

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Zaman saat ini mendorong pengembangan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Sejalan dengan pengembangan teknologi tersebut, menuntut ilmu pendidikan untuk terus menyesuaikan dengan keadaan yang ada. Paradigma perubahan itu pula membuat pergeseran pendidikan masyarakat dari konvensional ke arah pendidikan yang lebih modern, contohnya banyak siswa yang sudah mulai memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang saat ini seperti komputer, *handphone*, dan internet.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pembelajaran haruslah senantiasa diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih terdapat proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan menitik beratkan metode ceramah dan menghafal sehingga para siswa kurang memiliki pengalaman lebih dalam menyerap informasi dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Stine, JM (2002:6), bahwa:

Cara belajar sistem pendidikan kita yang diterapkan kepada kita sejak masa kanak-kanak, yaitu cara belajar kuno dan tidak produktif. Pendekatan model lama ini sebenarnya lebih menimbulkan keburukan daripada kebaikan dan membuat proses belajar menjadi sulit bagi kita. Sejak dulu sistem sekolah mengajarkan kepada anak-anak untuk menghafal tanpa berpikir.

Walaupun pembelajaran tersebut sudah sering di terapkan, alangkah baiknya perkembangan teknologi yang ada saat ini dimanfaatkan oleh guru untuk mengubah pengajaran secara konvensional yang hanya menerapkan metode ceramah dan menghafal ke pengajaran yang lebih modern lagi. Profesionalisme seorang gurupun di uji untuk menampilkan pengajaran yang mudah untuk di serap peserta didik, salah satunya yaitu dengan bantuan media.

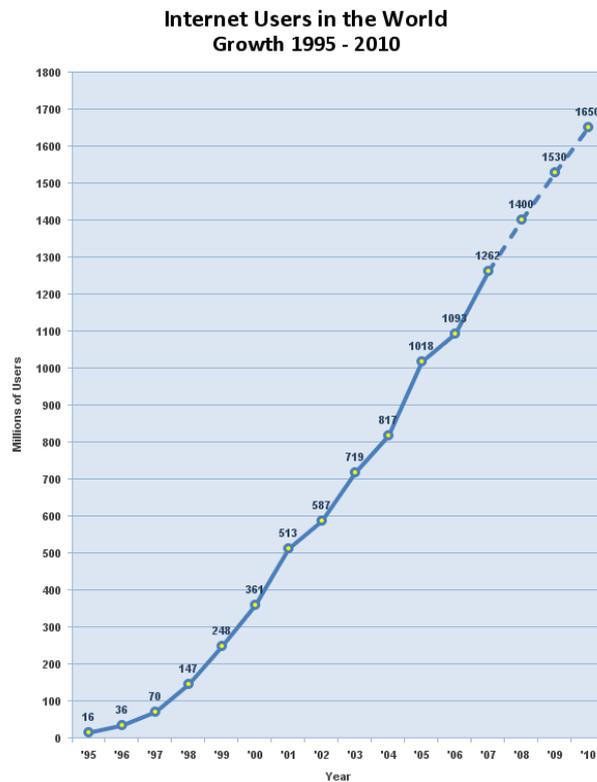
Media pembelajaran yang saat ini sedang mengalami perkembangan sangat pesat adalah aplikasi komputer. Pada mulanya aplikasi komputer mengalami keterbatasan dalam segi penggunaannya, yang hanya digunakan sebagai kegiatan administrasi saja. Namun sekarang aplikasi komputer yang dulunya hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) telah mengalami kemajuan yaitu digunakan sebagai sarana belajar siswa yang menggunakan berbagai media yang kita kenal dengan sebutan “multimedia”. Pemanfaatan media komputer yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran memiliki banyak peminat, hal tersebut dapat dilihat dari adanya unsur suara, gambar, interaktivitas dan kemudahan dalam mengaplikasikannya. Dengan begitu seseorang kini bisa belajar secara mandiri dalam mengoperasikan komputer tanpa harus didampingi oleh seorang guru. Dan selanjutnya peran-peran gurupun berubah total yang pada mulanya peran mereka sebatas sebagai pendidik (*educator*) dan pengajar (*teacher*), berubah menjadi pelatih, pendamping dan sekaligus pembelajar. Seiring dengan perkembangan jaman, media komputerpun mulai berkembang lagi, munculnya

media internet mengubah pola interaksi masyarakat khususnya di kalangan remaja yang banyak menggunakannya. Internet telah menjadi jembatan penghubung secara meluas.

Sangat disadari bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet ini telah mengubah pola interaksi masyarakat, baik interaksi belajar, interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Pengaruh yang ditimbulkan begitu besar bagi masyarakat untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Hal tersebut dibuktikan oleh laporan survey *Pew Internet and American Life Project* yang dipublikasikan Mei 2000 (Harefa, 2000:99) menunjukkan hasil bahwa dalam segi aktivitas penggunaannya, internet paling banyak digunakan untuk surat menyurat, mendapatkan berita, sekedar mencari kesenangan, mencari informasi tentang hobi, mengetahui cuaca, dan penelitian sehubungan dengan suatu pekerjaan. Mengetahui betapa besar pengaruh internet pada masyarakat tentunya fasilitas ini harus dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam segi hal positif, karena tidak menutup kemungkinan masih terdapat hal negatif dari penggunaan internet, salah satunya dalam memilih materi informasi. Terkadang pengguna hanya mencari hiburan atau bahkan melakukan *cyber crime* di dunia maya ini. Maka dari itu makna pendidikan sebagai kontrol sangat diperlukan untuk mereduksi hal tersebut.

Pertumbuhan pengguna internet setiap harinya terus bertambah banyak, perkembangan internet yang terjadi pada tahun 1995 baru 16 juta orang menggunakan internet, sedangkan pada tahun 2010 sudah mencapai lebih dari

1 miliar pengguna. Berikut adalah data pertumbuhan pengguna internet di seluruh dunia :



Gambar 1.1 Data pengguna internet di dunia

(Sumber : www.internetworldstats.com , 2010)

Di Indonesia sendiri pertumbuhan pengguna internet sangat cepat , tahun-tahun perkembangannya menurut Departemen Komunikasi dan Informatika sebagai berikut:

Pada tahun 1995, Pusat 'Industri dan Perdagangan Lembaga Pengembangan Kewirausahaan Bina Mitra Sejahtera mendata bahwa ada sekitar 10.000 pengguna yang tersambung ke Internet, dan pada tahun 1997 angka itu menjadi 100.000. Kemudian menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada akhir tahun 2001 mencapai 2,4 juta orang. Meningkat lebih dari dua kali lipat dibandingkan dengan angka pada akhir tahun 2000 sebesar 1,9 juta orang. Pengguna sebanyak 2,4 juta orang tersebut terdiri dari 550 ribu pengguna perumahan, 26 ribu pengguna

perusahaan, 2000 sekolah dengan rata-rata 500 pengguna/siswa persekolah, 500 perguruan tinggi dengan rata-rata 1000 mahasiswa per kampus dan 2500 warnet dengan rata-rata 100 orang pelanggan perwarnet.

Bagi dunia pendidikan, meluasnya pemanfaatan internet merupakan suatu potensi dan solusi untuk pengembangan pembelajaran dengan sistem *online* agar tuntutan global akan dunia pendidikan dapat terpenuhi. Sebagaimana dikemukakan oleh Mohammad Ali (2005: 15 -24) bahwa “*Today the internet has been utilized in almost every aspect of human life including in education*”. Salah satunya *e-Learning* yang merupakan contoh bentuk kemajuan dibidang teknologi informatika (Sopian 2009: 1). “*e-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet” (Sopian 2009: 1). Dengan demikian “adanya pemanfaatan *e-Learning* sebagai sarana dalam proses pembelajaran akan sangat membantu bagi siswa ataupun guru dan dapat memperkaya nilai belajar tradisional” (Aunurrahman 2009: 233).

Dengan munculnya sistem pendidikan secara *online* yang kita kenal dengan sebutan *e-learning*. Kapabilitas *e-learning* sebagai media pembelajaran memiliki fleksibilitas yang sangat tinggi, artinya peserta didik dapat mengakses bahan-bahan setiap saat dan berulang-ulang dalam mengakses informasi secara meluas kapan saja dan dimanapun. Munculnya media pembelajaran *e-learning* diharapkan juga dapat berdampak baik pada peningkatan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Adapun salahsatu kendala bagi pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* yaitu dengan masalah biaya, di karenakan tidak semua rumah yang memiliki

akses internet, dan juga tidak semua orang memakai handphone yang bisa mengakses internet.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari 2011 ke SMAN "X" kelas XI IPA "Y" di Bandung peneliti melihat terdapat beberapa masalah yang terdapat pada sekolah tersebut, di antaranya yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah terutama dalam pembelajaran biologi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar materi sistem saraf pada tahun 2009/2010 adalah 63 dan dua tahun kebelakang perolehan ulangan harian di setiap kelasnya berkisar 63-66. Hasil belajar siswa kelas XI IPA "Y" yang akan dijadikan penelitian pun dapat dikategorikan masih kurang. Hasil tersebut diperoleh dari nilai ulangan harian pada semester ganjil yaitu 52,9. Adapun nilai yang diperoleh oleh subjek penelitian pada materi sebelum penelitian yaitu Sistem Ekskresi dengan nilai rata-rata 54,28.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa di SMAN "X" Bandung

	\bar{X}_1	KKM ₁	\bar{X}_2	KKM ₂	\bar{X}_3	KKM ₃	\bar{X}_4	KKM ₄
	64,8	65	64,7	65	52,9	65	54,28	70
Ketuntasan	70%		70%		70%		75%	

Ket:

\bar{X}_1 Nilai hasil belajar Materi Sistem Saraf tahun ajaran 2008/2009

\bar{X}_2 Nilai hasil belajar Materi Sistem Saraf tahun ajaran 2009/2010

\bar{X}_3 Nilai Kelas IPA "Y" tahun ajaran 2010/2011

\bar{X}_4 Nilai hasil ulangan bab Sistem Ekskresi kelas IPA "Y" tahun ajaran 2010/2011

Setelah melihat data sebelumnya yang sudah di jelaskan di atas, peneliti memperkuat hasil observasi awal berupa angket yang ditujukan pada siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Hasil observasi tersebut dapat dilihat dengan kepemilikan *account* di berbagai *social network* seperti *Yahoo Messenger*, *Facebook*, *Twitter*, dan *Blogger* yang 97,43% siswa kelas IPA “Y” memiliki *account* tersebut. Hal ini akan lebih memudahkan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran melalui media *e-Learning* selain mudah dan dapat ditambahkan pula lampiran (*attachment*). Selain itu tercatat 97,43% siswa biasa melakukan browsing, 76,92% siswa memiliki fasilitas internet di rumah, dengan demikian akan lebih memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapanpun sesuai yang mereka inginkan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pun, pada aspek sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMAN “Y” Bandung sudah cukup memenuhi sebagai salah satu sekolah yang berbasis penggunaan Informasi Teknologi (IT) dalam setiap pembelajarannya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Gladstone (Owens, 2007) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informatika sangat efektif digunakan dalam kegiatan proses belajar dan mengajar. Ketersediaan fasilitas IT yang dimiliki oleh sekolah diantaranya, laboratorium komputer, koneksi ke *internet* yang tersedia disetiap ruang kelas, area sekolah dengan menerapkan *hot spot*, pengembangan *website* sekolah, sejatinya dapat meningkatkan pengembangan kualitas pembelajaran, tetapi pada kenyataannya yang ditemukan di lapangan selama kegiatan observasi yang dilakukan oleh

peneliti, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam rangka upaya meningkatkan prestasi hasil belajar siswa pada materi sistem saraf. Menurut Alma (2009: 79) secara garis besar kegiatan belajar mengajar dikatakan sukses dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar dari target yang telah ditentukan.

Pada umumnya eksistensi proses pembelajaran yang ada di sekolah saat ini masih bersifat *teacher centris*, dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, lebih khususnya belum memanfaatkan media teknologi informasi, dan internet. Mulyasa (Juri, 2008) menyatakan bahwa 'guru, kreatif, profesional, dan menyenangkan harus memiliki berbagai konsep dan cara untuk mendongkrak kualitas pembelajaran'. Upaya untuk mendongkrak kualitas pembelajaran antara lain dengan membangkitkan minat belajar, dan mendayagunakan sumber serta sarana belajar. Sumber belajar yang sangat sedikit digunakan adalah sumber belajar yang memanfaatkan media elektronika atau komputer. Profesionalisme seorang guru mutlak diperlukan sebagai bekal dalam mengakses perubahan baik itu metode pembelajaran ataupun kemajuan teknologi yang semuanya ditujukan untuk kepentingan peningkatan proses belajar.

E-Learning merupakan salah satu contoh bentuk kemajuan dibidang teknologi informatika (Sopian 2009: 1). "*e-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet" (Sopian 2009: 1). Dengan demikian "adanya pemanfaatan *e-Learning* sebagai sarana dalam proses

pembelajaran akan sangat membantu bagi siswa ataupun guru dan dapat memperkaya nilai belajar tradisional” (Aunurrahman 2009: 233), selain itu juga dengan penggunaan media *e-Learning* diharapkan dapat memberikan waktu lebih bagi siswa untuk mempelajari materi sistem saraf pada manusia, hal ini dikarenakan dipandang dari peserta didik, siswa dapat mengakses materi bahan ajar setiap saat dan berulang-ulang, selain itu siswa juga dapat dapat berkomunikasi dengan guru pada saat berada di dalam kelas ataupun melalui media *chat*.

Penggunaan *e-Learning* dalam dunia pendidikan mengacu pada semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media elektronika atau teknologi informasi (Effendi, 2005: 7). “Aplikasi teknologi informasi yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah internet, hal ini berdasarkan pada sebagian besar sekolah- sekolah sudah memiliki fasilitas komputer yang terkoneksi (*link*) ke *internet*” (Warsita, 2008: 132). Terdapat cara yang digunakan dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan internet yaitu dengan melalui *web centric course*. Menurut pendapat Haughey (Suyanto, 2005: 4) menyatakan *web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Kemudian menurut pendapat Rosenberg (Efendi, 2009: 136) *web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model

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

Strategi pembelajaran melalui internet dan kegiatan tatap muka di dalam kelas, dikembangkan dengan tujuan dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa (Warsita, 2008: 146). Dengan adanya pembelajaran *e-learning* berbasis *web* ini selain upaya meningkatkan hasil belajar siswa juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan keaktifan siswa. Selain komputer hanya dijadikan sebagai kesenangan, permainan dan kreativitas saja, namun dapat digunakan oleh peserta didik sebagai bahan pembelajaran juga. Hal demikian sesuai dengan hasil survey yang dilakukan oleh Oxford (2005) menunjukkan bahwa 92% orang yang online bertujuan hanya untuk membuka *e-mail*, 74% melakukan transaksi online, 43% bermain game *online*, 42% melihat lowongan pekerjaan, dan hanya 21% kegiatan *online* digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Liu, Youn *et al.* (2010), menyatakan bahwa terdapat peningkatan minat dan motivasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran sains melalui penggunaan *e-Learning* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Owens *et al.* (2007) menunjukkan bahwa penggunaan *internet* dalam proses pembelajaran berdampak pada berkurangnya minat penggunaan buku dalam kegiatan

pembelajaran, tetapi apabila keduanya digabungkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

Maka dalam penelitian yang berdasarkan pada masalah nyata di lapangan ini akan diujicobakan " Upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI IPA melalui *e-learning* pada subkonsep Sistem Saraf " melalui metode Penelitian Tindakan Kelas.

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu bekolarborasi dalam kegiatan praktik yang terjadi dalam pembelajaran sehari-hari yang dilakukan di kelas oleh guru, hal ini diperkuat dengan kutipan Suyanto (1997 : 2) menyatakan bahwa guru dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif juga merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas lebih professional.

Melalui penelitian ini diharapkan kualitas pembelajaran khususnya pada subkonsep Sistem Saraf dapat diperbaiki menuju arah yang lebih baik. Sehingga, penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi dengan peneliti ini mampu membantu siswa mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *e-learning*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI melalui *E-learning* pada subkonsep Sistem Saraf?”.

Berikut beberapa pertanyaan penelitian dari masalah pokok di atas :

1. Bagaimana perolehan hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui *e-learning* berbasis *web course* pada setiap siklusnya?
2. Bagaimana perolehan hasil motivasi siswa yang diberikan sebelum pembelajaran melalui *e-learning* dan sesudah pembelajaran melalui *e-learning* berbasis *web course*?
3. Bagaimana aktifitas siswa terhadap pembelajaran melalui *e-learning* berbasis *web course*?

C. Batasan Masalah

Bedasarkan permasalahan yang sudah ada, agar penelitian ini dapat terarah, perlu adanya ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- a. *E-learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu *web centric course*, yang dimaksud *web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional) (Suyanto, 2005 : 4). Sebagian materi disampaikan melalui *e-learning* sebagian lagi disampaikan dengan tatap muka, sehingga fungsinya saling melengkapi .

- b. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaboratif dan bermitra dengan pihak lain, seperti dengan guru bersangkutan yang mengajar di sekolah tersebut dengan dua siklus.
- c. Hasil belajar yang akan dibandingkan dalam penelitian ini meliputi ranah kognitif yang terdiri dari berbagai aspek yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan siswa terhadap subkonsep Sistem Saraf yang dijarang melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda.
- d. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat, rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran biologi, khususnya pada subkonsep Sistem Saraf dengan menggunakan *e-Learning* yang dijarang melalui angket model ARCS. Angket ini mengukur empat aspek motivasi yaitu *attention* (A), *relevance* (R), *confidence* (C), dan *satisfaction* (S).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subkonsep sistem saraf.
2. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada subkonsep sistem saraf.
3. Untuk mengetahui aktifitas siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* dalam subkonsep sistem saraf.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a) Mendapatkan pengalaman belajar Biologi dengan menggunakan *e-learning*.

b) Mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan *e-learning*, sehingga mampu bersaing dalam masyarakat global

2. Bagi guru

a) Memberikan masukan awal bagi pihak-pihak termasuk praktisi-praktisi pendidikan (Guru) yang berkepentingan dalam mengembangkan proses pendidikan baik secara langsung ataupun secara tidak langsung terutama dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi siswa secara inovatif akan tuntutan global terhadap kemajuan ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan.

b) Memberikan alternatif pengajaran dengan menggunakan *e-learning*.

c) Membantu guru mengatasi permasalahan dalam kelas pada pembelajaran materi Sistem Saraf.

d) Memotivasi guru untuk lebih menguasai fasilitas teknologi dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi sekolah

Agar lebih bisa memanfaatkan lagi fasilitas di sekolah yang sudah ada yang tidak hanya digunakan untuk sekedar main-main melainkan proses belajar pun bisa digunakan dengan sebaik-baiknya.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan perbandingan dan masukan untuk meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Profil Sekolah

1. Deskripsi Sekolah

Sekolah yang digunakan oleh peneliti adalah SMA N 6 Bandung yang merupakan salahsatu sekolah favorit di daerah Bandung yang ada sejak tahun 1956. Letak sekolah ini berada di jalan Pasirkaliki No 51. Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh sekolah ini yaitu visi "Menuju Sekolah Menengah Atas unggulan Kota Bandung yang mengembangkan potensi peserta didik sehingga berdaya saing, berprestasi, berkarya, dan mampu menjawab tantangan perubahan zaman", sedangkan misi sekolah ini yaitu "1.membekali peserta didik dengan budi pekerti luhur berlandaskan iman dan taqwa, 2.membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan keterampilan untuk mampu berkembang pada pendidikan yang lebih tinggi dan tuntutan kehidupan, 3.membina peserta didik untuk mengembangkan dirinya agar dapat berprestasi sesuai dengan potensi, minat dan bakat yang dimilikinya, 4.menumbuhkembangkan peserta didik sehingga mampu mandiri, berdaya cipta, belajar sepanjang hayat, untuk beradaptasi mengikuti perkembangan" . Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMAN 6 Bandung di antaranya

Tabel 1.2 Fasilitas yang dimiliki SMAN 6 Bandung

No	Fasilitas	Jumlah
1	R. Kelas	22
2	R. Laboratorium	4
3	R. Perpustakaan	1
4	R. Guru	1
5	R. Kepala Sekolah	1

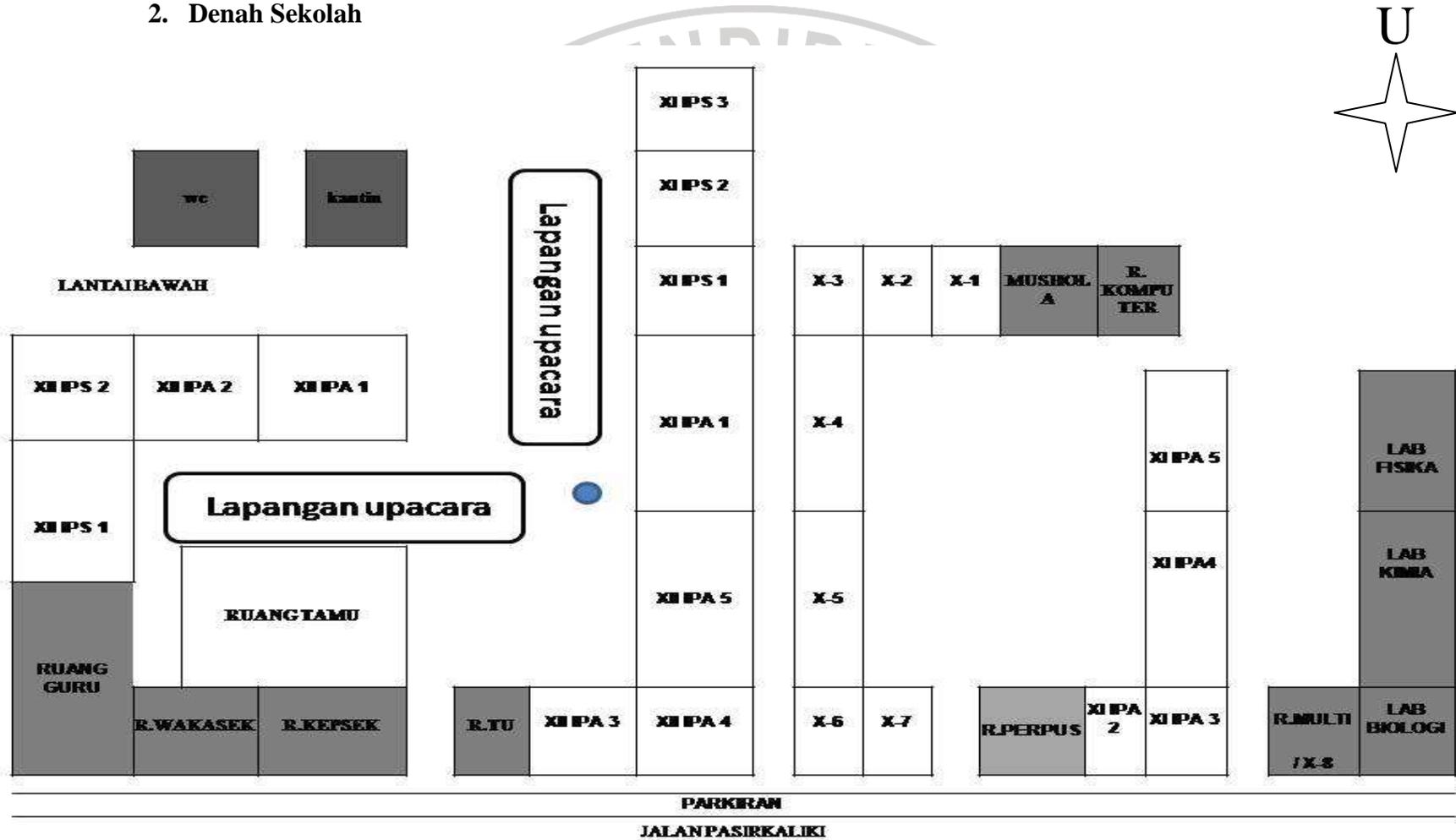
6	R. Wakasek	1
7	R. Tata Usaha	1
8	R. BK	1
9	R. Kantin	3
10	R. OSIS	1
11	R. Ektrakurikuler	4
12	R. Koperasi	1
13	R. WC	10
14	R. Penjaga Sekolah	3
15	R. Gudang	1
16	R. Mushola	1
17	Lapangan Upacara	1
18	Internet	1
19	Telepon	1
20	Listrik	15000 watt
21	Buku Perpustakaan	17208
22	Komputer Server	1
23	Komputer	30
24	Laptop	4
25	Projector	5

Di atas merupakan fasilitas yang ada di SMA N 6 Bandung yang dikategorikan cukup memadai di kalangan sekolah menengah. Ada sekolah tentunya ada murid di dalamnya yang menuntut ilmu. Kondisi siswa di sekolah tersebut di gambarkan seperti tabel yang ada di bawah ini

Tabel 1.3 Kondisi siswa

No.	Program	JUMLAH SISWA								Total
		Kelas 10		Kelas 11		Kelas 12		Seluruh		
		L	P	L	P	L	P	L	P	
1	Umum	138	172					138	172	310
2	IPA			95	103	70	114	165	216	381
3	IPS			45	35	56	45	101	80	181
Jumlah seluruh		138	172	140	138	126	159	404	468	872

2. Denah Sekolah



Gambar 1.2 Denah SMAN 6 Bandung