

**DAMPAK PENGGUNAAN APLIKASI GESCHOOL TERHADAP
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (TARI)
DI SMA ADABIAH 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1)*



Oleh :

**BUNGA MAHARANI
NIM. 18023055/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
DEPARTEMEN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITA NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang
Nama : Bunga Maharani
NIM/TM : 18023055/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Mei 2022

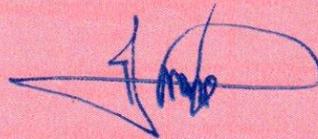
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 19640617 199601 1 001

Kepala Departemen,



Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran
Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang

Nama : Bunga Maharani
NIM/TM : 18023055/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

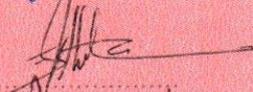
Padang, 30 Mei 2022

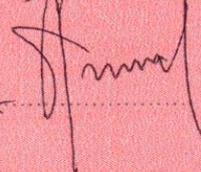
Tim Penguji:

	Nama
1. Ketua	: Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
2. Anggota	: Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum.
3. Anggota	: Dr. Yuliasma, M.Pd.

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Maharani
NIM/TM : 18023055/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Kepala Departemen Sendratasik,

Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,

Bunga Maharani
NIM/TM. 18023055/2018

ABSTRAK

Bunga Maharani, 2022. Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang. *Skripsi*. Departemen Sendratasik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan aplikasi geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang.

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung berupa kamera, foto, dan wawancara. Jenis data menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah mengidentifikasi data, mengklarifikasi data, mendeskripsikan data, menganalisis data dan menyimpulkan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Geschool pada pembelajaran seni budaya (Tari) kelas XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang mempunyai dampak positif dan dampak negatif terhadap guru maupun siswa. Dampak positif bagi guru yaitu guru lebih mudah dalam mengakses materi ke dalam Geschool, adanya tanggung jawab latihan dan ulangan harian kepada siswa. Dampak negatif terhadap guru ialah gangguan pada sinyal yang menyebabkan Geschool error pada saat melakukan pengiriman materi kepada siswa, kesehatan terganggu, dan proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Sedangkan dampak positif terhadap siswa yaitu disiplin dan tanggung jawab akan tugas yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengulang kembali materi yang telah ajarkan di rumah. Dampak negatif terhadap siswa ialah siswa kesulitan dalam memahami materi, biaya pengeluaran orang tua menjadi semakin bertambah untuk membeli paket internet dalam belajar di sekolah, di rumah, mengancam kesehatan, siswa lalai dengan adanya smartphone dalam pembelajaran, kurangnya interaksi siswa bersama teman-temannya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang**". Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D. pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum penguji 1 yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
3. Dr. Yuliasma M.Pd penguji 2 yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum. dan Harisnal Hadi, M.Pd Kepala Departemen dan Sekretaris Departemen yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Sendratasik yang memberikan dukungan kepada penulis.

6. Kepada kedua orang tua yang telah mendoakan dan memberikan dukungan yang begitu tulus kepada penulis.
7. Teman-teman Sendratasik 2018 yang selalu memberikan semangat dan semangat juga buat teman-teman semua yang sedang berjuang.

Penulis telah berusaha untuk melakukan yang terbaik dalam penulisan skripsi ini. Namun demikian, penulis juga menyadari segala kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penyajinya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi penulis dan pembaca.

Padang, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORETIS	
A. Landasan Teori	9
1. Belajar dan Pembelajaran	9
2. Pembelajaran Tari	10
3. Hasil Belajar	12
4. Geschool	15
5. Dampak Aplikasi Geschool	24
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Objek Penelitian	29
C. Instrumen Penelitian	30
D. Jenis dan Sumber Data	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
1. Gambaran Umum Lokasi Sekolah	35
2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang	47
3. Strategi Pembelajaran	48
4. Penggunaan Aplikasi Geschool Terhadap Pembelajaran	51
5. Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool	55
B. Pembahasan	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	74
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sarana SMA Adabiah 2 Padang tahun 2020/2021	39
2. Struktur Organisasi Sekolah	43
3. Data Guru dan Staff Pegawai SMA Adabiah 2 Padang	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Awal <i>Geschool</i>	17
2. Sign Up <i>Geschool</i>	17
3. Role In School <i>Geschool</i>	18
4. Verifikasi <i>Geschool</i>	18
5. Kerangka Konseptual.....	28
6. SMA Adabiah 2 Kota Padang	35
7. Pembelajaran Seni Budaya dengan Menggunakan Aplikasi <i>Geschool</i>	51
8. Halaman Awal Aplikasi <i>Geschool</i>	52
9. Room Al-Qur'an.....	53
10. Materi Pembelajaran.....	54
11. Rangkaing Siswa	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai	74
2. Daftar Kehadiran	75
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76
4. Wawancara	78
5. Media Dalam Melaksanakan Pembelajaran Seni Budaya	80
6. Penilaian	81
7. Silabus	82
8. Surat Izin Penelitian.....	96

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan adalah suatu upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat, sehingga mereka dapat melakukan sesuatu yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Dalam setiap kemampuan individu berawal dari prosesnya, serta memiliki keahlian atau kelebihan yang dimiliki masing-masing individu tersebut.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.”

Di Indonesia, pendidikan terbagi atas beberapa jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang proses belajarnya dilakukan di sekolah. Jalur pendidikan ini merupakan pendidikan yang paling umum dan sering di tempuh di Indonesia, mengingat sifatnya yang formal dan lulusannya diakui secara nasional baik internasional.

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan yang proses pembelajarannya dilakukan oleh keluarga dan lingkungan yang berbentuk

kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggungjawab.

Pendidikan informal ini bisa kita temui melalui sekolah rumah (*homeschooling*) atau juga Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (*PKBM*). Sedangkan, pendidikan nonformal adalah pendidikan yang proses pembelajarannya dilakukan secara terstruktur dan berjenjang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan peserta didik tertentu untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, latihan, dan bimbingan sehingga mampu bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, dan Negara. Pendidikan nonformal paling banyak terdapat pada usia dini, misalnya saja Taman Pendidikan Al Quran yang banyak terdapat di Masjid dan tempat lainnya.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Semua komponen ini harus diperhatikan dengan sebaik-baiknya oleh guru dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang efektif (Rusman, 2003: 1). Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik beserta sumber belajarnya. Pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses hasil ilmu dan pengetahuan peserta didik (Bahanudin, 2007:116).

Mata pelajaran seni budaya menjadi mata pelajaran yang berperan penting bagi pendidik, dan menjadi salah satu mata pelajaran yang dituntut oleh kurikulum untuk diajarkan atau diberikan kepada peserta didik mulai

dari tingkat TK sampai ke tingkat Perguruan Tinggi. Mata pelajaran seni budaya ini lebih bersifat membantu secara tidak langsung terhadap kebutuhan hidup manusia, dan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan imajinatif-intelektual yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, serta dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam berkarya seni (Ardipal, 2010: 3)

Munculnya masa pandemic covid-19 di Indonesia pada bulan Maret tahun 2020, Pemerintah Indonesia beserta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan memutuskan bahwasanya Indonesia melaksanakan pembelajaran daring yang dilakukan di rumah dengan menggunakan koneksi jaringan internet dan beberapa aplikasi yang dapat mempermudah pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar terputusnya rantai penyebaran Covid-19. Media yang biasa digunakan oleh guru dan murid berupa computer, laptop, dan handphone. Semua guru dituntut harus mampu merancang dan mendesain pembelajaran dengan metode yang lebih efektif pada sistem daring. Guru harus mampu membatasi dan memilih sejauh mana cakupan materi yang diberikan dan sesuai dengan aplikasi yang akan digunakan nantinya.

Daring merupakan suatu alat komunikasi untuk berbagai informasi dan individu atau bertujuan sebagai berbagi pesan atau informasi melalui jarak jauh dengan menggunakan jaringan. Pembelajaran daring inidilakukan dengan tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan siswa.

Luring merupakan pembelajaran yang dimana siswa dan guru harus datang ke kelas untuk belajar tatap muka. Tentunya pembelajaran daring tidak

akan berlangsung lama, pembelajaran luring juga haruslah ditetapkan guna meningkatkan kualitas belajar siswa.

Effendy (2000: 13) komunikasi dalam jaringan adalah proses penyampaian perasaan atau pikiran oleh seseorang ke orang lain dengan memakai kode-kode yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi memakai media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik pada sistim daring di masa pandemic covid-19 ini salah satunya adalah pilihan aplikasi yang tepat dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Salah satu dari aplikasi yang efektif seperti Geschool.

Geschool merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh. Pembelajaran jarak jauh itu sendiri ialah pembelajaran dengan menggunakan suatu media daring, atau sebuah aplikasi yang dapat terjadinya interaksi antara Guru dan Siswa. Geschool ini pengoperasiannya sangat mudah dan praktis bagi siswa yaitu absensi, kegiatan tugas, tutorial video praktek yang di berikan guru kepada siswa yang melalui aplikasi Geschool.

Dengan menggunakan Geschool, siswa, guru, alumni serta orang tua bisa memanfaatkan fitur sosial seperti update status, upload foto album, serta lainnya. Semua aktivitas belajar yang dilakukan user juga muncul di fitur sosial secara langsung, seperti baru saja belajar, tryout latihan soal yang ada laporan pengerjaannya juga hasil tryout realtime beserta peringkatnya. Semua

bisa dilihat dan dikomentari oleh temannya yang lain maupun guru atau orang tua (Cahyaningtyas Kumala Dewi,2013).

Keutamaannya adalah tersedianya pembelajaran online yang lengkap dan gratis (*Gebook, Getop, Getup*) yang dapat diakses oleh pengguna kapan saja dimana saja seiring aktivitas sosialnya. Secara khusus, Geschool juga membangun komunitas sekolah baik dalam lingkup akademis maupun interaksi sosialnya. Dan Geschool siap menjadi jejaring sosial yang digunakan seluruh lapisan masyarakat, dan menjadi *one stop studying website for Indonesia students*.

Kegiatan belajar mengajar untuk seni budaya (Tari) di kelas X MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang selama semester ganjil Juli–Desember 2021, sebelum penerapan aplikasi Geschool, tentunya semua guru di SMA Adabiah 2 Padang melakukan pelatihan. Dalam pelaksanaan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Geschool, dan cara meng-upload materi ke akun Geschool. Sementara untuk pembelajaran guru dan siswa menggunakan aplikasi whatsapp dan link Youtube. Oleh sebab itu, untuk pembelajaran seni budaya (Tari) guru dan siswa menggunakan aplikasi Geschool. Setelah berlangsungnya pembelajaran tatap muka (Luring), siswa dan guru di SMA 2 Adabiah Padang masih menerapkan penggunaan aplikasi Geschool pada pembelajaran.

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru, dalam penggunaan aplikasi Geschool dengan metode yang telah di terapkan. Tentunya guru akan lebih bekerja keras agar pembelajaran seni budaya (Tari) agar dapat dipahami

dengan baik dan dapat diikuti sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas X MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang selama semester Juli-Desember 2021, menggunakan sistem daring/luring. Pada gilirannya, proses belajar mengajar pada saat ini terbagi dua, dikarenakan cara belajar yang terbagi dua tersebut, tentu efektifitas dan kualitas belajar akan berpengaruh oleh sistem tersebut. Dengan demikian, sebagian siswa masih ada yang telah mulai akrab dengan sistem Daring yaitu menggunakan aplikasi geschool. Namun berdasarkan observasi sebagian lagi ada yang menyukai Luring, sehingga respon atau minat siswa dan keinginan guru terhadap sistem pembelajaran menjadi tidak fokus.

Merujuk pada kenyataan yang peneliti temukan di sekolah atau di kelas, ternyata guru sering menggunakan aplikasi Geschool, meski sudah diperbolehkan belajar dengan sistem tatap muka (luring). Selain itu, siswapun tampak responnya juga memperlihatkan sikap positif terhadap pembelajaran daring yang dilakukan guru tersebut.

Berdasarkan realita atau kenyataan di atas, peneliti ingin memfokuskan penelitian ini pada permasalahan “Bagaimana dampak penggunaan aplikasi Geschool terhadap pembelajaran Seni Budaya (Tari) di kelas XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dari persoalan – persoalan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran seni budaya kelas XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang. Berdasarkan pengamatan oleh penulis

terhadap proses pembelajaran seni budaya, khususnya pada mata pelajaran seni budaya dalam pembelajaran tari, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang efektif nya proses belajar mengajar.
2. Penggunaan aplikasi Geschool dalam proses pembelajaran seni budaya (Tari).
3. Pelaksanaan aplikasi Geschool dalam pembelajaran seni tari.
4. Respon siswa terhadap sistem pembelajaran.
5. Sistem campuran dan kondisi belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu dan kemampuan peneliti, maka perlu ada batasan masalahnya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang, “Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool Terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang?”.

E. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool Terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik dan mengerti dalam pembelajaran sistem Daring dan Luring yang akan berguna untuk kedepannya, karena pada zaman teknologi serba canggih pada saat ini akan membantu peserta didik dalam menggunakan aplikasi Geschool dengan mudah.
2. Bagi tenaga pendidik akan berguna penelitian ini sebagai masukan atau rujukan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara Daring dan Luring.
3. Peneliti dapat memenuhi salah satu dari persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang sarjana kependidikan di Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
4. Sebagai referensi bagi masyarakat dengan menggunakan aplikasi Geschool dengan melihat proses pembelajaran seni budaya (Tari).

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses bagi manusia yang ditandai dengan adanya perbedaan pada dirinya, dari yang tidak tahu sesuatu hal menjadi tahu dan dari yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan menjadi lebih banyak memiliki ilmu pengetahuan. Menurut Slameto (2003:2) yang menyatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Sadirman (2011:22) belajar merupakan penguasaan ilmu pengetahuan yang berupa sebagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Yaitu belajar adalah suatu proses atau kegiatan bukan suatu hasil atau tujuan, dan belajar bukanlah hanya untuk mengingat tapi lebih dari itu yakni suatu pengalaman yang dapat mengubah perilaku.

Pembelajaran adalah suatu upaya dalam memberikan stimulasi bimbingan, pengarahan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Pembelajaran dapat berarti sebagai hasil dan memori, kognisi dan metakognisi yang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang (Huda 2013:2). Sedangkan menurut Dimiyati dan Sudjono

(2009:297), pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber daya belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi tujuan tertentu. Sedangkan menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) “pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari komunikasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam jangka perubahan sikap”.

2. Pembelajaran Tari

Menurut Soedarsono dalam Novi Mulyati (2016:19), seni tari adalah desakan perasaan manusia tentang “sesuatu “ yang diungkapkan melalui gerak-gerakan yang ritmis dan indah. Tari yaitu kesenian yang terkait langsung dengan gerak tubuh manusia. Dengan kata lain, tubuh merupakan alatnya dan gerak merupakan medianya.

Menurut Robby Hidayat (2005:1) menjelaskan seni budaya seperti seni tari bukanlah suatu publik hafalan, namun suatu pendidikan estetis yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan rasa melalui kegiatan berkreasi dan berprestasi. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi kepekaan rasa melalui kegiatan berkreasi dan berprestasi. Dan siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam kesenian dan

tentunya memiliki kepekaan rasa, kehalusan jiwa, sehingga mereka dapat menghargai karya seni dan mereka juga menghargai mata pelajaran seperti seni tari disekolah.

Kesimpulan dari pendapat diatas mengungkapkan bahwa mata pelajaran seni budaya salah satunya cabang seni tari yang merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan langsung antar siswa dengan guru yang sudah terencana dengan mengajarkan ilmu pengetahuan tentang seni tari berupa ekspresi manusia yang disalurkan melalui gerak-gerakkan yang ritmis dan indah. Unsur- unsur yang terdapat dalam tari sebagai berikut:

a. Wiraga (gerak)

Wiraga adalah raga atau tubuh yang bergerak dan merupakan medium atau medium atau media tari. Hakikatnya gerak tari adalah gerak yang telah mengalami perubahan atau proses stilirisasi atau penghalusan dari gerak wantah (asli) ke gerak murni. Adapun yang dimaksud dengan gerak wantah adalah gerak yang bisa dilakukan dalam kreativitas kehidupan sehari-hari, misalnya: bertanam padi, menenun dan lain sebagainya. (Hajar dalam Fuji Astuti, 2016:7).

b. Wirama

Wirama adalah kemampuan menyelaraskan tarian dengan alunan musik. Seorang penari yang baik harus mampu mendengarkan iringan musik sehingga tarian sebagai satu kesenian utuh dengan alunan irama musik (Fuji Astuti, 2016:10)

c. Wirasa

Wirasa adalah kemampuan untuk menghayati tarian yang didefinisikan dalam bentuk ekspresi wajah dan pengaturan emosi dari hidupnya suatu tarian sangat dipengaruhi oleh penjiwaan penari dalam memerankan karakter yang dibawakan (Fuji Astuti, 2016:10).

3. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat diambil tujuan utamanya adalah untuk mengenal tingkat keberhasilan dari capaian yang di dapat oleh siswa setelah mengikuti sesuatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan adanya skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Hasil belajar menunjukkan bahwa kemampuan siswa yang sebenarnya itu telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, dapat diartikan orang bisa mengetahui seberapa jauh atau dapat mengukur siswa dapat menangkap, memahami, mempunyai materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.

- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang mendukung keputusan yang di buat oleh guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Menurut S. Bloom dkk dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:202), menjelaskan penggolongan atau tingkatan dari tiap – tiap ranah tujuan pendidikan, dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif

Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan iringan atau pengenalan terhadap informasi dan ilmu pengetahuan, serta menjadikan pengembangan keterampilan intelektual taksonomii atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh blom mengemukakan adanya enam kelas / tingkat yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan berupa pengenalan dan media pengingat kembali terhadap pengetahuan fakta, istilah dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
- 2) Pemahaman, berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tidak perlu menghukumnya dengan isi pelajaran lainnya.
- 3) Penerapan/penggunaan, yang merupakan suatu kemampuan menggunakan generalisasi atau abstrak lain yang sesuai dengan situasi konkret dan situasi baru.

- 4) Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran kebagian-bagian yang menjadi unsur produk.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan dalam menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai suatu tujuan, ide, pekerjaan, pemecahan masalah, metode dan lain-lain.

b. Ranah Afektif

Berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan nilai, perasaan dan emosi taksonomi tujuan efektif sebagai berikut:

- 1) Menerima, berupa emosi taksonomi stimulus secara pasif yang meningkat secara aktif.
- 2) Merespon, adalah kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
- 3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga merespon lebih lanjut dalam mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian apa yang terjadi.
- 4) Mengorganisasi, yaitu kemampuan untuk membantu suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai.
- 5) Karakterisasi, yang merupakan kemampuan untuk konseptualisasi masing-masing nilai pada waktu merespon dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

c. Ranah Psikomotor

Berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan taksonomi ranah tujuan psikomoto yakni:

- 1) Gerak tubuh yang mencolok, yaitu kemampuan gerakkan tubuh yang menekan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
- 2) Ketepatan gerak yang dikoordinasikan, merupakan suatu keterampilan yang berhubungan dengan urusan atau pola dari gerakkan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakkan mata, telinga dan badan.
- 3) Perangkat komunikasi non-verbal, merupakan suatu kemampuan dimana mengadakan komunikasi tanpa batas.
- 4) Kemampuan berbicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

4. Geschool

Salah satu aplikasi pembelajaran yang berkembang pada era saat sekarang ini adalah aplikasi *Geschool*. *Geschool* merupakan sebuah linimasa atau media jejaring sosial yang di dalamnya memberikan fitur-fitur yang berkaitan dengan layanan pendidikan atau edukasi. *Geschool* didesain secara khusus untuk menciptakan layanan fitur pertemanan dengan mengkolaborasikan dari berbagai fitur yang ada pada jejaring sosial atau linimasa yang lain agar dapat dioperasikan sebagai media sosial

yang layak dan proposional bagi semua kalangan baik dari pelajar, pendidik, orang tua dan masyarakat.

Geschool adalah aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh semua guru beserta muridnya, sehingga dapat mempermudah proses belajar dan memberikan arahan secara daring melalui jaringan internet. Geschool juga menyediakan berbagai fitur pertemanan sekaligus pembelajaran untuk siswa, dan guru untuk membangun sebuah komunitas yang terintegrasi secara komprehensif seolah – olah membawa interaksi. Aplikasi geschool ini dapat digunakan dengan gratis pada perangkat PC dan juga smartphone. Salah satu tujuan adanya geschool ini agar sebuah evolusi yang membawa hal baru dalam dunia pendidikan, yang dapat mempermudah suatu pembelajaran. Dan sekarang situ ini telah tersebar di beberapa kota besar di Indonesia.

Fitur keunggulan yang disediakan pada aplikasi penerapan pembelajaran online yang lengkap dan relevan dengan kebutuhan siswa maupun guru yang dikemas dalam fitur yang dinamakan (*Gebook, Getop, Getrol* dan *Getube*) fitur ini bisa dioperasikan dan diakses secara bebas atau tidak dikenakan *payment* sehingga memudahkan bagi penggunanya untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan tanpa dikenakan batasan waktu dan dimanapun tempatnya.

a. Langkah-langkah pendaftaran akun Geschool

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pendaftaran akun Geschool ialah sebagai berikut:

- 1) Buka alamat web pada google www.Geschool.Net



Gambar 1. Halaman Awal Geschool

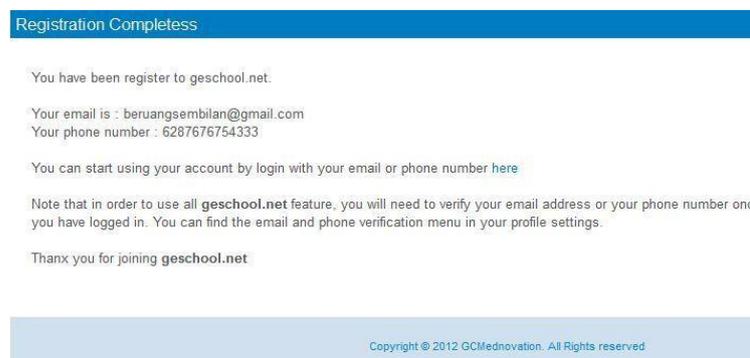
- 2) Lakukan pendaftaran pada akun Geschool dengan cara memasukkan identitas diri pada bagian Sign Up. Kemudian klik *Sign Up For Geschool*.

Gambar 2. Sign Up Geschool

- 3) Lalu lengkapi pendaftaran dengan cara mengisi seluruh kolom yang berada pada Geschool untuk keperluan identitas diri pengguna akun Geschool. Pada bagian *Role In School*, akan terdapat empat pilihan yang diberikan *Student, teacher, parent, Alumni*. Setelah mengisi keseluruhan kolom pada Geschool, kemudian klik *Sign Up*.

Gambar 3. Role In School Geschool

- 4) Lalu akan muncul halaman verifikasi akun Geschool yang telah di daftarkan pada halaman pendaftaran yang telah diisi.



Gambar 4. Verifikasi Geschool

b. Cara Menggunakan Geschool

Adapun fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi Geschool ialah sebagai berikut:

- 1) *New status*, sama dengan halnya jejaring sosial lainnya, Geschool dapat membuat status tentang apa yang pengguna pikirkan.
- 2) *New Photo*, Geschool memberikan fitur, pengguna nantinya dapat meng upload foto dalam sebuah album yang telah dibuat.
- 3) *New Notes*, pada Geschool ini pengguna dapat menulis catatan-catatan yang diinginkan pengguna di dalam akun Geschool masing-masing pengguna dengan memakai fitur Notes.
- 4) *Getube*, pada fitur tersendiri sengaja dibuat untuk lebih memudahkan siswa yang senang belajar menggunakan video pembelajaran ini

langsung menuju video yang diinginkan dengan navigasi yang khusus. Untuk kedepan pada fitur ini akan dikembangkan menjadi sebuah kumpulan video pembelajaran dari semua Guru se Indonesia yang bersedia memberikan ilmunya secara online di Geschool. Kemudian semua video lainnya yang bermanfaat bagi siswa untuk dijadikan pendidikan, bahkan video-video kreatifitas para pelajar dan komunitas sekolah se Indonesia dapat ditampilkan di fitur Getube ini. (<http://blog.Geschool.net/getube>).

- 5) *Gebook*, fitur ini merupakan buku online pelajaran SD, SMP, SMA dan sederajat dengan banyak materi yang lengkap di dalamnya. Berkonsepkan pembelajaran inovatif dan sudah dirancang dalam bentuk sedemikian rupa agar mudah dan dapat dipahami serta dipelajari dengan baik secara mandiri, dan juga mendukung untuk belajar secara komunitas baik pertemanan maupun sekolah. Dan disertai beberapa penjelasan materi secara detail yang telah dibuat per sub bab beserta link/materi pendukungnya, contoh soal beserta latihan soal yang bersifat tryout maupun soal-soal yang pernah diujikan sebelumnya serta dilengkapi video pembelajaran. Materi pelajaran di fitur Gebook dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja yang terpenting online dan terhubung/berkomunikasi dengan teman-temannya. yang terpenting dari materi yang ada pada Gebook ini dibuat sesuai dengan kurikulum pendidikan Nasional RI yang telah dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, sehingga sangat

mendukung sekali pembelajaran secara formal di sekolah. (<http://blog.Geschool.net/gebook>).

- 6) *Getop*, Getop ini ialah latihan dan tryout online pelajaran SD, SMP, SMA dan sederajat dengan paket soal yang lengkap, berkonsep uji latih yang berinovatif sehingganya dirancang dalam sedemikian rupa agar mudah digunakan dan dikerjakan serta dipelajari secara mandiri guna untuk mendukung belajar secara komunitas baik pertemanan maupun sekolah. Disertai pembahasan soal-soal secara detail yang dibuat per paket soal berdasarkan bab pelajaran, ujian semester, ujian kenaikan kelas berbagai ujian prediksi UAN dan UAS serta paket-paket soal UAS 10 tahun terakhir dari berbagai daerah yang dilengkapi video pembahasan soalnya. (<http://blog.Geschool.net/getop>).
- 7) *Getrol*, fitur ini yaitu tryout yang dilakukan secara realtime, dan juga sebagai ajang uji latih dan tanding siswa secara kompetisi pelajar-pelajar se Indonesia. Getrol ini juga disediakan untuk pelajaran SD, SMP, SMA dan sederajat dengan mekanisme yang sama dengan Getop, akan tetapi dilakukannya dalam bentuk serentak secara bersamaan (sebelumnya sudah terjadwal) dan siswa-siswa mengerjakan dalam jangka waktu yang telah ditentukan (durasi). Setelah berlangsungnya ujian tentu adanya pembahasan dan tentu saja rangking hasil dari tryout dan langsung ditentukan nilainya yang paling tinggi ke nilai yang paling rendah. Besar harapannya Getrol

dapat menguji lati siswa dan lebih matang lagi menyiapkan mental dalam menghadapi ujian yang sesungguhnya. (<http://blog.Geschool.net/getrol>).

- 8) *Blog*, fitur merupakan yang terbaru pada Geschool. Di dalam Geschool terdapat satu ruang yang dapat digunakan untuk ditulis, dan dapat mencantumkan pengguna lain ke dalam blog tersebut, daftar kategori, dan daftar tautan Web. Di dalam pengaturan blog terdapat beberapa Widget yang dapat diatur pengguna yaitu kategori artikel, artikel terpopuler, artikel disukai daftar teman, daftar guru, dan tautan web.
- 9) *Gamers* pada Geschool fitur ini terdapat game tentang pendidikan yang berhubungan dengan soal-soal game tersebut dapat dimainkan sendiri atau dapat dimainkan dengan pengguna lainnya.
- 10) *GeRadio*, pada Geschool mempunyai radio yang dapat didengar oleh pengguna Geschool lewat streaming. Pada biasanya terdapat dua saluran radio di Geschool yakni Geschool Pusat dan Geschool Yogyakarta (daerah). Acara radio tersebut sama seperti radio yang lain tetapi lebih diperbanyak tentang pendidikan.
- 11) *Chat Room*, pada fitur ini agar pengguna dapat saling berkomunikasi selain lewat pesan, Geschool juga memberikan layanan. Chat yang sama seperti jejaring sosial lainnya.

Secara spesifik, *Geschool* didesain untuk bisa membuat jaringan dan komunikasi sekolah baik dalam ranah akademis maupun non

akademis yang berkaitan dengan interaksi sosialnya terhadap lingkungan sekitar. Aplikasi pembelajaran *Geschool* ini sudah mulai diterapkan dan digunakan oleh beberapa sekolah yang ada di Indonesia pada semua jenjang Pendidikan. Berikut adalah fitur-fitur yang dapat diakses dalam aplikasi ini, sebagai berikut:

1) Komunitas Sekolah Terpadu

Geschool memberikan sebuah fasilitas laman bagi sekolah dalam membuat komunitas yang didalamnya terdapat sistem informasi sekolah online. Dalam komunitas ini tersedia fitur-fitur yang dapat diakses sebagai berikut:

- a) Fitur absensi
- b) Motifikasi atau informasi antar komunitas sekolah
- c) Profil sekolah
- d) Konten materi dan latihan soal agar antar komunitas dapat saling berbagi

2) Pembelajaran Moder yang Inovatif

Mengajar tidak lagi dengan metode tatap muka , aplikasi ini memberikan fitur untuk guru dan siswa dapat mengakses materi atau pertemuan dalam ruang *online* dengan layanan *Geschool book* dan *Geschool room*.

3) *Fun game*

Geschool memberikan fasilitas berbagai game berbasis edukasi, yakni aksara bermakna dan cerdas cermat. Kedua game ini

online, uji tanding namun tetap mengaci pada akademik, berbobot, serta beda dengan game edukasi lainnya.

4) Integrasi media Sosial dan Fitur Edukasi

Dalam aplikasi *geschool* ini pengguna baik seorang siswa, guru, alumni maupun orang tua bisa menggunakan fitur sosial seperti *update* status, kemudian saling berkomunikasi dengan pengguna yang lain dan saling memberikan komentar terhadap hasil latihan soal yang telah dikerjakan atau saling berbagi konten materi.

5) Pembelajaran Lengkap dan Komprehensif

Konten yang dimuat dalam pembelajaran di *Geschool* lengkap dalam semua jenjang pendidikan dari mulai sekolah tingkat dasar (SD) sampai dengan sekolah tingkat atas (SMA) sederajat, dan selalu ter *update* yang dikemas dalam fitur *geschool try out* yang berisi latihan-latihan soal yang bisa dikerjakan siswa setiap waktu, serta fitur *geschool tube* dimana siswa disajikan video edukasi materi pelajaran bersama.

Dalam proses pelaksanaannya penulis melakukan pengamatan dan menemukan beberapa hal terkait dengan penerapan aplikasi *geschool* mulai dari keluhan-keluhan siswa yang mempersonalkan terkait dengan ketersediaan *smartphone* atau *gadget* yang mumpuni dan memiliki kapasitas untuk mengoperasikan aplikasi, karena tidak semua siswa memiliki gadget yang memenuhi standard kapasitas, kemudian keluhan dalam pengoperasian yang masih terdapat beberapa *missed* atau aplikasi

tidak sesuai dengan waktu yang senyatanya atau *realtime*, sehingga jika siswa tidak melakukan *logout* ketika telah menyelesaikan ujian siswa dikhawatirkan masih bisa mengerjakan soal tersebut di luar jam ujian yang telah ditentukan atau di luar ruangan ujian tanpa adanya pengawasan dari pihak panitia pelaksanaan ujian, kemudian masih di temukan kesalahan dalam penulisan soal dalam aplikasi terutama adalah pembuatan soal yang di dalamnya mencakup rumus – rumus atau beberapa angka dan variabel yang belum sepenuhnya bisa diterapkan dalam aplikasi *geschool* ini.

5. Dampak Aplikasi Geschool

Dalam penggunaan Geschool, tentu ada beberapa dampak terhadap pembelajaran, sama dengan halnya penggunaan internet. Adapun dampak penggunaan aplikasi Geschool baik secara positif atau pun negatif secara umum menurut Y Yasinta (2020), yaitu sebagai berikut:

- a. Dampak Positif Aplikasi Geschool, yaitu:
 - 1) Dalam beberapa pekerjaan dapat terselesaikan dengan efektif.
 - 2) Menghemat biaya, waktu, dan tenaga.
- b. Dampak Negatif Aplikasi Geschool, yaitu:
 - 1) Dibutuhkan sistem keamanan yang baik dikarenakan aplikasi dijalankan secara terpusat, sehingga apabila server dipusat down maka sistem aplikasi tidak berjalan dengan lancar.
 - 2) Dibutuhkan koneksi internet yang stabil dan handal. Hal ini bertujuan untuk aplikasi yang dijalankan bisa berjalan dengan baik.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan penelusuran dari beberapa hasil penelitian skripsi terdahulu, yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti. Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh peneliti dengan menggunakan media internet:

1. Rizka Annisa (2019) Universitas Negeri Padang “Dampak Penggunaan Metode Tutor Sebaya Terhadap Kualitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Tari di SMP Negeri 17 Padang”. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian di atas adalah Dampak penggunaan metode tutor sebaya sangat berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa yakni dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok yang akan diajarkan dan permasalahan siswa yang ada, maka akan terlihat juga dampaknya terhadap peningkatan kualitas belajar siswa yang diperoleh.
2. Ria Puspita Sari, Nabila Bunannditya, dan Meidawati Suswandari (2020) “Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran selama pandemic berubah yaitu dengan menggunakan jaringan jarak jauh. Hal ini memberikan dampak pada guru karena kurang maksimal dalam memberikan materi pembelajaran dan terganggunya proses pembelajaran yang diharapkan. Sehingga menjadikan materi tidak tuntas dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring tidak maksimal. Penilaian siswa pun terkendala dengan sekedar penilaian kognitif.

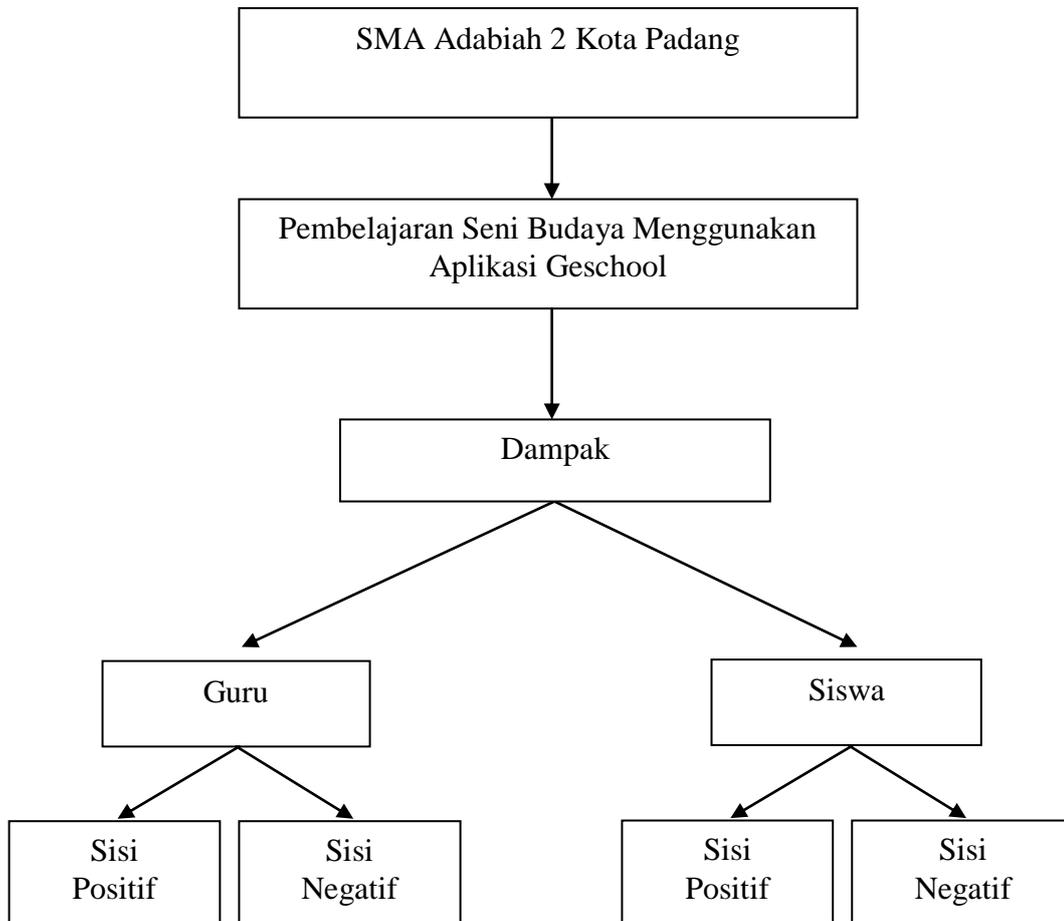
3. Deah Febriyanti (2021) Universitas Negeri Padang “Dampak Pembelajaran Daring di SMP Negeri 43 Padang”. Kesimpulan yang di temukan dalam penelitian diatas ialah dampak pembelajaran daring pada kelas VII 3 SMP Negeri 43 Padang, dikelompokkan dalam dua dampak yaitu dampak terhadap siswa dan dampak bagi guru. Dampak pertama dilihat dari dampak terhadap siswa yaitu dari segi kognitif yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan siswa sulit fokus dalam belajar. Sedangkan dampak kedua yaitu dilihat dari dampak bagi guru yang dapat dilihat dari pengawasan pada pembelajaran daring hanya dapat terkontrol dari absensi kehadiran siswa dengan memahami materi dan ketepatan waktu siswa mengerjakan soal ulangan harian (Tryout).
4. Dian Alfianita Zendrato (2021) Universitas Negeri Padang “Penggunaan Aplikasi Geschool Pada Pembelajaran Seni Budaya Di SMP 25 Padang” sedangkan hasil kesimpulan yang dapat diambil dari skripsi ini ialah penggunaan aplikasi Geschool pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya secara polifoni untuk memahami dasar bernyanyi dengan dua suara atau lebih secara berkelompok dikelas 7.1 SMP Negeri 25 Padang berjalan dengan baik dikarenakan fitur yang disediakan pada Aplikasi Geschool sudah sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pemberian materi, tugas, tryout, dan pengevaluasian pembelajaran secara daring. Pelaksanaan pembelajaran ini juga sudah sesuai dengan RPP PJJ (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh) yang telah dibuat.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 2 Adabiah Padang yang membahas tentang dampak penggunaan Aplikasi Geschool terhadap pembelajaran Seni Budaya (Tari). Adapun kerangka konseptual penelitian sesuai dengan permasalahan yang diperoleh dari sekolah yaitu pembelajaran tari melalui aplikasi Geschool.

Adapun dampak positif dalam penggunaan aplikasi Geschool bagi siswa yaitu adanya tanggung jawab tugas yang diberikan oleh guru, disiplin dengan kehadiran dan keantusiasan siswa dalam belajar. Dampak positif dalam penggunaan aplikasi Geschool bagi guru yaitu mudah untuk menyebarkan informasi kepada siswa, tanggung jawab terhadap tugas, dan peran sebagai motivator. Sedangkan dampak negative dalam penggunaan aplikasi Geschool bagi guru adalah materi belum tersaji secara tuntas, guru sulit untuk memantau aktivitas siswa, fasilitas terbatas, kesehatan terganggu dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti memfokuskan peneliti pada dampak penggunaan aplikasi Geschool dalam pembelajaran seni budaya.



Gambar 5. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian luring dengan menggunakan aplikasi Geschool pada pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Geschool pada pembelajaran seni budaya (Tari) kelas XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang mempunyai dampak positif dan dampak negatif penggunaan aplikasi Geschool terhadap guru maupun siswa. Dampak positif bagi guru yaitu guru lebih mudah dalam mengakses materi ke dalam Geschool, adanya tanggung jawab latihan dan ulangan harian kepada siswa. Dampak negatif terhadap guru ialah gangguan pada sinyal yang menyebabkan Geschool error pada saat melakukan pengiriman materi kepada siswa, kesehatan terganggu, dan proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Sedangkan dampak positif terhadap siswa yaitu disiplin dan tanggung jawab akan tugas yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengulang kembali materi yang telah ajarkan di rumah. Dampak negatif terhadap siswa ialah siswa kesulitan dalam memahami materi, biaya pengeluaran orang tua menjadi semakin bertambah untuk membeli paket internet dalam belajar di sekolah, di rumah, mengancam kesehatan, siswa lalai dengan adanya smartphone dalam pembelajaran, kurangnya interaksi siswa bersama teman-temannya.

B. Saran

Saran yang perlu diperhatikan sehubungan dengan menggunakan metode luring sebagai salah satu upaya untuk membuat belajar anak menjadi

cukup aktif dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada semua guru untuk memilih metode yang kreatif untuk menarik semangat siswa dalam belajar.
2. Guru harus selalu mengingatkan dan mengantisipasi siswa akan hal kesehatan dan selalu mengikuti protocol kesehatan seperti 3 M: memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak seperti yang telah ditetapkan Pemerintah.
3. Guru hendaknya memberikan media yang dapat menunjang proses pembelajaran.
4. Pihak sekolah bersama Dinas Pendidikan hendaknya meningkatkan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo: Jakarta
- Abdul Haris dan Jihad Asep. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ardipal. (2010). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 11, 1, 1-10. doi: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=25074&val=1548>.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, F. (2016). Menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal melalui karya tari koreografer perempuan di Sumatera Barat: Suatu Tinjauan Gender. *Humanus*, 15(1), 53-60.
- Baharudin dan Wahyuni, E.N., 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Dewi, C. K. (2013). Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran SCL Berbasis Situs Jejaring Sosial Geschool dalam Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Depok.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- E. Mulyasa, (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Effendy, Onong Uchjana. (2000). *Ilmu Komunikasi dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Handayani, S. (1990). *Pengantar Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta, Haji Mas Agung.
- Hidayat, Robby. (2005). *Wawasan Seni Tari Pengetahuan Praktis Bagi Guru Seni Tari*. UNM: UPPT.
- Hizbullah, M., & Syahputra, R. A. (2019, September). Dampak Internet terhadap Akhlak Siswa di SMP Cerdas Murni Tembung. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian* (Vol. 2, No. 2, pp. 1161-1166).
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Margono, B. A., Potapov, P. V., Turubanova, S., Stolle, F., & Hansen, M. C. (2014). Primary forest cover loss in Indonesia over 2000–2012. *Nature climate change*, 4(8), 730-735.
- Margono, B. A., Potapov, P. V., Turubanova, S., Stolle, F., & Hansen, M. C. (2014). Primary forest cover loss in Indonesia over 2000–2012. *Nature climate change*, 4(8), 730-735.
- Moleong. Lexy J. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyati, N. J. M. (2016). *Pengaruh Ukuran Kap, Opini Audit dan Pergantian Manajemen Terhadap Pergantian Auditor (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di BEI Tahun 2012-2014)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Popham, W. James. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rusman, dkk. (2003). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhadi, E., Mujahidin, E., Bahruddin, E., & Tafsir, A. (2014). Pengembangan Motivasi dan Kompetensi Guru dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Madrasah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 42-60.
- Widiasworo, E. (2018). *Cerdas pengelolaan kelas*. Diva Press. books.google.com