelitiannya tidak keluar dari apa yang direncanakan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan terkait pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan menggambarkan aplikasi pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Adapun manfaat lain dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagi peneliti, bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di sekolah.
- 1.4.2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas serta menyempurnakan proses pembelajaran menyesuaikan situasi dan kondisi.
- 1.4.3. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang pembelajaran daring menggunakan aplikasi.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

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

1.5.1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.5.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa-siswi kelas XII IPA 6 di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.5.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

1.5.4. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2021.

Tabel 1.1 tabel waktu penelitian

No.	Rencana kegiatan	Waktu pelaksanaan
1.	Pra Observasi	10 Maret 2021
2.	Penyusunan proposal	12 Juli 2021
3.	Pelaksanaan penelitian	01 November 2022
4.	Pengolahan data	12 Februari 2022
5.	Penyusunan hasil penelitian	30 Februari 2022

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi, sebelumnya sudah pernah dan ada beberapa penelitian yang serupa meneliti penelitian yang diangkat oleh peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal ilmiah oleh Poppy Anggraeni dan Aulia Akbar yang berjudul “Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar kota Sumedang berdasarkan RPP yang digunakan”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penggunaan metode survey yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan data asli terkait kesesuaian RPP yang digunakan di Sekolah Dasar Kota Sumedang. Relevansi Penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu fokus penelitian yang sama-sama ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di sekolah sedangkan perbedaan yang mendasar terletak pada metode penelitian yang digunakan, dimana peneliti saat ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam penelitiannya.

Penelitian yang berkaitan juga terdapat pada jurnal seni dan pembelajaran FKIP Universitas Lampung Vol 7 (1) oleh Wayan Murnita Meilani (2017) yang berjudul “Pengaruh Latar Belakang Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya” dalam penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui pengaruh latar belakang guru bukan seni terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran seni budaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket pembelajaran. Instrumen penelitian ini menggunakan soal tes tertulis.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang sekarang yaitu proses pelaksanaan yang digunakan peneliti dalam pembelajaran dimana pembelajaran terfokus pada pembelajaran seni budaya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, metode penelitian dan fokus penelitian. Pada penelitian ini ingin mengetahui hasil belajar siswa terhadap guru bukan seni, sedangkan penelitian saat ini ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni budaya selama daring.

Penelitian yang berkaitan juga terdapat pada jurnal Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang Vol 9 (3) oleh Tyas Widyanti, Irdhan Epria Darma Putra (2020) yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Seni Budaya di Kelas VII SMP Negeri 7 Padang” dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

Penelitian tersebut mempunyai relevansi terhadap penelitian saat ini yaitu pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya. Penelitian terdahulu mendeskripsikan proses pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya, sedangkan penelitian saat ini ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya.

2.2. Pembelajaran

Proses pendidikan pada umumnya harus dilakukan secara terencana berdasarkan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal (Anggraeni & Akbar, 2018: 55). Menurut McGriff dalam Septian (2011:138) proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melaksanakan aktivitas belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik (guru) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai suatu proses yang dibangun oleh guru sebagai untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Sagala, 2011:62). Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sagala, 2011:61). Proses tersebut Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan beberapa cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan definisi tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik diperlukan persiapan dan perencanaan yang baik sehingga pembelajaran serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Adapun beberapa komponen pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini yaitu diharapkan mampu memberikan hasil yang valid terkait dengan beberapa data yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 13 Bandar Lampung yaitu terkait: Proses dan Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Daring, keunggulan dan kelemahan pembelajaran daring serta hasil pembelajaran seni budaya secara daring.

Menurut Hamalik (2001: 77) ada tujuh aspek dalam komponen pembelajaran yaitu: (1) tujuan dalam pembelajaran, (2) siswa/peserta didik, (3) guru/pendidik, (4) perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum, (5) strategi pembelajaran, (6) media pembelajaran, dan (7) penilaian pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran merupakan proses belajar siswa untuk memperoleh perubahan yang relatif dan pengalaman belajar. Hal itu terjadi karena adanya interaksi antar komponen pembelajaran.

2.3 Pembelajaran Menggunakan Aplikasi

Pembelajaran daring menekankan pada proses belajar dengan menggunakan teknologi internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan (Elyas dalam Suryani, dkk, 2020: 194). Hal ini sangat membantu pada masa pandemi saat ini, dimana sekolah bisa tetap melaksanakan proses pembelajaran seperti biasanya. Menurut Khan dalam Lismawati (2021: 24) juga menambahkan bahwa ada beberapa aspek yang harus dipahami oleh lembaga yang ingin menerapkan pembelajaran daring antara lain; (1) desain pembelajaran, (2) peralatan yang mendukung internet, (3) komputer dan penyimpanan data, (4) layanan dan penyambungan provider, (5) program manajemen, merencanakan sumber perangkat lunak dan standar-standarnya, serta (6) layanan dan aplikasi sambungan.

Menurut Roida Pakpahan dalam Yuka Khollyssa Maully (2020: 4) semua proses belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan dengan baik karena dukungan dari kemajuan teknologi informasi yang sudah sangat maju, internet bisa mempertemukan guru dan siswa melalui aplikasi *e-learning*, *whatsapp*, *google class*, aplikasi *zoom* maupun *youtube*. Aplikasi digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya. Pembelajaran daring dilakukan selain untuk memutus rantai penyebaran covid-19, juga

dilakukan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu menguasai teknologi yang tersedia. Pada dasarnya guru dituntut untuk mampu melakukan pembelajaran dengan daring, kemampuan guru dalam teknologi informasi sangat dibutuhkan (Mastura & Santaria, 2020: 290).

Adanya pandemi covid-19 membuat peserta didik mau tidak mau , suka tidak suka harus berhadapan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran secara *online* gaya belajar dari segi baca tulis dan visualnya kuat (Drago, dalam Mastura & Santaria, 2020: 292).

2.3.1 Media Pembelajaran Daring

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menjadi perantara dalam menyalurkan informasi atau pesan pengetahuan seputar pembekajaran kepada peserta didik, media pembelajaran baik itu sebagai alat, metode, dan teknik untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antar peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, (Haryoko 2012:6). Maka dari itu peran media sangat penting selama proses pembelajaran, dikarenakan media dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Adapun beberapa media atau alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu: aplikasi *google meet* dan *instagram*. Aplikasi *google meet* merupakan sebuah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*. Aplikasi ini merupakan salah satu dari dua aplikasi yang nantinya akan mengubah *Google* hangouts, yang lainnya adalah *google* chat. Sedangkan *Instagram* adalah sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online.

2.3.2 Aplikasi *Google meet*

Berdasarkan sumber artikel (Gifari Zakawali, 2022) *Google meet* adalah layanan konferensi video dari *Google*. *Gmeet* adalah solusi yang bagus bagi individu dan bisnis untuk bertemu secara virtual dalam panggilan audio dan video. Melansir *Google meet* juga dikenal sebagai *Google Hangouts Meet*, dibuat untuk memungkinkan puluhan hingga ratusan orang bergabung dalam ruang virtual yang sama. Mereka dapat berbicara atau berbagi video satu sama lain dengan akses internet. Untuk penggunaan pada perangkat PC, *Gmeet* bisa diakses melalui situs web. Sementara itu, pengguna tablet atau ponsel dapat menggunakannya dengan mengunduh aplikasi. Dengan *Gmeet*, guru dan siswa dapat membuat panggilan video dan audio dengan mengundang teman dan keluarga guru dan siswa. Mereka dapat bergabung dengan mengetikkan kode rapat atau dengan mengirim tautan khusus. Penggunaan *Gmeet* biasanya dimanfaatkan oleh bisnis dan organisasi. *Platform Google* ini menjadi solusi baru untuk menggelar acara virtual kapan pun dan dimana pun. Setiap peserta *Gmeet* bisa membagikan tampilan layar (*share screen*) kepada peserta lain. Selain itu, *Google* juga dikenal memiliki beberapa layanan obrolan yang memiliki keunikan masing-masing. *Google Hangouts* adalah *platform chatting* dan video. *Google Hangouts* dibagi menjadi *Hangouts Meet* dan *Hangouts Chat*, yang kemudian diganti namanya menjadi *Google meet* dan *Google Chat*. Jika guru dan siswa ingin melakukan diskusi virtual dengan banyak orang, gunakan *Google meet*. Jika ingin berdiskusi empat mata, gunakan *Google Hangouts* atau *Google Chat*.

Menurut sumber artikel (Gifari Zakawali, 2022), *Google* menggunakan teknologi *Google AI* untuk meningkatkan kualitas rapat dan pengalaman pengguna. Berikut fitur-fitur *Google meet* yang paling banyak digunakan.

1. Whiteboard

Fitur *Google Meet* yang satu ini memiliki tampilan seperti Jamboard. Fitur Whiteboard memberikan pengalaman terbaik untuk menuliskan pesan atau pernyataan apapun secara virtual dalam rapat. Sesuai dengan namanya, fitur ini akan membuka sebuah laman kosong yang diibaratkan seperti sebuah papan tulis digital. Disini, guru dan siswa bisa menuliskan apapun, menambahkan berbagai warna dan bentuk, bahkan menyimpannya di *Google Drive*. Fitur ini akan sangat berguna bagi guru dan siswa yang ingin mencatat hasil diskusi, materi pelajaran, dan informasi lainnya dalam rapat.

2. Bisa Digunakan Secara Gratis

Selama pandemi lalu, *Google* beberapa kali memperbarui kebijakannya. Termasuk memberikan akses gratis dengan fitur yang sama seperti akun berbayar. Namun, terhitung sejak November lalu, *Google Meet* kini mengenakan fitur berbayar dengan berbagai jenis paket berlangganan. Meski begitu, guru dan siswa masih bisa menggunakan layanan gratisnya selama 60 menit dengan maksimal 100 peserta.

3. Fitur Q&A

Google juga menghadirkan fitur Q&A yang bisa membantu setiap pengguna untuk menyampaikan pertanyaan dan jawabannya dalam kolom khusus. Sebagai bisnis, guru dan siswa dapat menggunakan fitur Q&A ini untuk membantu membuat rapat lebih inklusif, sehingga semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengajukan pertanyaan.

4. Polling

Dalam sebuah rapat atau diskusi, sangat mungkin terjadi jajak pendapat untuk mengambil sebuah keputusan. Menjawab kebutuhan tersebut, *Google* menghadirkan fitur Polls atau *polling* untuk mengumpulkan suara semua orang. Dengan fitur ini, guru dan siswa dapat membuat beberapa pilihan dan membiarkan peserta rapat untuk menentukan pilihannya. Setelah *polling* ditutup, *host* dapat menerima laporan hasil suara dan menunjukkannya ke semua audiens. Fitur ini akan memudahkan bisnis dalam berbagai kegiatan rapat dan diskusi.

5. Peningkatan Kualitas Video

Salah satu kendala pengguna *Google Meet* adalah kualitas video yang buruk. Sebab, kebanyakan kamera bawaan PC memiliki kualitas gambar yang kurang baik. Hal ini akan semakin buruk ketika berada di tempat yang minim cahaya. Mengatasi hal tersebut, *Google* telah memberikan peningkatan terhadap kualitas video. Dengan fitur ini, kualitas visual akan disesuaikan dengan tingkat cahaya. Dengan begitu, meski berada di tempat yang minim cahaya, kualitas video dapat terlihat lebih terang dan jelas. Sebaliknya, ketika kondisi cahaya cukup baik, maka fitur ini akan kembali ke mode *default*.

6. Background Blur

Selama bekerja dari rumah atau *remote working*, ada berbagai hal yang berpotensi mengganggu konsentrasi saat rapat. Termasuk orang-orang atau objek-objek yang berada di belakang guru dan siswa dan akan muncul di layar. Mengatasi hal tersebut, guru dan siswa bisa memburamkan latar belakang video. Dengan fitur ini, tampilan akhir hanya akan menampilkan guru dan siswa saja dan memburamkan objek lain, termasuk benda dan orang-orang di

belakangmu. Selain membatasi gangguan saat rapat, fitur ini juga membantu menjaga privasi guru dan siswa.

7. Reduce Audio Distraction

Selain peningkatan kualitas video, *Google* juga memberikan peningkatan kualitas audio dengan mengurangi kebisingan. Fitur ini berguna untuk mengurangi tangkapan suara yang tidak perlu, seperti ketikan *keyboard*, suara menutup pintu, bahkan suara kendaraan.

8. Tata Letak Layar yang Lebih Beragam

Guna meningkatkan pengalaman visual penggunanya, *Google* juga memberikan beberapa pilihan tata letak layar. Mulai dari tata letak otomatis, *tiled*, *spotlight*, dan *sidebar*. Menariknya, khusus tampilan *tiles*, guru dan siswa bisa mengatur jumlah tampilan video audiens hingga maksimal 49 orang secara bersamaan, termasuk guru dan siswa sendiri. Dengan begitu, guru dan siswa bisa melihat audiens lain dengan lebih jelas dan leluasa.

9. Bergabung Dengan Rapat Melalui Gmail

Setiap pengguna kini dapat bergabung dengan rapat menggunakan gmail. Guru dan siswa bisa membuat jadwal rapat melalui *Google Calendar* dan membagikan undangan tersebut ke email peserta. Secara otomatis, undangan rapat beserta kode dan tautannya akan terlampir dalam email. Agenda rapat juga akan terdaftar dalam kalender dan memberikan notifikasi sesaat sebelum rapat dimulai sebagai pengingat. Untuk memulai rapat *Google Meet* di PC, guru dan siswa bisa membuka situs web *Google Meet*, klik “*New meeting*”. Guru dan siswa akan diminta untuk masuk ke akun *Google* jika guru dan siswa belum *login*. *Browser* kemungkinan akan menanyakan izin, apakah guru dan siswa ingin memberi *meet.google.com* akses ke mikrofon dan webcam atau

tidak. Gunakan area *preview* untuk mempersiapkan diri, lalu klik “*Join now*” untuk memulai. Selanjutnya, laman baru akan muncul dengan tautan untuk dibagikan dengan orang lain sehingga guru ataupun siswa dapat bergabung dengan rapat. Untuk memulai panggilan *Google Meet* di ponsel atau tablet, guru dan siswa bisa membuka aplikasi *Google Meet* dan klik “*New meeting*”. Akan muncul *pop-up* yang menampilkan detail undangan rapat. Ketuk “*Share*” untuk mengirim undangan tersebut. Sementara itu, untuk bergabung dalam rapat, ada dua cara yang bisa guru dan siswa lakukan. Pertama, mengetikkan kode rapat secara manual. Kedua, mengklik tautan rapat yang akan mengarahkan guru dan siswa untuk bergabung.

Banyak pengguna yang mengeluhkan adanya “audiens gelap” yang menyelip masuk dalam forum mereka. Mengatasi hal tersebut, *Google* memiliki beberapa sistem keamanan dalam *Google Meet*.

1. **Kode rapat** – *Google Meet* akan membuat kode rapat yang terdiri atas 10 karakter. Cara ini akan mempersulit serangan *brute force* untuk menebak kode rapat. Kode rapat dan PIN juga akan berubah jika undangan rapat mengalami perubahan. Artinya, kode lama tidak akan bisa digunakan lagi.
2. **Bergabung 15 menit sebelum rapat** – *Google* mengatur para penggunanya dan hanya bisa bergabung dalam rapat maksimal 15 menit sebelum rapat dimulai. Dengan begitu, tidak ada pengguna yang dapat menyelip dalam rapat.
3. **Fitur kalender** – peserta rapat yang diundang melalui *Google Calendar* dapat bergabung langsung dalam rapat tanpa perlu persetujuan. Namun, peserta yang tidak menerima undangan, hanya bisa bergabung atas izin *host*. Artinya, tidak sembarang orang bisa masuk ke dalam rapat di *Google Meet*.
4. **Kontrol penyelenggara** – penyelenggara rapat atau *host* memiliki hak istimewa untuk membisukan audio peserta

dan mengeluarkannya dari rapat. Selain itu, hanya *host* yang dapat memberikan izin kepada peserta lain untuk bergabung dalam rapat.

5. **Enskripsi data** – Secara default, semua data di Meet dienkripsi saat dalam proses pengiriman antara pengguna dan *Google* pada rapat video yang dilakukan di *browser web*, aplikasi Meet Android dan iOS. *Google* Meet juga mematuhi standar keamanan *Internet Engineering Task Force (IETF)* untuk *Datagram Transport Layer Security (DTLS)* dan *Secure Real-time Transport Protocol (SRTP)*.

2.3.3 Aplikasi *Instagram*

Menurut artikel (Toba, 2020), 6 Fitur Instagram Populer yang Guru dan siswa Harus Tahu – Instagram telah menjadi platform media sosial yang paling populer saat ini. Instagram menjadi tempat bagi banyak *content creator* dan *influencer* untuk berkarya, Instagram juga sekarang menjadi ladang bisnis bagi berbagai *brand* untuk mengembangkan usahanya dari pendekatan *digital marketing*. Namun terkait dengan canggihnya aplikasi tersebut, Instagram dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pengaruh besar pada pemasaran digital, Instagram selalu menambah fitur yang dimilikinya. Saking cepatnya berkembang, kadang banyak orang yang kebingungan mengikutinya. Ada fitur yang ditambahkan, tapi sebaliknya ada juga fiturnya yang justru dihilangkan agar lebih efisien digunakan. Menurut Menurut artikel (Toba, 2020), juga adapun fitur-fiturnya yaitu:

1. Instagram Live Video

Fitur Live Video adalah fitur agar pengguna Instagram untuk *streaming* video secara *real-time*. Guru dan siswa bisa berinteraksi dengan *follower* akunmu secara langsung ketika siaran video. Saat sebuah akun sedang melakukan siaran video, maka

semua *follower* akan mendapat notifikasi seketika. Fitur ini memiliki kelebihan dalam menghasilkan interaksi langsung (*genuine interaction*) dan sering dipakai dalam memperkenalkan produk unggulan, mempromosikan *campaign*, dan menarik pelanggan baru.

2. Instagram TV – IGTV

IGTV merupakan fitur yang diciptakan bagi guru dan siswa yang suka membuat konten video berdurasi panjang. Aplikasi IGTV berdiri sendiri, meskipun kontennya terintegrasi dengan Instagram. Fitur IGTV sekilas mirip dengan aplikasi Youtube dimana pengguna harus membuat *channel* lebih dulu sebelum *upload* video. Guru dan siswa juga dapat melakukan promosi silang konten akun Youtube milikmu dengan IGTV. Guru dan siswa dapat mempromosikan *channel* IGTV dengan membuat *preview* video yang bisa menarik *follower*.

3. Instagram Hashtag

Fitur *hashtag* mungkin bisa dikatakan sebagai fitur yang paling populer di Instagram. *Hashtag* dapat dikatakan sebagai label atau *tag* berupa kata dan simbol tertentu. Pengguna Instagram memakai label ini untuk menghubungkan konten-konten dengan label yang sama. Menggunakan *hashtag* yang tepat menjadi dasar penting bagi marketing media sosial. *Hashtag* yang tepat akan membuat konten guru dan siswa muncul ketika pengguna Instagram sedang tertarik mencari konten dengan kata kunci tertentu.

4. Instagram Stories

Instagram *story* adalah fitur yang membuat pengguna membuat konten singkat dengan durasi 15 detik untuk satu *slide*. Jika durasinya lebih panjang dari 15 detik maka akan berganti ke *slide* berikutnya. Setiap *story* memiliki batas waktu tayang hingga 24 jam. Instagram *story* ini banyak digunakan oleh pengguna ketika

ingin membagikan momen tertentu tanpa mempengaruhi personal *branding*. Dalam urusan bisnis, Instagram *story* sangat ideal jika digunakan untuk melakukan *flash sale* dan diskon.

5. Instagram Ads

Instagram Ads merupakan konten berbayar untuk ditampilkan pada segmen audiens tertentu. Karena berbayar, Ads memiliki kelebihan dalam hal performa kontennya. Beberapa alasan dalam memakai Ads diantaranya adalah menambah *brand awareness, engagement, traffic*, dan berpeluang lebih besar dalam konversi *sales*. Fitur ini sangat berperan dalam mempercepat tercapainya target marketing sekaligus penyedia banyak data seperti demografi, ketertarikan, dan respon audiens terhadap konten.

6. Instagram Analytics

Untuk menilai sebuah konten, Instagram memiliki fitur penilai sendiri yang sering disebut *insight* atau Instagram *analytic*. *Insight* menyajikan data ke dalam tiga kategori yaitu *activity, content*, dan *audience*. Kategori *activity* akan menunjukkan jumlah kunjungan ke akun, *reach*, dan *impression*. Untuk *content*, guru dan siswa akan melihat data lebih spesifik seperti *like, comment*, dan *share*. Sedangkan *audience* akan memberikan gambaran tentang profil *follower* seperti usia, lokasi, dan waktu aktif.

Meskipun enam fitur tersebut bukanlah fitur terbaru, tapi tetap menjadi fitur paling populer bagi pengguna Instagram. Dari enam fitur itu, lahir banyak fitur lain yang lebih detail untuk melengkapi fitur yang telah ada. Dengan perkembangan yang cepat, Instagram sekarang telah menjadi platform pemasaran nomor satu di media sosial dengan pengguna aktif lebih dari 1 milyar orang perbulan.

2.4 Karakter Anak Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pembangunan karakter bangsa terus diupayakan oleh pemerintah, terutama melalui dunia pendidikan. Oleh sebab itu, guru sebagai figur utama dalam pendidikan memiliki peran penting dalam membimbing dan mendidik peserta didik menjadi manusia yang cerdas dan memiliki karakter terpuji. Hardiyana (2014:55) mengemukakan bahwa guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar. Untuk itu mutu pendidikan di suatu sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya. Guru merupakan orang tua siswa dalam lingkungan sekolah. Maka peran guru begitu berarti dalam membentuk kepribadian peserta didik diluar dari pengaruh lingkungannya. Lebih lanjut, ia mengemukakan bahwa pada dasarnya kenyataan yang ada pada pendidikan hanya memberikan aspek intelektual tanpa memperhatikan aspek emosional dan spiritual, serta hanya untuk mengejar target angka, sehingga banyak terjadi kenakalan-kenakalan dikalangan remaja. Demikian juga Fauzi, Arianto & Solihatin (2013:2) menjelaskan kenakalan remaja di era modern ini yang sudah melebihi batas yang sewajarnya. Banyak anak di bawah umur yang sudah mengenal rokok, narkoba, *free sex*, dan terlibat banyak tindakan kriminal lainnya. Fakta ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi dan dapat dilihat dari brutalnya remaja jaman sekarang. Meningkatnya tingkat kriminal di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, tetapi banyak juga dilakukan oleh kalangan para remaja. Tindakan kenakalan remaja sangat beranekaragam dan bervariasi dan lebih terbatas jika dibandingkan tindakan kriminal orang dewasa.

Keringnya nilai moral dan karakter saat ini menimbulkan keprihatinan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Pengembangan karakter peserta didik di sekolah merupakan sebuah kebutuhan yang harus diperhatikan semua pihak. Sekolah tidak saja menjadi tempat untuk menimba ilmu. Namun, sekolah diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang cerdas dan juga berkarakter, karena fondasi dari sumber daya manusia

adalah karakter. Oleh sebab itu, peran guru sangat penting dalam menanamkan karakter yang baik kepada peserta didik. Melalui keteladanan guru, diharapkan peserta didik dapat terhindar dari berbagai perilaku menyimpang. Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti menyebutkan bahwa pelaksanaan Penumbuhan Budi Pekerti didasarkan pada nilai-nilai dasar kebangsaan dan kemanusiaan yang meliputi pembiasaan untuk menumbuhkan: a) sikap moral dan spiritual untuk saling menghormati sesama manusia; b) menjaga semangat kebangsaan untuk tetap menjaga persatuan bangsa; c) memiliki interaksi yang positif terhadap lingkungan dan sesama manusia, d) memiliki interaksi dan kepedulian dengan peserta didik; e) bekerja sama memelihara lingkungan sekolah; f) memberikan penghargaan terhadap peserta didik dalam pengembangan potensi yang dimilikinya; dan g) melibatkan peran serta orang tua dan masyarakat untuk bertanggung jawab dalam kegiatan pembiasaan sikap dan perilaku positif di sekolah. Dengan demikian, seluruh jenis kegiatan di sekolah harus didasarkan pada nilai-nilai tersebut. Namun, dalam pelaksanaannya penting untuk disesuaikan dengan nilai-nilai dan budaya lokal daerah peserta didik. Pemerintah juga telah memosisikan pendidikan karakter sebagai misi pertama dari delapan misi guna mewujudkan visi pembangunan nasional. Demikian yang tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005-2025, yaitu: terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragam, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, dan berorientasi iptek (Undang-Undang No.17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional). Zaini (2013: 6) mengatakan bahwa tujuan tertinggi dari pendidikan yaitu pengembangan kepribadian peserta didik secara

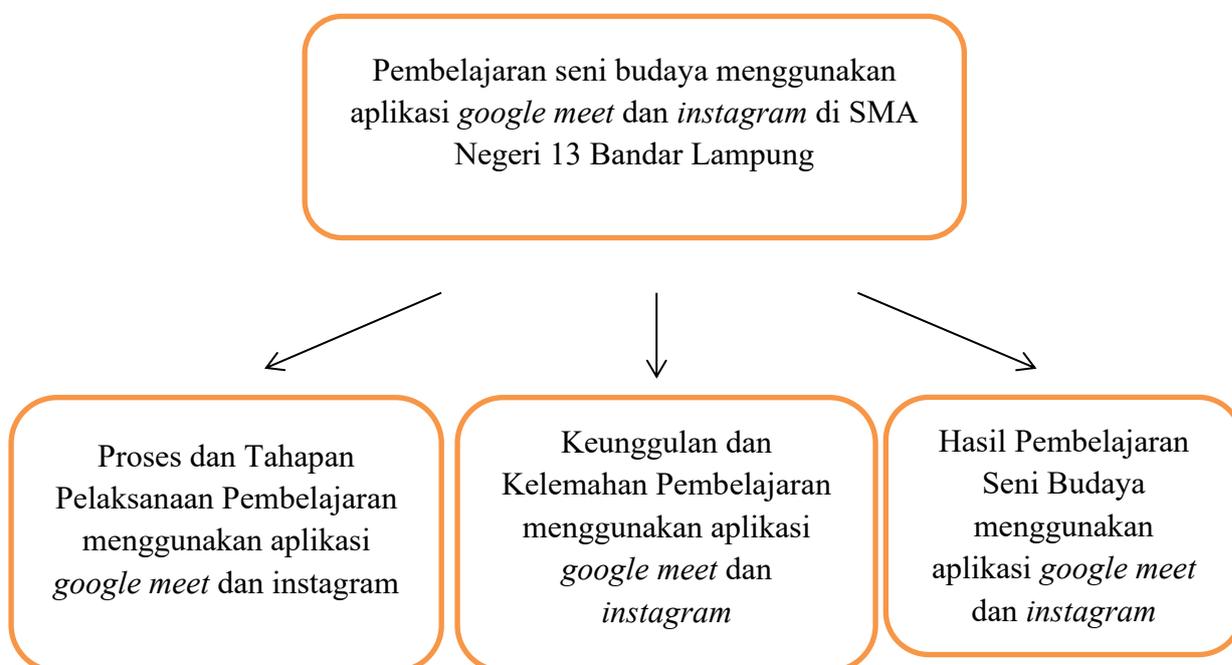
menyeluruh dengan mengubah perilaku dan sikap peserta didik dari yang bersifat negatif ke positif, dari yang destruktif ke konstruktif, dari yang berakhlak buruk ke akhlak mulia, termasuk mempertahankan karakter baik yang dimilikinya. Oleh sebab itu, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran guru. Guru juga Perkembangan siswa SMA antara satu dengan lainnya memiliki perbedaan dan karakter yang berbeda. Yusuf (2012: 193-209) menyatakan bahwa perkembangan yang dialami remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan kepribadian, dan perkembangan kesadaran beragama. Masa SMA identik dengan masa remaja yang mengambil sebuah peran dalam proses perkembangan dan pertumbuhan dalam kehidupan masa remaja. Menurut Desmita (2009: 190) menyatakan, bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir.

Berdasarkan penjelasan di atas masa remaja adalah masa dimana seseorang memiliki emosi yang masih labil, sehingga setiap siswa memiliki pandangan dan perilaku yang berbeda-beda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda mengenai sikap terhadap pembelajaran daring dalam mata pelajaran seni budaya. Setiap siswa pada umumnya mempunyai tingkat pemahaman pembelajaran tersendiri, karena dengan adanya pandangan dan cara belajar dari setiap siswa yang berbeda menjadi tantangan bagi guru untuk melakukan evaluasi mengenai pembelajaran seni budaya. merupakan ujung tombak dari pendidikan. Seperti diungkapkan oleh Muslich (2011:149), guru memiliki peran yang sangat sentral dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter. Selain dituntut untuk menyampaikan materi, guru juga dituntut untuk menjadi guru yang digugu dan ditiru yang sebenarnya. Guru harus bisa menanamkan moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur, dan lain sebagainya. Guru juga harus memberi penghargaan (prizing)

kepada yang berprestasi, dan hukuman kepada yang melanggar, menumbuhkan (cherising) nilai-nilai yang baik dan sebaliknya mencegah (discowaging) berlakunya nilai-nilai yang buruk. Selanjutnya guru menerapkan pendidikan berdasarkan karakter (character based education) dengan menerapkan ke dalam setiap pelajaran dan juga dalam kehidupan nyata. Guru adalah figur yang selalu disorot oleh masyarakat, baik kinerjanya, kepribadiannya, atau karakternya yang dapat menjadi teladan bagi peserta didiknya. Sebab, guru diberikan kepercayaan untuk mengajar, membimbing, dan mendidik peserta didik untuk menjadi pribadi yang berkualitas dan tangguh. Namun, sesungguhnya pembentukan karakter peserta didik bukan hanya merupakan tugas guru semata, tetapi keterlibatan orang tua sebagai agen utama dalam pembentukan karakter peserta didik jugamemiliki peran yang sangat penting. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Lickona, Schapss & Lewis (Lies, Bronk, & Mariano, 2008: 521) bahwa orang tua dan Sekolah merupakan mitra dalam pengembangan karakter peserta didik. Orang tua adalah pendidik pertama dan paling penting bagi anak-anaknya. Oleh karena itu, komunikasi antara sekolah dan orang tua sangat penting dalam pengembangan karakter peserta didik. Demikian juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Cecillia, Jumaini & Ganis(2014:1) bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter seseorang, salah satunya adalah keluarga yang berperan penting dan memiliki pengaruh besar dalam pembentukan tingkah laku sosial anak. Guru sejati adalah guru yang mengajarkan pendidikan tidak sekedar melalui perkataan, tetapi juga disertai dengan menunjukkan sikap, tingkah laku, dan perilaku yang baik (Bahri, 2010:35).

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan untuk memandu jalannya penelitian yang akan dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan (Sugiyono, 2016: 92). Objek permasalahan penelitian ini adalah pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa objek penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Seni Budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 31 Bandar Lampung dengan melihat beberapa aspek yang mampu memberikan data yang akan diteliti oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah dan instrument penelitian. Pada penelitian ini, peneliti ingin menitik fokuskan pada pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google*

meet dan *instagram* dalam proses pembelajarannya. Selain melihat proses dan tahapan pembelajaran seni budaya secara daring, kemudian memaparkan sedikit banyaknya terkait keunggulan dan kelemahan pembelajaran seni budaya secara daring menggunakan media lalu menentukan hasil akhir penelitian terkait pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menggambarkan terkait pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Metode tersebut dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang mampu digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang terstruktur bukan dengan angka. Metode penelitian kualitatif sering disebut juga dengan penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2017:8). Penggunaan metode penelitian kualitatif diharapkan penulis mampu menjadi landasan dalam meneliti penelitian terkait dengan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, pendekatan tersebut dapat diartikan sebagai pendekatan yang memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan (Soendari, 2010). Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif karena menggambarkan atau menguraikan suatu fenomena berdasarkan penjabaran secara kalimat yang didapatkan pada saat penelitian.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Waktu pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2021.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Objek formal pada penelitian ini yaitu pembelajaran seni budaya dengan objek material yaitu penggunaan aplikasi *google meet* dan *instagram*.

3.4 Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2010: 172). Sumber data pada penelitian ini merupakan subjek darimana data tersebut diperoleh, adapun data yang didapatkan pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis metode dalam penelitian kualitatif. Metode yang digunakan tersebut diharapkan mampu memberikan hasil yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Adapun sumber data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi saat penelitian berlangsung.

3.4.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari (Azwar, 2010: 91). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa data-data, kuesioner, dokumentasi, buku dan sumber lainnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dengan adanya teknik pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh data yang valid dan sesuai dengan rumusan masalah. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2016: 308). Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.5.1 Observasi

Observasi pada umumnya dilakukan untuk merasakan atau memahami suatu proses atau objek yang sedang berlangsung. Menurut M cartwright (dalam Novianti, R. 2012: 22) observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan dalam suatu perilaku secara sistematis yang hal tersebut bertujuan untuk membuat instruksi, manajemen, dan layanan bagi objek yang diteliti.

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya sebagai pengamat jalannya pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Peneliti

melakukan dua macam observasi pada penelitian ini yaitu observasi pra penelitian dan observasi penelitian. Observasi pra penelitian dilakukan sebelum observasi sesungguhnya dilakukan. observasi ini dilakukan untuk mengetahui latar belakang penelitian dan unsur-unsur penting agar penelitian ini dapat dilakukan sedangkan observasi penelitian merupakan observasi yang dilakukan saat waktu penelitian sedang berlangsung dan berusaha untuk mengumpulkan data berdasarkan metode, instrument penelitian dan bahan-bahan yang diperlukan saat penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini lebih memfokuskan pada pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.5.2 Wawancara

Wawancara adalah menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu per satu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut (Arikunto, 2010: 270). Pada penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa saja yang diperoleh.

Proses melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa instrumen yang berisi pertanyaan-pertanyaan (Sugiyono, 2012: 319). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru seni budaya untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Wildan & Hidayat, dalam Handayani, (2017: 2) dokumentasi merupakan suatu catatan otentik atau dokumen asli yang dapat dijadikan bukti dalam persoalan hukum. Sugiyono (2010: 329) menambahkan bahwa, dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, yang bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010: 329). Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa gambaran umum lokasi penelitian, bukti data penelitian berupa foto wawancara, video dan data angket.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terkait penelitian yang diambil.

Berdasarkan hal tersebut instrument penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih lengkap dan mudah. Komponen penelitian ini adalah pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA 13 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA 13 Bandar Lampung yang dilakukan oleh guru seni budaya. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan instrumen penelitian sesuai dengan pedoman peneliti, yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut tabel instrument pengamatan yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Pengamatan Guru

NO	Aspek Observasi	Hasil Observasi
1	Persiapan guru dalam media pembelajaran daring.	
2	Penggunaan aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	
3	Kesulitan yang dihadapi guru saat pembelajaran daring.	
4	Tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran daring.	
5	Evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung.	
6	Aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring.	
7	Pembelajaran praktik saat proses pembelajaran berlangsung.	
8	Cara guru mengevaluasi proses pembelajaran berlangsung.	

Pada tabel instrumen pengamatan tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana proses pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung dengan mengikuti beberapa bahan instrument pengamatan yang akan digunakan peneliti. Pengamatan tersebut terjadi saat peneliti melihat langsung proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pengamatan tersebut diharapkan dapat diketahui saat proses penelitian berlangsung, sehingga data yang didapatkan dapat bersifat valid dan mampu dipertanggung jawabkan.

Tabel 3.2 Instrumen Pengamatan Siswa

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah siswa tertarik terhadap pelaksanaan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> ?		
2	Apakah siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran secara daring?		
3	Apakah siswa tertarik untuk menggunakan aplikasi untuk pembelajaran secara daring?		
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> terkesan membosankan?		
5	Apakah siswa antusias bertanya kepada guru saat pembelajaran daring berlangsung?		
6	Apakah pembelajaran secara daring dapat meningkatkan imajinasi terhadap pembelajaran yang disampaikan?		
7	Apakah terjadi interkasi yang baik saat proses maupun evaluasi pembelajaran secara daring?		
8	Apakah siswa dapat mengeluarkan pendapat saat pembelajaran daring berlangsung?		

9	Apakah penggunaan media saat pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?		
10	Apakah antusias siswa meningkat saat pembelajaran secara daring?		

Instrument pengamatan pada siswa ini untuk menghasilkan data yang valid terkait dengan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Hal tersebut akan diberikan kepada siswa melalui wawancara secara online sehingga siswa dapat dengan mudah mengisi atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Siswa

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> ?	
2.	Apakah siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> ?	
3.	Apakah siswa kesulitan dalam menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> ?	
4.	Apakah kreativitas siswa meningkat saat menggunakan aplikasi <i>google meet</i> dan <i>instagram</i> ?	
5.	Apakah fitur-fitur pada aplikasi membantu	

	proses pembelajaran?	
--	----------------------	--

Wawancara tersebut dilakukan saat pertemuan keempat dimana pertanyaan tersebut langsung ditanyakan kepada siswa secara objektif.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang benar, dalam pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas kriteria tertentu. Penelitian ini menggunakan kriteria uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif. Teknik ini dilakukan dengan cara membandingkan atau menyilangkan suatu data yang akan diambil dari sumber data atau informan yang satu dengan informan yang lainnya. Teknik pemeriksaan keabsahan data ini bertujuan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh adalah benar adanya sesuai dengan fakta yang ada. Sehingga data yang diperoleh atau diteliti akan terjamin kevaliditasannya yang nantinya akan berpengaruh pada hasil akhir penelitian yang juga *valid* dan dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik keabsahan data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan membandingkan hasil penelitian dari beberapa sumber kemudian data tersebut dikumpulkan untuk dapat diketahui kebenarannya, hal tersebut yang menjadi salah satu proses dalam penyusunan data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dari banyak subjek.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode dalam memproses suatu data menjadi menjadi sebuah informasi. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan data, dan menyusun kedalam pola dan memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari (Sugiono, 2011). Saat melakukan sebuah penelitian, penulis perlu menganalisis sebuah data agar data mampu dipahami dengan baik dan jelas. Dalam

menganalisis data, adapun tiga hal yang perlu diperhatikan diantaranya: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3.8.1 Reduksi Data

Semakin lama peneliti melakukan proses pengumpulan data dilapangan, maka data yang dikumpulkan akan semakin banyak dan semakin rumit atau *kompleks* yang ditulis dalam teori level substantif secara tertutup pada suatu masalah khusus atau populasi orang (Emzir, 2019:211). Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dan menjurus pada suatu masalah yang akan diteliti dan dipecahkan khususnya dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkah dalam mereduksi data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Langkah pertama yang sudah dilakukan peneliti adalah mengumpulkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi sesuai dengan data penelitian hasil kualitatif.
2. Langkah kedua yaitu menyeleksi data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi berupa hasil pengamatan, foto dan video kemudian mengklasifikasikan sesuai dengan permasalahan penelitian.
3. Langkah ketiga yaitu memilih data berupa hasil pengamatan, foto dan video yang relevan dengan sasaran penelitian yaitu menyediakan sesuatu yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Langkah keempat yaitu menyederhanakan dengan cara menguraikan data dari hasil pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung menggunakan metode deskriptif kualitatif yang terfokus pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya secara daring.

3.8.2 Penyajian Data

Setelah data di reduksi, langkah selanjutnya adalah melakukan penyajian data yakni dengan menghubungkan antara sekumpulan informasi yang tersusun dan sudah di reduksi agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Qomusuddin, 2019: 7). Data penelitian ini berdasarkan hasil dari pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* menggunakan metode deskriptif kualitatif yang terfokus pada pembelajaran seni budaya tersebut dalam menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

3.8.3 Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Setelah data terkumpul dan semua data telah diteliti, maka dapat diambil sebuah kesimpulan awal yang berdasarkan data-data yang diperoleh dalam proses pengumpulan data sebelumnya. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara dan bisa berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat yang dapat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian terkait pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi tersebut dibagi dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal atau persiapan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kemudian dapat dirincikan berdasarkan rumusan masalah bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google meet* dan *instagram* dengan pokok materi seni musik.

Adapun materi pada pertemuan pertama yaitu menganalisis seni musik dan didapatkan hasil keaktifan atau tugas yang dijabarkan pada pertemuan kedua dalam pembelajaran yaitu 80% baik dan 20% cukup, dengan tugas yang diberikan, kemudian pada pertemuan kedua guru menyampaikan materi praktik seni musik dengan memanfaatkan alat-alat rumah tangga kemudian menugaskan kepada siswa untuk mengumpulkan tugas melalui akun *instagram* masing-masing dengan men-tag guru seni budaya. Diketahui pada pertemuan kedua yang diulas pada pertemuan ketiga bahwa 88,5% siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik, 5,7 % cukup dan 5,7% lainnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Lalu pada pertemuan ketiga juga guru mempersilakan siswa untuk menuntaskan praktik musik secara keseluruhan yaitu 1 menit. Kemudian pada pertemuan keempat didapatkan hasil keseluruhan secara penilaian bahwa 94,3 % siswa baik dalam pengerjaan tugas yang diberikan dan 5,7% cukup baik dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Sehingga jika dilihat dari penilaian dan perkembangan bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi

google meet dan *instagram* di SMA Negeri 13 Bandar Lampung mengalami peningkatan dan dapat dikategorikan baik dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Adapun saran yang didapatkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi pada pembelajaran dapat dikembangkan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya.
2. Perlu adanya wawasan bagi guru terkait kemampuan presentasi pada siswa sehingga siswa mampu presentasi dengan baik
3. Menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. Abu. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 242.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Arifin. H. S., Dkk. 2017. *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang*. Jurnal. Unpad.1-101
- Arikunto. S. 1993. *Manajemen pengajaran*. Jakarta: Rineka karya. Hal 306.
- Arikunto. S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka karya. Hal 413.
- Azwar. Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal 146.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas. Hal 185.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal 328.
- Hadi. Sutrisno. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi offset. Hal 86.
- Hamalik. Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara. Hal 241.
- Handarini. O. I., Wulandari. S. S. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*. JPAP. Unesa. Vol 8 (3).
- Handayani. Sih Rini. 2017. *Dokumentasi Kebidanan*. Pusdik SDM Kesehatan. Hal 232.

- Hermuningsih. S., Wardani. K. 2016. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Simulasi Online Trading Di Bursa Efek Indonesia Di Fakultas Ekonomi Yogyakarta*. Yogyakarta. Ekobis. Universitas STY Vol 17 (2) 199-207.
- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Prenhalindo. Hal 305.
- Lismawati. 2021. *Upaya Guru Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Daring (Dalam Jaringan) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Munawwarah Kota Jambi*. UIN STS Jambi.
- Martin. G., & Pear. J. 2015. *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Hal 1026.
- Mastura., Santaria. R. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru Dan Siswa*. Jurnal studi guru dan pembelajaran. Vol 3 (2).
- Miswari. 2017. *Mengelola Self Efficacy, Perasaan Dan Emosi Dalam Pembelajaran Melalui Manajemen Diri*. Cendikia. UIN Walisongo Semarang. Vol 15 (1).
- Muin. Awaluddin, 2017. *Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar*. Indosian Journal of Educational Studen. Makasar. Uiversitas Negeri Makasar Vol 20 (2).
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. Hal 292.
- Murnita. M. Wayan. 2017. *Pengaruh Latar Belakang Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya*. Jurnal Seni dan Pembelajaran. Universitas Lampung Vol 7 (1).
- Nugraha. M. 2018. *Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*. Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan. UIN Banten Vol 4 (1).
- Pakpahan, Dkk. 2020. *Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Ditengah Pandemi Virus Corona Covid-19*. Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research. Jakarta. Universitas Bina Sarana Informatika. Vol 4 (2).
- Prabowo. M. 2020. *Persepsi Siswa Kelas XII Terhadap Pembelajaran Daring Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*

Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA N 1 Bintang Timur Provinsi Kepulauan Riau. Yogyakarta: UNY.

Puspayanti. Penny. 2017. *Minat Siswa Kelas IV Dan V Dalam Mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sd N 1 Godean Yogyakarta.* Jurnal e-esources. Yogyakarta: UNY.

Sagala. Syaiful. 2011. *Konsep Dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta. Hal 266.

Septian, N. M., & Hastuti, S. (2021). Studi Deskriptif Penerapan Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Pembelajaran IPA di SDN 2 Munjul Kabupaten Cirebon. *Jendela ASWAJA*, 2(02), 41-48.

Siagian. Sondang P. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Jakarta: Bumi Aksara. Hal 400.

Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi.* Jakarta: PT Rineka Cipta. Hal 193.

Sudijono. Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidika.* Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal 489.

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta. Hal 334.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta. Hal 234.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. Hal 334.

Suhada. I., Dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19.* Jurnal Digilib. Uinsgd.ac.id, 2019, 1-9.

Suryani. Linda., Dkk. 2020. Covid-19: *Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi.* Jurnal Dedikasi Pendidikan. Universitas Abulyatama Vol 4 (2).

Widyanti. Tyas., Putra. Irdhan. E. D. 2020. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Seni Budaya di Kelas VII SMP Negeri 7 Padang.* Jurnal Sendratasik FBS. UNP Vol 9 (1).

Yusuf. Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal 220.