



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116  
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561  
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1202/UN48.7.1/DT/2021

22 April 2021

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Singaraja  
di Buleleng

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama : INDANA ZULFA AMELIA  
NIM : 1712031007  
Jurusan : Seni dan Desain  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jenjang : S1  
Tahun Akademik : 2020/2021  
Judul : SISTEM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA BERBASIS DARING DI SMP NEGERI 1 SINGARAJA

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,

  
Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Seni dan Desain
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 216/423.4/SMPN1SGR/X/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

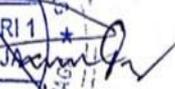
Nama : Dra. Ni Putu Karnadhi, M.Si.  
NIP : 19620502 199512 2 002  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda, IV/c  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Singaraja.

Menerangkan bahwa :

Nama : Indana Zulfa Amelia  
Program Studi : Seni dan Desain  
NIM : 1712031007  
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian/Pengambilan Data untuk menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi yang berjudul "Sistem Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Daring di SMP Negeri 1 Singaraja" Pada Tanggal 30 Maret 2021 – 30 Mei 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 14 Oktober 2021  
Kepala SMP Negeri 1 Singaraja,  
  
Dra. Ni Putu Karnadhi, M.Si.  
NIP. 19620502 199512 2 002



### Lampiran 3. Hasil Pertanyaan untuk Siswa tentang Sistem Pembelajaran Daring

#### KUESIONER

Nama : .....

Kelas : .....

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keseharian kalian saat pembelajaran daring!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda melaksanakan pembelajaran dari rumah?	<input type="radio"/> Ya, Sepenuhnya dari rumah (97%) <input type="radio"/> Sebagian dari rumah sebagian dari sekolah (3%) <input type="radio"/> Tidak, sekolah buka seperti biasa (0%)
2.	Berapa jam rata-rata anda belajar seni budaya dalam seminggu?	<input type="radio"/> 1-2 jam (77%) <input type="radio"/> 3-4 jam (16%) <input type="radio"/> 5-6 jam (7%) <input type="radio"/> >6 jam (0%)
3.	Bagaimana anda berinteraksi dengan guru seni budaya?	<input type="radio"/> Hanya saat melangsungkan pembelajaran melalui kelas <i>online</i> ( <i>Zoom, Google Meet, dll.</i> ) (84 %) <input type="radio"/> Melalui kelas <i>online</i> dan media sosial ( <i>WhatsApp, Facebook, dll.</i> ). (13%) <input type="radio"/> Secara langsung (3 %)
4.	Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah untuk menunjang pembelajaran daring?	<input type="radio"/> Meminjamkan alat elektronik (Hp, Laptop) (7%) <input type="radio"/> Memberikan paket data internet (93%)

		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tidak memberikan dukungan ( 0%)</li> </ul>
5.	Apakah anda mempunyai waktu untuk bermain di rumah?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ya, setelah selesai mengerjakan tugas saya menyempatkan diri untuk bermain (90%)</li> <li>○ Tidak, saya menghabiskan waktu untuk mengerjakan tugas sekolah (7%)</li> <li>○ Saya selalu bermain dan tidak mengerjakan tugas (3%)</li> </ul>
6.	Menurut anda, aplikasi apa yang sangat mudah untuk digunakan saat mengumpulkan tugas praktik seni budaya?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ WhatsApp (50 %)</li> <li>○ Google drive (44 %)</li> <li>○ <i>BEE (Buleleng Education Expose)</i> (6 %)</li> </ul>
7.	Apa kendala saat melangsungkan pembelajaran dari rumah?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kurangnya jaringan internet (81%)</li> <li>○ Tidak ada perangkat digital yang memadai (smartphone, lapto, dll) (0%)</li> <li>○ Terbatasnya kuota internet (19%)</li> </ul>
8.	Apakah anda memahami materi pembelajaran seni budaya selama belajar dari rumah?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ya (97%)</li> <li>○ Tidak (3%)</li> </ul>
9.	Apakah anda konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran seni budaya dari rumah?	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ya (74%)</li> <li>○ Tidak (26)</li> </ul>
10.	Apakah orang tua/wali mampu membimbing saya ketika belajar dari	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ya (97%)</li> <li>○ Tidak (3%)</li> </ul>

	rumah?	
11.	Apakah anda senang melakukan pembelajaran dari rumah?	<input type="radio"/> Ya (52 %) <input type="radio"/> Tidak (48%)
12.	Apakah anda lebih suka belajar dari rumah daripada sekolah?	<input type="radio"/> Ya (48%) <input type="radio"/> Tidak (52%)
13.	Menurut anda apakah aplikasi BEE (buleleng Education Expose) efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran daring?	<input type="radio"/> Ya (52%) <input type="radio"/> Tidak (48%)



#### Lampiran 4. Tanggapan Singkat Siswa

#### KUESIONER

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jelaskan secara singkat dampak positif yang anda rasakan saat melakukan pembelajaran seni budaya secara daring!	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Belajar lebih tenang karena tidak ada yang ribut di rumah, jadi belajar maupun ulangan pelajaran seni budaya dapat dilakukan dengan serius jadi tidak ada yang mengganggu.</li><li>○ Mengerjakan tugas menggunakan alat elektronik</li><li>○ Tidak terlalu tegang</li><li>○ Jika saat guru menjelaskan materi dan ada informasi yang tidak terlalu bisa maka bisa mencarinya di google</li><li>○ Lebih santai, karena tidak bertemu langsung dengan guru dan teman.</li><li>○ Lebih banyak mengenal gambar, alat musik dll. Melalui internet.</li><li>○ Tidak malu saat bertanya</li><li>○ Terhindar dari virus Corona</li><li>○ Bisa mengetahui suasana belajar online</li><li>○ Efisien waktu</li><li>○ Guru menjelaskan materi dengan jelas dan singkat</li><li>○ Banyak aplikasi belajar online</li><li>○ Bisa mencatat point penting</li><li>○ Merasa lebih tenang</li><li>○ Lebih banyak menggali informasi di internet</li><li>○ Lebih konsentrasi saat belajar sendiri</li></ul>
2.	Jelaskan secara singkat	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Praktik terkendala</li></ul>

	<p>dampak negative saat melakukan pembelajaran secara daring!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sinyalnya kurang bagus, suara atau gambarnya kurang jelas saat melaksanakan di zoom</li> <li>○ Banyak materi yang sulit di pahami</li> <li>○ Kurangnya komunikasi antara siswa dan guru</li> <li>○ Bosan</li> <li>○ Kuota habis</li> <li>○ Sinyal yang tiba-tiba terputus saat sedang melangsungkan pembelejaraan.</li> <li>○ Tidak bisa melakukan praktik memainkan alat music di sekolah karena tidak semua murid mempunyai alat music di rumah</li> <li>○ Kurangnya konsentrasi dalam belajar karena keluarga di rumah juga melakukan aktivitas</li> <li>○ Siswa bisa melakukan kecurangan saat pembelajaran, misalnya hanya melakukan absensi kemudian meninggalkan kelas online untuk bermain, karena banyaknya tugas maka ada sebagian siswa yang mengerjakan tugas di akhir sehingga bisa kerja sama dengan teman yang lain sehingga memperoleh nilai yang tinggi</li> <li>○ Menjadi ketergantungan dengan handphone</li> <li>○ Kurangnya waktu istirahat karena terlalu banyak mengerjakan tugas.</li> </ul>
3.	<p>Berikan saran untuk sekolah terkait</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sekolah harusnya melakukan tatap muka walaupun tidak semua murid datang</li> </ul>

<p>pembelajaran secara daring!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tetap semangat untuk guru dan semoga bisa memberikan kuota gratis untuk anak yang kesusahan menggunakan internet</li> <li>○ Lebih sering berinteraksi dengan murid</li> <li>○ Mohon agar aplikasi <i>BEE (Buleleng Education Expose)</i> diperbaiki</li> <li>○ Guru agar menerangkan lebih efektif supaya mudah dipahami</li> <li>○ Lebih sedikit memberikan murid tugas, dan memberikan kuota setiap kelas setiap bulannya, dan para guru untuk memberikan informasi kepada murid 1 hari sebelum akan melaksanakan zoom/google meet agar para murid bisa menyiapkan keperluan belajar</li> <li>○ Memberikan layanan aplikasi yang baik</li> <li>○ Pembelajaran daring terkadang membosankan sehingga perlu dilakukan sesuatu agar lebih menarik seperti bermain game yang terkait dengan materi pembelajaran</li> <li>○ Tidak memarahi murid saat telat mengumpulkan tugas dengan alasan yang jelas.</li> <li>○ Tidak terlalu banyak menggunakan aplikasi belajar, karena memakan ruang penyimpanan</li> <li>○ Meningkatkan fitur-fitur di aplikasi yang disediakan di sekolah.</li> </ul>
------------------------------------	--

## Lampiran 5. Hasil Pertanyaan untuk Guru tentang Sistem Pembelajaran Daring

### KUESIONER

Nama : .....

Alamat : .....

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keseharian anda saat pembelajaran daring!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu melakukan pembelajaran seni budaya dari rumah?	<input type="radio"/> Ya (100%) <input type="radio"/> Tidak (0%)
2.	Apakah sebelum masa pandemic Covid-19 Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran seni budaya secara daring?	<input type="radio"/> Ya (100%) <input type="radio"/> Tidak (0%)
3.	Apakah pembelajaran seni budaya secara daring dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan?	<input type="radio"/> Ya (50%) <input type="radio"/> Tidak (50%)
4.	Apakah pembelajaran secara daring membuat motivasi siswa menurun dalam belajar seni budaya?	<input type="radio"/> Ya (25%) <input type="radio"/> Tidak (75%)
5.	Apakah pembelajaran seni budaya secara daring terlaksana secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran?	<input type="radio"/> Ya (50%) <input type="radio"/> Tidak (50%)
6.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala saat menggunakan aplikasi pembelajaran daring?	<input type="radio"/> Ya (75%) <input type="radio"/> Tidak (25%)
7.	Apakah Bapak/Ibu merasa mudah melakukan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi <i>BEE (Buleleng Education Expose)</i>	<input type="radio"/> Ya (50%) <input type="radio"/> Tidak (50%)
8.	Apakah saat melakukan pembelajaran seni budaya secara daring Bapak/Ibu menggunakan LKS, Buku Paket dll.?	<input type="radio"/> Ya (100%) <input type="radio"/> Tidak (0%)
9.	Apakah selama melakukan pembelajaran seni budaya secara daring Bapak/Ibu sering melakukan konsultasi dengan wali murid untuk mengetahui perkembangan belajar siswa?	<input type="radio"/> Ya (100%) <input type="radio"/> Tidak (0%)
10.	Apakah pemberian tugas seni budaya pada masa pandemic lebih banyak dibandingkan saat pembelajaran secara langsung (luring) ?	<input type="radio"/> Ya (0%) <input type="radio"/> Tidak (100%)

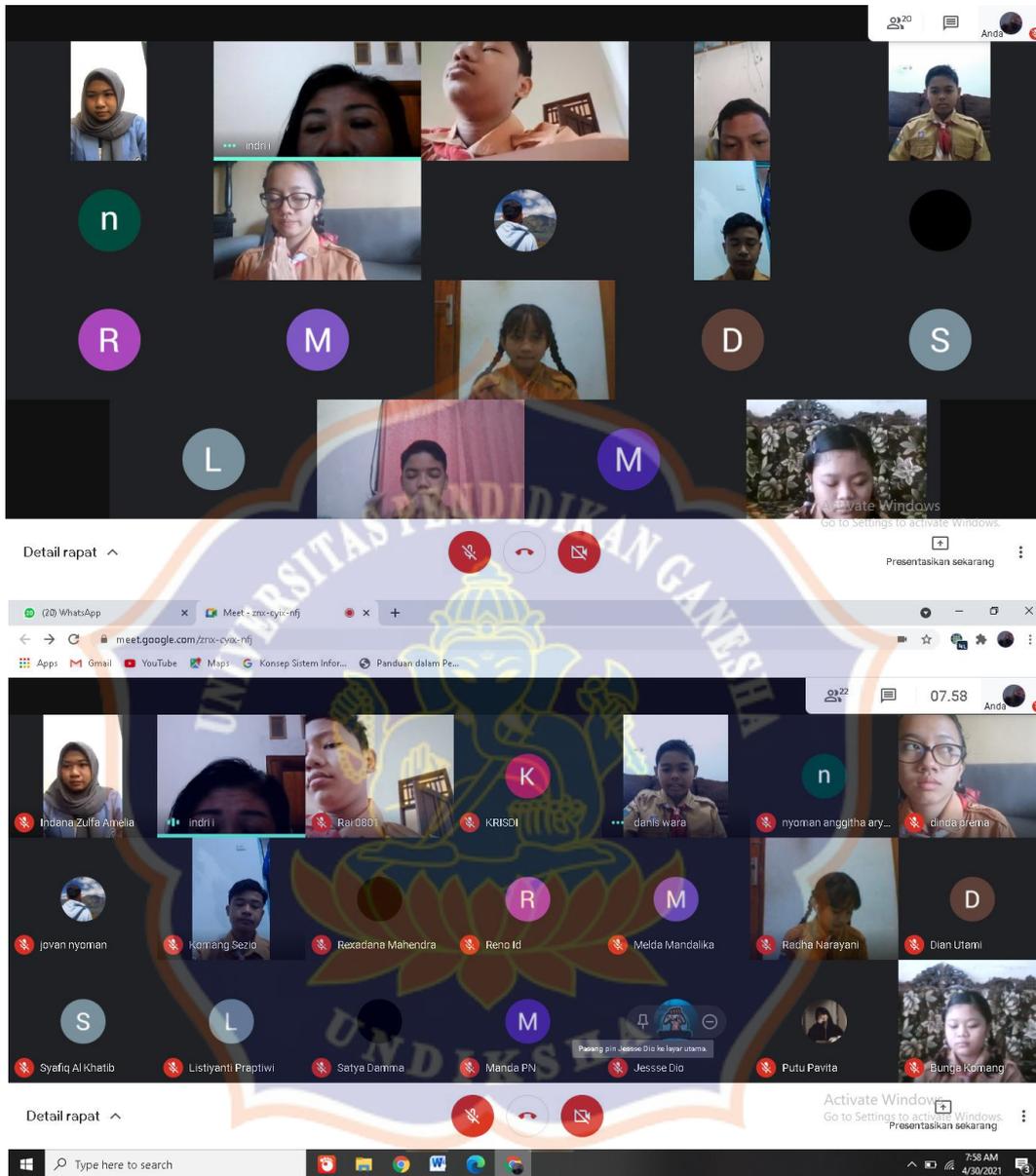
11.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi pembelajaran daring ( <i>Google Meet, Zoom, BEE</i> )	<input type="radio"/> Ya (100%) <input type="radio"/> Tidak (0%)
12.	Apakah pembelajaran seni budaya secara daring membuat nilai siswa menjadi menurun?	<input type="radio"/> Ya (25 %) <input type="radio"/> Tidak (75%)
13.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran daring seni budaya lebih efektif dari luring?	<input type="radio"/> Ya (25%) <input type="radio"/> Tidak (75%)



## Lampiran 6. Google Meet Kelas VIII A2



## Lampiran 7. Google Meet Kelas VIII A4



## RIWAYAT HIDUP



Indana Zulfa Amelia lahir di Batu Endik pada tanggal 29 Februari 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Yahya Hasan dan Ibu Layli Asmaroni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Desa Banjar Sari, Kecamatan Labuhan Haji, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Dasan Teres Lombok Tengah dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Labuhan Haji dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Selong. Selanjutnya, mulai tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Seni dan Desain, Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis masuk di kelas A “Gamaseri’17” dan menyelesaikan Pendidikan S1 dengan menulis skripsi yang berjudul “Sistem Pembelajaran Seni Budaya berbasis Daring di SMP Negeri 1 Singaraja”.