

ABSTRAK

Dian Alfianita Zendrato, 2021. Penggunaan Aplikasi *Geschool* pada Pembelajaran Seni di SMP Negeri 25 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi *geschool* pada pembelajaran Seni Budaya dalam pelajaran bernyanyi secara polifoni pada kelas VII di SMP Negeri 25 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Objek yang diteliti yaitu siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Padang. Penelitian ini menggunakan alat tulis kerja dan handphone sebagai instrument penelitian. Jenis dan sumber data berupa data primer dan data skunder dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian ada 6 tahapan teknik analisis data yaitu mengidentifikasi data, mengklasifikasi data, mengklarifikasi data, mendeskripsikan data, menganalisis data dan menyimpulkan.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *geschool* untuk persiapan pembelajaran tidak terdapat fitur dalam aplikasi ini untuk merancang pembelajaran sehingga guru membuat RPP secara manual. Aplikasi ini digunakan sebagai fungsi kelas untuk mengatur interaksi guru dan siswa. Penggunaan aplikasi *geschool* untuk pelaksanaan pembelajaran seni budaya bernyanyi secara polifoni berupa pemberian materi dan tugas berjalan dengan baik dikarenakan fitur yang disediakan pada aplikasi *geschool* sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pemberian materi dan tugas. Namun penggunaan aplikasi *geschool* untuk pembelajaran praktik menyanyikan lagu secara polifoni dalam bentuk kelompok berjalan kurang maksimal, guru memiliki kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran praktik melalui aplikasi pembelajaran ini. Penggunaan aplikasi *geschool* untuk evaluasi pembelajaran berjalan dengan baik, pemberian tryout mudah dilakukan karena telah ada fitur *tryout* pada aplikasi *geschool*. Ada juga fitur hasil dan analisis soal, materi dan absen otomatis yang memudahkan guru untuk menilai hasil belajar siswa.

Kata kunci: penggunaan, aplikasi, *geschool*, seni budaya