

**PENGUNAAN APLIKASI GOOGLE FORM DALAM PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA (TARI) DI KELAS VIII 1 SMP NEGERI 1 ULAKAN
TAPAKIS KAB. PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Strata satu (S1)*



Oleh :

**TRISMON SAPUTRA
NIM. 17023076**

**JURUSAN SENDRATASIK
PENDIDIKAN SENDRATASIK
UNIVERSITA NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

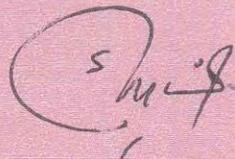
SKRIPSI

Judul : Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman
Nama : Trismon Saputra
NIM/TM : 17023076/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 Juli 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Susmiarti, SST., M.Pd.
NIP. 19621111 199212 2 001

Ketua Jurusan,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

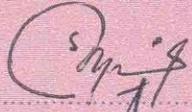
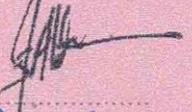
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari)
di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman

Nama : Trismon Saputra
NIM/TM : 17023076/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Juli 2021

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Susmiarti, SST., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Dr. Fuji Astuti, M.Hum.	2. 
3. Anggota	: Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trismon Saputra
NIM/TM : 17023076/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman”, 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:
Ketua Jurusan Sendratasik,

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

Saya yang menyatakan,

Trismon Saputra
NIM/TM. 17023076/2017

ABSTRAK

Trismon Saputra, 2021. Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan aplikasi google form pada pembelajaran seni budaya (tari) di kelas VIII 1 di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, instrumen utama dalam penelitian ini adalah penelitian sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti smartphone, email, foto, dan wawancara dengan cara daring melalui aplikasi google form. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis data menggunakan data primer dan data sekunder. Langkah-langkah untuk menganalisis data adalah mengidentifikasi setiap tema, menyesuaikan dan membandingkan data dan mendeskripsikan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi melalui google form pada pembelajaran seni budaya (tari) di kelas VIII 1 di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman mempunyai dampak negatif dan dampak positif bagi guru maupun bagi siswa. Dampak positif bagi guru yaitu guru lebih mudah untuk mengirimkan materi kepada siswa melalui link kepada siswa serta informasi kepada siswa, guru tinggal menunggu hasil nilai tugas yang dikerjakan oleh siswa, guru tidak perlu memeriksa hasil latihan dan soal ujian lembar jawaban siswa secara manual, guru lebih mudah untuk mengetahui data kehadiran dan absensi siswa, serta penilaian dalam tugas belajar, ulangan harian. Menyebarkan informasi kepada siswa, bertanggung jawab terhadap tugas, guru berperan sebagai motivator. Dampak negatif bagi guru yaitu guru tidak bisa menyampaikan materi secara tatap muka, materi belum tersaji, guru sulit dalam memantau aktivitas siswa, fasilitas terbatas, kesehatan terganggu, dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Dampak positif bagi siswa yaitu siswa tinggal menunggu materi yang diberikan oleh guru serta soal latihan dan soal ulangan untuk dikerjakan oleh siswa, siswa bisa mengetahui benar atau salah dalam pengisian jawaban mengerjakan soal latihan, ulangan harian yang diberikan oleh guru, bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru, disiplin dengan kehadiran, dan keantusiasan siswa dalam belajar. Dampak negatif bagi siswa yaitu siswa sering menunda dalam mengerjakan tugas, dalam pengiriman video ukuran terlalu besar, jadi siswa tidak bisa menginput, pembatasan E-mail terdahulu baru bisa dikirim. Kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, biaya pengeluaran orang tua menjadi bertambah, sulit fokus dalam belajar, lupa akan waktu, mengganggu konsentrasi belajar, dan mengancam kesehatan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, hidayah dan dorongan yang kuat sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi Google Form Pada Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan Strata 1 (S1) pada program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan penulis dan peneliti di lapangan, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Susmiarti, S.ST, M.Pd pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fuji Astuti, M.Pd dan Bapak Indrayuda, S.Pd., M.Pd. Ph.Dtim penguji yang telah banyak memberikan saran, kritik, dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum dan Bapak Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd selaku ketua jurusan dan sekretaris jurusan sendratasiky yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan ibu dosen, staf karyawan jurusan Sendratasik yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan di jurusan Sendratasik.
5. Kepada teman-teman Sendratasik 2017 yang seperjuangan yang selalu memberikan semangat, dan terus juga semangat buat teman-teman semuanya.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari peneliti, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Juli 2021

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.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	12
1. Pembelajaran Online	12
2. Daring.....	15
3. Google Form.....	18
4. Belajar dan Pembelajaran.....	22
5. Pembelajaran Seni Tari	24
6. Hasil Belajar	26
7. Dampak Komunikasi Google Form.....	29
B. Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Objek Penelitian	37
C. Instrumen Penelitian	37

D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
E. Jenis Data	40
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil Penelitian.....	49
1. Pertemuan 1	50
2. Pertemuan 2.....	54
3. Pertemuan 3.....	58
4. Pertemuan 4.....	66
5. Pertemuan 5.....	71
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Rata-rata Nilai Seni Budaya Semester 1	37
2. Sarana Sekolah	48
3. Rekapitulasi Kelas VII.....	48
4. Rekapitulasi Kelas VIII.....	48
5. Rekapitulasi Kelas IX	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	35
2. SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis	43
3. Kegiatan Awal Pertemuan ke-1	50
4. Kegiatan Inti Pertemuan 1	52
5. Kegiatan Inti Pertemuan ke-1	52
6. Kegiatan Penutup ke-1	53
7. Kegiatan Awal Pertemuan ke-2	54
8. Kegiatan Inti Pertemuan ke-2	55
9. Kegiatan Inti Pertemuan ke-2	56
10. Kegiatan Inti Pertemuan ke-2	56
11. Kegiatan Penutup Pertemuan ke-2	57
12. Kegiatan Awal Pertemuan ke-3	59
13. Kegiatan Inti Pertemuan ke-3	64
14. Kegiatan Penutup Pertemuan ke-3	65
15. Kegiatan Awal ke-4	66
16. Kegiatan Inti Pertemuan ke-4	69
17. Kegiatan Penutup ke-4	70
18. Kegiatan Awal ke-5	71
19. Kegiatan Inti ke-5	76
20. Kegiatan Penutup ke-5	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai.....	87
2. Daftar Kehadiran	89
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
4. Wawancara	98
5. Buku Ajar	103
6. Penilaian.....	104
7. Silabus	110
8. Surat Izin Penelitian.....	117

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, penggunaan alat komunikasi sudah menjadi kebutuhan penting. Hal ini, terbukti dengan tingkat tingginya penduduk Indonesia dalam menggunakan fasilitas telekomunikasi modern seperti handphone (telepon selular) dan internet. Dahulu, telepon selular hanya berperan sebagai fitur dapat dipakai menggunakan telepon selular, misalnya layanan internet.

Internet adalah suatu hubungan antara berbagai jenis komputer dan juga jaringan di dunia yang punya sistem operasi dan juga aplikasi yang berbeda-beda dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan perangkat komunikasi semacam telepon dan satelit yang memakai protokol standar dalam melakukan hubungan komunikasi, yaitu protokol TCP/IP (Transformasi Control Internet), (Supriyanto, 2006).

Penggunaan situs jejaringan sosial yang berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Selain itu penggunaan situs ini juga dapat mengubah gaya hidup bahkan mengubah cara berperilaku, berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Situs jejaringan dapat memberikan informasi cepat, menambah wawasan dengan mencari tugas melalui aplikasi pendidikan yang ada, menambahkan teman, menyelesaikan tugas dengan membuat group-group khusus untuk diskusi bersama (Isjoni dkk., 2008).

Dari fitur-fitur aplikasi yang canggih aplikasi google form adalah salah satunya alat untuk berkomunikasi digunakan oleh semua kalangan, termasuk siswa yang tidak dapat terlepas dari kebutuhan akan berkomunikasi, dan juga proses dalam pembelajaran. Munandi (2000) merincikan proses belajar melalui media internet adalah akses sumber yang relevan, donwload informasi yang relevan, berinteraksi dengan sumber, berinteraksi dengan orang lain tentang sumber, membuat analisis tentang sumber dan memiliki saran atau respon tentang sumber.

Di zaman teknologi yang semakin canggih saat ini, aplikasi seperti Google Form menjadi salah satu aplikasi sebagai pendukung dalam melaksanakan pembelajaran belajar dan mengajar dalam kondisi pandemisaat ini yang dilaksanakan oleh peserta didik dan tenaga pendidikan di dunia ini, termasuk google form sebagai model aplikasi modern membantu dan lebih memudahkan manusia saling mengenal jarak jauh, berinteraksi, bertransaksi, dan berbagi. Sebagai pengelola pendidikan, fungsi google form meliputi kegiatan pengelola organisai kependidikan dan pengembangan pengelolaan manusia yang terlibat dalam dunia pendidikan. Sedangkan fungsi google form dalam pengembangan pendidikan meliputi kegiatan pemanfaatan teknologi pendidika sehingga penggunaan fitur-fitur Google Form dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil ddan efektifitas pembelajaran. Adapun manfaat dari aplikasi Google Form yaitu personal, media, pendidikan, media bisnis, berbagi informasi dan berita, video.

Aplikasi Google Form ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari aplikasi google form ini yaitu cara penggunaan mudah, E-

mail, nomor telepon tersinkronkan secara otomatis, bisa mengirim absensi siswa, materi pembelajaran, essay latihan, objektif latihan, video pembelajara, menggunakan koneksi internet. Kekurangan aplikasi google form ini antara lain boros kuota internet, membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat, hanya bisa digunakan jika smartphone menyala dan boros baterai, jika internet tidak kuat maka materi belajar yang dikirim dari google form tidak bisa dibuka. jadi, proses belajar mengajar terhambat.

Google form adalah layanan online dari google untuk membuat formulir online, dan untuk mengumpulkan data, komentar, yang nantinya dapat disusun menggunakan *spreadsheet*. Disini penulis akan memberikan cara untuk membuat soal online, soal tersebut tidak hanya soal pilohan essay, tetapi juga dapat membuat soal pilihan ganda dibaikan kepada peserta didik dan peserta didik dapat mengerjakan hanya denngan membuka halaman blog tersebut dan mengisi jawaban agar lebih meningkatnya belajar siswa.

Pengertian lain tentang google form adalah merupakan salah satu layanan yang diberikan google untuk mengelola pendaftaran acara, jejak pendapat, membuat kuis, dan melakukan kuis secara online. Pada google form terdapat tanggapan survei yang diolah menjadi sebuah grafik lingkaran.

Google form merupakan salah satu komponen layanan googledocs. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan google form dapat dibagi dengan orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun google dengan pilihan akseibilitas, seperti readonly (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen). Memiliki

akun universal Google, yaitu dengan mendaftar di <http://account.Google.com/log>).

Berdasarkan dari fungsi fitur yang dimilikinya sebagai aplikasi pembuat form (form Generation), maka kita bisa digunakan dalam membuat pengukur keberhasilan proses pembelajaran peserta didik.

Dalam menemukan dan menjawab permasalahan-permasalahan dalam penelitian yang berhubungan dengan permasalahan-permasalahan dalam penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran daring dalam pembelajaran seni tari di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis, maka penulis menggunakan beberapa teori yang akan dijadikan sebagai landasan berfikir.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang dilakukan oleh manusia demi mencapai cita-cita. Tanpa pendidikan manusia sama sekali tidak akan berkembang dengan aspirasi yang dimiliki untuk mencapai cita-cita, berwawasan dan berguna bagi kehidupan kelak. Semakin tinggi cita-cita manusia semakin banyak peningkatan pendidikan untuk mencapai tujuan masa depan. Disamping itu, karena semakin tinggi peningkatan pendidikan semakin bertambah wawasan jiwa manusia itu, karena didorong oleh tuntutan hidup yang meningkat pula. Itulah sebabnya pendidikan beserta lembaga yang mampu merubah dan meningkatkan cita-cita hidup berkelompok manusia sehingga tidak statis dan terbelakang.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 Ayat 20 “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Secara bijak kita harus mengakui bahwa upaya peningkatan kualitas pendidikan bukanlah pekerjaan mudah seperti membalikkan telapak tangan, melainkan suatu pekerjaan yang sangat kompleks dari subyek harus ada niat baik pemerintah suatu kesadaran, dukungan dan partisipasi penuh dari masyarakat dan segi aspek yang dibangun peningkatan kualitas pendidikan harus secara simultan dan berkesinambungan karena pendidikan itu merupakan suatu proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia.

Pada era ini dunia sedang dilanda covid-19. Hampir semua kegiatan terimbas pandemi ini. Penglihatan teknis belajar dan mengajarkan seluruh kegiatan yang melibatkan banyak orang kini harus ditasi dengan dilakukan #dirumahaja. Kegentingan ini membuat instansi pendidikan bergerak untuk memindahkan teknis pembelajaran menjadi dirumah demi keselamatan bersama. Sebagai bentuk antissipasi dalam menghadapi maraknya penyebaran Covid-19 sistem pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh sebagai guru perlahan tergantikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat memberi ruang interaksi langsung antara guru dengan siswa tanpa harus bertemu langsung. Memang ditengah situasi pandemi seperti ini metode daring (dalam jaringan) merupakan hal yang tepat untuk dilakukan. Meski sekolah diliburkan tetapi tuntuan dalam proses pembelajaran masih dapat terlaksana dengan penggunaan metode ini.

Pembelajaran secara daring atau online merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interkatif dengan memanfaatkan media

komunikasi dan informasi. Pembelajaran ini sangat bergantung dengan koneksi jaringan internet yang menghubungkan antar perangkat guru dan siswa. Kendala ketika daring adalah kebiasaan cara belajar mengajar siswa dan guru yang sudah terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Sedangkan siswa sangat membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar mengikuti komputer dan gadget. Guru dituntut untuk mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan, materi yang diajarkan. Pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mendeskripsikan yang akan diajarkan. Guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi apa yang cocok pada materi dan metode yang digunakan.

Secara proses sebenarnya model pembelajaran ini sudah diatur dalam kemendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses dengan prinsip dari peserta didik tahu menuju peserta didik mencari tahu. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguat penggunaan pendekatan ilmiah. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu. Kunci sukses pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 adalah pilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Misalnya Google Form. Aplikasi ini cocok digunakan bagi pengajar daring pemula, karena pengoperasian sangat simple dan mudah diakses siswa. Contohnya kegiatan

guru memberikan tugas kepada siswa dengan memberikan video tutorial melalui Google Form.

Kegiatan belajar mengajar secara normal untuk seni budaya (tari) kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman selama awal semester genap sampai diadakan UTS sudah berhasil menyelesaikan topik pembelajaran seni musik tentang perkembangan musik barat. Kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis pada semester genap ini dimulai dari tanggal 10 Januari 2021. Pembelajaran tidak berlangsung seperti biasa di sekolah karena telah beredarnya surat dari pemerintah kab. Padang Pariaman mengenai pandemi yang sedang berlangsung yaitu virus *corona* atau *covid-19* yang sedang mewabah di kab. Padang Pariaman. Pada tanggal 15 Maret 2021 sampai 24 Maret 2021 tersebut dilaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap dari kelas VII sampai kelas IX, namun setelah dilaksanakan UTS, materi yang sebenarnya harus dibahas setelah UTS adalah seni tari yang berkaitan dengan penerapan pola lantai gerak tari tradisional dan memergakan gerak tari tradisional. Kendala yang dihadapi oleh guru seni budaya kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis, Kab. Padang Pariaman dalam keadaan seperti ini menyampaikan materi praktik tidak dalam tatap muka melainkan pembelajaran jarak jauh dengan segala kondisi yang tidak bersahabat. Guru seni budaya kelas VII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis, Kab. Padang Pariaman dituntut menyampaikan materi tersebut melalui aplikasi Google Form.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII 1 SMP Negeri1 Ulakan Tapakis, Kab. Padang Pariaman selama proses belajar mengajar secara daring, dalam alokasi waktu 45 menit 2 kali pertemuan, pada pertemuan proses belajar mengajar ini sangat memprihatinkan cara belajar siswa tidak sesuai dan tidak tercapai dengan apa yang diharapkan oleh siswa beserta guru, karena dilihat dari segi keseluruhan nilai mata pelajaran seni budaya kelas VIII-1 sampai kelas VIII-6 beserta kehadiran peserta didik tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tenaga pendidik, Dilihat dari data nilai kognitif, afektif, psikomotor tidak baik dalam pelaksanaan pembelajaran semester sebelumnya, disebabkan kondisi dan keadaan pandemi covid-19 serta melaksanakan aturan pemerintah yang berlaku, khusus untuk pembelajaran seni budaya pada pembelajaran seni tari degan KD. 3.4 memahami penerapan pola lantai tari tradisional berdsasarkan unsur pendukung tari sesuai iringn tari. KD. 4.4 memeragakan gerak tari tradisional berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan. Dan kemudian materi yang diajarkan setelah UTS (ujian tengah semester) dilaksanakan, materi selanjutnya yang akan diajarkan kepada siswa tersebut tari tradisional minangkabau (tari pasambahan sofyani), dengan URL youtube <http://youtu.be/o0hggTN-Gd4>, karena disebabkan oleh keadaan jadi, guru beserta peserta didik terhambat untuk mendapatkan pembelajaran yang semestinya. Penerapan penggunaan aplikasi ini usaha melanjutkan proses pembelajaran seni tari yang terhenti semenjak adanya covid-19 ini. Guru melanjutkan pembelajaran seni tari melalui pembelajaran jarak jauh/daring.

Apakah aplikasi ini bisa berjalan sesuai yang diharapkan oleh guru. Tentunya guru akan bekerja ekstra keras agar keefektifan pembelajaran siswa bisa memahami dan mengikuti model kelas daring ini agar tercapai kebelangungan pembelajaran yang tertunda karena pandemi.

Dilihat dari penggunaan aplikasi google form ini lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran daring sebagai peningkatan dan penunjang cara belajar melalui pembelajaran daring pada pandemi saat ini, sehingga peserta didik dan guru lebih lancar dalam mengakses keseluruhan pengiriman materi, soal essay, objektif, foto dan video belajar daring dalam penggunaan aplikasi google form.

Beranjak dari fenomena sekrang ini, maka penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih jauh, mendalam, dan aktual yang disusun berbentuk skripsi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana di jurusan sendratasik dengan judul “Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pembelajaran Seni Budaya Tari Pada Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dari persoalan-persoalan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran seni budaya kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis, Kab. Padang Pariaman. 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. Penggunaan aplikasi google form dalam pembelajaran seni tari melalui daring.
2. Pelaksanaan alat aplikasi daring google form dalam proses pembelajaran seni tari.

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:” Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Tari Pada Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan sebagai berikut : “Bagaimanakah Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya Tari Pada Kelas VIII 1 di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman”.

E. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Pada Kelas VIII 1 di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa dapat memahami pembelajaran melalui daring yang berguna untuk kedepannya, karena pada masa ini yang sudah menggunakan teknologi canggih maka pembelajaran melalui daring sudah menjadi lumrah untuk diterapkan.
2. Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau rujukan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara tidak langsung.
3. Peneliti, memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang sarjana kependidikan di jurusan pendidikan sendratsik FBS Universitas Negeri Padang.
4. Memberikan informasi tentang pembelajaran praktek tari dengan menggunakan metode daring.

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Online

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (E-learning) yang diperkenalkan oleh Universitas Illinois melalui sistem pembelajaran berbasis komputer. Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi seperti visual, audio dan gerak.

Secara umum, pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran online lebih menekankan pada penelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Menurut Bonk Curtis J. Secara tersirat mengemukakan dalam survei online Training in a Online World konsep pembelajaran online sama artinya dengan e-learning. Online learning memerlukan siswa dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan dokumentasi, seperti media komputer dengan internet, pemanfaatan media ini tergantung pada struktur

materi pembelajaran an tipe-tipe komunikasi yang diperluka. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang menghubungkan pada online learning atau pembelajaran melalui web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran di dokumentasi secara online. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan versi percakapan, dan koferensi video, yang memperoleh siswa yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak.

Pengertian online learning meliputi aspek perangkat keras (infrasstruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, grafik, pesan maupun suara. Dengan kemampuan ini online learnng dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya keseluruh penjuru dunia. (kaito, 1998) pengertian belajar online bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan, sewaktu-waktu dapat akses. Beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dapat menciptakan fungsi sharing yang secara sederhana dapt disebut sebagai jaringan (networking). Fungsi sharing yang tercipta melalui jaringan (networking) tidak hanya mencakup fasilitas yang sangat dibutuhkan, seperti prmer dan modern, maupun yang berkaitan dengan data atau program aplikasi

tertentu. Kemajuan lain yang berkaitan dengan online learning sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kaito (1998) adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke online learning, sehingga banyak pula orang yang menggunakan online learning setiap hari.

Mengingat online learning sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan siswa maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi online learning agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajaran siswanya. Keuntungan online learning adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan siswa program-program online. Siswa yang belajar dengan baik akan cepat memahami komputer yang diperlukan, dengan mengakses web. Oleh, karena itu, siswa dapat belajar dimanapun pada setiap waktu.

Pembelajaran mandiri lebih menekankan belajar melalui segala sumber yang dapat mendukung dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Perkembangan online learning mulai karena saat adanya pembelajaran jarak jauh. Melalui pembelajaran dengan E-learning, sejak saat itu online learning terus berkembang. Online learning masih dikombinasi dengan pembelajaran konvensional untuk melatih siswa daring.

2. Daring

Daring merupakan singkatan dari dalam jaringan adalah cara komunikasi yang mana menyampaikan dan meneriam pesan yang dilakukan dengan atau melalui jaringan internet. Komunikasi yang terjadi pada dunia semua bisa disebut dengan komunikasi di didunia maya atau internet. Daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui online. Pembelajaran dilakukan melalui video, pesan text dan sebagainya.

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 ssehingga ada efek tertentu. Warschauer, M. 2001 PP.207-212 komunikasi daring mengarah pada membaca, menulis dan berkomunikasi dengan menggunakan jarigan. Robbins (2002: 310) komunikasi adalah pengiriman makna di antara anggotaan group lewat pengiriman makan, gagasan, dan informasi dapat diantarakan tetapi komunikasi bukan hanya sekedar memasukkan makna tetapi juga harus mudah dipahami oleh pembaca.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan daring merupakan suatu alat komunikasi untuk berbagai informasi dari individu atau tujuan untuk berbagi pesan atau informasi melalui jarak jauh dengan menggunakan jaringan.

a. Fungsi Daring

- 1) Informasi, komunikasi daring yang mempunyai fungsi untuk media penyampaian pesan dan informasi kepada penerima informasi.
- 2) Kendali, mengendalikan dan mengatur sebuah informasi sebagai kewenangan individu atau kelompok.
- 3) Penghemat waktu, komunikasi efisien dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- 4) Penghemat biaya, dengan harga kuota internet yang lebih murah sangat membantu sekali komunikasi daring berjalan.
- 5) Dilakukan dimana saja, ini artinya baik dipagi hari, siang, sore, malam tidak ada masalah jika melakukan komunikasi daring.
- 6) Ilmu teknologi, komunikasi daring bermula dari ilmu pendidikan yang ketika itu dijadikan bahan penelitian.
- 7) Kontrol, proses komunikasi juga bisa diawasi menteri komunikasi sebagai badan pengawasan komunikasi dalam negeri.
- 8) Dorongan, misalnya seorang penulis yang terdorong menulis tulisan yang berguna karena mudahnya akses komunikasi. Penyalur ide, tulisan pada jaringan internet dapat menjadi sumber ide untuk individu yang membacanya.
- 9) Sosialita, misalnya instagram yang merupakan media komunikasi sosial yang bisa membantu dalam melakukan kegiatan sosial fungsi negara, yakni komunikasi daring membantu pemerintahan dalam penyampaian informasi kepada publik.

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/03/komunikasi-daring.html>.

10) Kelebihan dan Kekurangan Daring

b. Kelebihan Daring

1) Dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja

Dengan komunikasi daring setiap orang dapat dilakukan komunikasi kapan saja dan di mana saja, dengan syarat terhubung ke internet dan memiliki komponen pendukung yang cukup.

2) Efisien Waktu

Komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu. Pesan yang akan dikirim akan sampai beberapa detik, walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.

3) Efisien Biaya

Komunikasi daring tidak memaknai pihak yang berkomunikasi untuk bertatap muka secara langsung, hal ini bisa menghemat biaya transportasi.

4) Meningkatkan Partisipasi

Dengan terbentuknya jalur komunikasi ini akan semakin banyak orang dapat berpartisipasi menggunakan layanan internet.

c. Kekurangan Daring

1) Tidak mewakili emosi, pengucapan intonasi bicara, gerakan tubuh, raut muka adalah hal sulit dipahami oleh keduanya.

- 2) Susah bersosialisasi dengan orang sekita. In disebabkan karena pengguna sosila media menjadi malas belajar komunikasi secara nyata.
- 3) Situs sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Mereka semakin tidak sadar akan lingkungan sekita merak, karena banyak menghabiskan waktu di dunia maya.

3. Google Form

Google form adalah aplikasi atau fitur untuk melakukan administrasi survei yang dimiliki oleh perusahaan google yang dirilis pada 6 februari 2008 dan dapat diakses secara gratis. Dengan menggunakan google form peneliti tidak perlu bingung, karena hasil dari survei tersebut akan disimpan secara otomatis kedalam *spreadsheet*. Penggunaan google form pun difasilitasi oleh kelebihan komponen yang dapat ditambah, dikurangi, maupun dirubah. Sehingga tidak perlu membuat ulang apabila ada yang diperbaiki dari google form yang telah dibuat sebelumnya.

Google form memberikan manfaat untuk mempermudah pelaksanaan survei. Dengan google form pengguna hanya perlu mengirim link kepada responden tidak harus mendatangi responden dan mengeluarkan kerta yang cukup banyak. Google form juga terus memiliki pembaruan dari fitur-fitur yang dimilikinya. Bahkan tidak mungkin jika akan terdapat penambahan fitur baru pada google form. salah satu komponen layanan google docs. Google docs juga dapat menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi

berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti microsoft office, karena kita tahu bahwa membajak program itu tidak baik. Untuk dapat menggunakan google form maka kita diisyaratkan untuk memiliki akun universal google, yaitu dengan mendaftar di <http://account.google.com/login>. Dengan memiliki akun tersebut maka kita akan bisa menggunakan berbagai produk google yang dirilis secara gratis seperti, email, drive sebagai alat penyimpanan online, youtube sebagai alat berbagai dan menyimpan video, site sebagai alat untuk membuat website sederhana, blogger, sebagai alat untuk membuat blog, google play sebagai alat untuk berbagi aplikasi, google plus sebagai alat untuk sharing artikel dan lain sebagainya.

Maxi research PT. Mulia Karya inovasi mengatakan bahwasanya google form, sebuah produk dari banyak produk google, adalah aplikasi untuk membuat form berbasis web dan mengumpulkan jawaban secara online, sebagai platform, google form dapat digunakan untuk berbagai tujuan pengumpulan data. Google form populer digunakan sebagai kuesioner online untuk melakukan survey. Google form dapat dimanfaatkan oleh pelajar/mahasiswa untuk tugas sekolah/kuliah atau profesional untuk mengerjakan tugas perusahaan. Google form juga memiliki fitur quiz yang dapat memberi skor pada jawaban pertanyaan di kuesioner menjadi alat pendukung proses belajar. Pengajar atau trainer dapat memanfaatkan google form untuk melakukan quiz/tes terhadap murid atau peserta training melalui device yang mereka gunakan (smartphone,

tablet, atau laptop). layanan online dari google untuk membuat formulir online, dan untuk mengumpulkan data, komentar, yang nantinya dapat disusun menggunakan *spresdsheet*. Disini penulis akan memberikan cara untuk membuat soal online, soal tersebut tidak hanya soal pilihan essay, tetapi juga dapat membuat soal pilhan ganda dibagikan kepada peserta didik dan peserta didik dapat mengerjakan hanya dengan membuka halaman blog tersebut dan mengisi jawaban.

Google form merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat materi, quiz, form dan survey online. Fitur dari *Google Form* dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, perti : read only (hanya dpat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen). Selain itu, *Google Docs* juga dapat menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti *Microsoft Office*, karena kita tahu bahwa membajak program itu adalah tidak baik (Batubara, 2016:41-42).

Pengertian lain tentang google form adalah merupakan salah satu layanan yang diberikan google untuk kelola pendafrtran acara, jejak pendapat, membuat kuis, dan melakukan kuis secara online. Pada google form terdapat tanggapan survei yang diolah menjadi sebuah grafik lingkaran.

Google form merupakan salah satu komponen layanan googledocs. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru dosen, pegawai kantor dan google form dapat dibagi dengan orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun google dengan pilihan aksesibilitas, seperti readonly (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen) memiliki akun universal google, yaitu dengan mendaftar di <http://account.Google.com/log>

Berdasarkan dari fungsi dan fitur yang dimilikinya sebagai aplikasi pembuat form (form generation), maka kita bisa memanfaatkan untuk membuat soal online dan penilaian online yang bisa digunakan dalam membuat mengukur keberhasilan proses pembelajaran peserta didik.

Dalam google form penggunaan mengirim file-file peserta didik adalah Foto (langsung dari video kamera, file manager dan media gallery) dan Video (langsung dari video kamera, file manager dan media gallery).

a. Fungsi Google Form

- 1) Memberikan tugas latihan atau ulangan online melalui website.
- 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website.
- 3) Mengumpulkan beberapa data siswa/guru laman website.
- 4) Membuat formulir pendaftaran kehadiran online untuk peserta didik dan sekolah.
- 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.
- 6) Mengirimkan tugas dan ujian secara praktis.

b. Keunggulan Google Form

- 1) Tampilan form yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukan, mengirim, menggunakan foto logonya sendirindi dalam survei tersebut apakah aplikasi google form juga memiliki banyak tamplate membuat kuis dan kuesioner online tersebut semakin dan berwarna.
 - 2) Memiliki berbagai jenis test yang bebas dipilih. Aplikassi ini menyediakan fasilitas pilihan test yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan penggunaan. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarik-turun skala liner, dan lain sebagainya. Adanya juga dapat menambahkan gambar dan ke video ke dalam kuis atau kuesioner peserta didik.
 - 3) Formulinya responsivee, berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lanacr dan hailnya tampak profesional dan indah.
 - 4) Dapat dikerjankan bersama-sama. Kuesioner dan Quiz menggunakan aplikasi google form dapat dikerjakan bersama-sama.
 - 5) Dapat di publish ke laman web atau share ke medsos.
- c. Kelebihan Google Form
- 1) Aplikasi yang sangat mudah digunakan baik dalam pembuatan maupun pemakaian
 - 2) Gratis dan dapat menikmati layanan Google Form secara gratis, tidak perlu membuang-buang uang untuk membeli aplikasi maupun layanan pemebuatan formulir.

- 3) Program ringan tidak seperti zoom dan microsoft team yang sangat membutuhkan akses jaringan internet yang harus memadai.
- 4) Dapat dibagikan dengan mudah yang mana dapat disebut melalui platform.

d. Kekurangan Google Form

- 1) Tidak dapat digunakan untuk ruang diskusi online.
- 2) Tidak dapat digunakan untuk equation dengan secara langsung, yakni simbol-simbol matematik, dan fitur ini yang tidak dimiliki oleh Google Form.
- 3) Desain yang terbatas.
- 4) Pilihan ekspor yang terbatas.
- 5) Tidak ada notifikasi e-mail ketika respon telah masuk.
- 6) Tidak ada riwayat pengeditan.

4. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perbedaan pada diri seseorang, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan menjadi banyak ilmu pengetahuan. Menurut Sadirman (2011: 22) belajar adalah penguasaan ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Yaitu belajar merupakan suatu proses atau kegiatan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat tapi lebih dari itu yakni suatu pengalaman yang dapat mengubah kelakuan. Sedangkan menurut Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang

dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran adalah suatu upaya dalam memberikan stimulasi bimbingan, pengarahan kepada siswa agar terjadi proses belajar. pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini yang terjadi ketika seseorang 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 adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber daya belajar. Menurut Asep Juhad dan Abdul Haris (2013:11)

“pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Dengan kata lain, pembelajarn pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi tujuan tertentu.

5. Pembelajaran Seni Tari

Robby Hidayat (2005:1) menjelaskan seni budaya seperti seni tari bukanlah suatu publik hafalan, namun sutau pendidikan estetis yang

bertujuan untuk mengembangkan kepekaan rasa melalui kegiatan berkreasi dan berprestasi. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kepekaan rasa melalui kegiatan berkreasi dan berprestasi. 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.

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

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

Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa mata pelajaran seni budaya salah satunya cabang seni tari merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan langsung antar guru dan siswa yang sudah terencana dengan mengajarkan ilmu pengetahuan tentang seni tari berupa ekspresi manusia yang disalurkan melalui gerak-gerakkan yang ritmis dan indah, unsur-unsur dalam tari sebagai berikut :

- a. Wiraga (gerak)

Wiraga adalah raga atau tubuh yang bergerak dan merupakan 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 menyelarasakan tarian dengan alunan musik. Seorang penari yang baik harus mampu mendengarkan iringan musik sehingga tarian sebagai satu kesatuan 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).

6. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2003:62) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik.

Vera Daniati, Yuliasma dan Zora Iriani (2013), untuk memperoleh hasil belajar siswa dilakukan penilaian terlebih dahulu, pada penilaian dilakukan guru dengan dua bentuk penilaian yaitu penilaian proses hasil

untuk melihat hasil penilaian yaitu proses menggunakan dua ranah yaitu afektif dan psikomotor sedangkan untuk penilaian hasil menggunakan aspek kognitif yaitu dengan memberikan tes kepada siswa berupa ujian harian (soal objektif dan isian).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:250). Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa hasil belajar juga merupakan hasil proses belajar, atau proses pembelajaran pelaku aktif pembelajaran adalah guru, dengan demikian, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari siswa, hasil belajar merupakan "tingkat perkembangan mental" yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan pelajaran.

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

1) Ranah Kognitif

Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan iringan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan ketrampilan intelektual taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Blom mengemukakan adanya enam kelas/tingkat yakni:

- a) Pengetahuan berupa pengenalan dan mengingat kembali terhadap pengetahuan fakta, istilah dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.

- b) Pemahaman, berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghukumnya dengan isi pelajaran lainnya.
 - c) Penggunaan/penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstrak lain yang sesuai dengan situasi konkret dan situasi baru.
 - d) Analisa, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur produk.
 - e) Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
 - f) Evaluasi, merupakan kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai suatu tujuan, ide, pekerjaan, pemecahan, masalah, metode, dan lain-lain.
- 2) Ranah Afektif

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

- a) Menerima, berupa emosi taksonomi terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara aktif.
- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
- c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian apa yang terjadi.

- d) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membantu suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai.
- e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk konseptualisasi masing-masing nilai pada waktu merespon dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

3) Ranah Psikomotor

Berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan taksonomi ranah tujuan psikomotor sebagai berikut :

- a) Gerak tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
- b) Ketepatan gerak yang dikoordinasi, merupakan ketrampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata telinga dan badan.
- c) Perangkat komunikasi non-verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa batas.
- d) Kemampuan berbicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

7. Dampak Komunikasi Google Form

Google form sebagai aplikasi yang memiliki beberapa dampak. Dampak penggunaan aplikasi yang dilakukan sama dengan dampak penggunaan internet, karena aplikasi tidak dapat digunakan tanpa

mengaktifkan jaringan internet. Dampak penggunaan aplikasi google form baik dampak positif maupun dampak negatif secara umum, yaitu :

a. Dampak Positif Google Form yaitu::

- 1) Beberapa pekerjaan membutuhkan aplikasi berbayar untuk bisa diselesaikan. Hal ini tidak perlu dilakukan ketika pengguna memanfaatkan fitur aplikasi online, bahkan peserta didik tidak perlu melakukan instalasi komputer.
- 2) Hanya dengan akses internet dan email, peserta didik bisa menyelesaikan pekerjaan.
- 3) Media penyimpanan bukan masalah, file pekerjaan bisa disimpan langsung melalui server aplikasi yang bersangkutan.
- 4) Bisa berbagi pakai alat melalui internet, berkolaborasi, serta melakukan publikasi dengan cepat dan mudah.
- 5) Menghemat biaya, tenaga, dan waktu.

b. Dampak Negatif Google Form

- 1) Dibutuhkan system keamanan yang baik dikarenakan aplikasi dijalankan secara terpusat, sehingga apabila server dipusat down maka sistem aplikasi tidak berjalan dengan lancar.
- 2) Dibutuhkan koneksi internet dan internet yang handal dan stabil, hal ini bertujuan agar pada saat aplikasi dijalankan dengan baik dan lancar.

c. Dampak Positif Aplikasi Goggle Form Bagi Siswa.

- 1) Siswa tinggal menunggu materi yang diberikan oleh guru serta soal latihan dan soal ulangan untuk dikerjakan oleh siswa.
 - 2) Bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru.
 - 3) Siswa bisa mengetahui benar atau salahnya dalam mengerjakan soal latihan, dan ulangan yang diberikan oleh guru
 - 4) Disiplin kehadiran.
 - 5) Keantusiasan siswa dalam belajar.
 - 6) Kemudahan dalam mengakses dan sedikit menghemat kuota dibandingkan menggunakan aplikasi.
- d. Dampak Negatif Aplikasi Google Form Bagi Siswa.
- 1) Siswa sering menunda dalam mengerjakan tugas.
 - 2) Dalam pengiriman video ukuran terlalu besar, jadi siswa tidak bisa menginput, pembeatsan email terdahulu batu bisa dikirim.
 - 3) Sulit dalam memahami materi.
 - 4) Biaya pengeluaran orang tua menjadi bertambah (paket internet).
 - 5) Sulit fokus dalam belajar.
 - 6) Kurang nya interkasi belajar antara siswa dan guru.
 - 7) Mengganggu kosentrasi dalam belajar.
 - 8) Mengancam kesehatan.
- e. Dampak Positif Aplikasi Google Form bagi Guru.
- 1) Guru lebih mudah untuk mengirimkan materi kepada siswa melalui link kepada siswa serta informasi kepada siswa.
 - 2) Guru tinggal menunggu hasil nilai tugas yang dikerjakan oleh siswa.

- 3) Guru tidak perlu memeriksa hasil latihan dan soal ujian lembar jawaban siswa secara manual.
 - 4) Tanggung jawab terhadap tugas.
 - 5) Peran sebagai motivator.
- f. Dampak Negatif Aplikasi Google Form Bagi Guru.
- 1) Guru tidak bisa menyampaikan materi secara tatap muka.
 - 2) Materi belum tersaji secara tuntas.
 - 3) Guru sulit untuk memantau aktifitas siswa.
 - 4) Fasilitas terbatas.
 - 5) Kesehatan terganggu.
 - 6) Proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
- Link:<http://www.nesabamedia.com>.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian skripsi terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh peneliti dengan menggunakan media internet:

1. Yesi Andriani dalam peneliti yang berjudul “Pengembangan Tes Matematika Berbasis *Online* dengan menggunakan *Learning Management System (LSM) Moodle* pada materi bangun ruang kubus di SMP Perintis 2 Bandar Lampung”. Dalam penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dan penelitian ini adalah produk lunak berupa website dan respon siswa menerima baik test matematika berbasis online tersebut.

2. Hamdan Husein Batubara, (2016) dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan googleform sebagai alat peneliti dosen di prodi PGMI uniska Muhammad Arsyad al banjari penelitian ini menggunakan metode deskriptif analistis dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur pengembangan menggunakan googleform dimulai dari tahap merencanakan, membuat, mempublikasikan dan memebrikan petunjuk pengguna. Data respon mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa suka dengan penggunaan quessioneronline (53,3%), mudah diakses (86,7%), waktu menjadi efesien (80%), menghemat penggunaan kertas (93,3%), mengerti cara menggunakan (86,6%), tampilan mudah dimengerti (86,6%),,, bahasa kuesioner telah sesuai (100%), materi sudah sesuai (93,4%), dengan demikian google form sangat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa untuk mengupulkan data kinerja dosen.
3. Muhammad Rizal Fauzi, jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universita Pendidikan Indonesia Bandung, 2014 dengan Judul “Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Deskriptif Analisis pada Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang)”.
4. Aloysius Jaka Susanta Widjaja, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, 2017, dengan judul “ Perancangan, Pengembangan,

Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran dengan Memanfaatkan Produk Google (Form, Gmail, Milis, dan Youtube) Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA 5 di SMA Negeri 7 Yogyakarta tentang Vektor”.

Berdasarkan dari ke empat judul penelitian relevan ini kesamaan yang saya temui judul penelitian saya, dampak penggunaan aplikasi google form pada pembelajaran seni budaya tari di kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis, Kab. Padang Pariaman. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring covid-19. Dimana perbedaan yang di temukan dalam penelitian relevan ini, penggunaan aplikasi google form pada pembelajaran seni budaya (tari) di kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakaj Tapakis, Kab. Padang Pariaman.

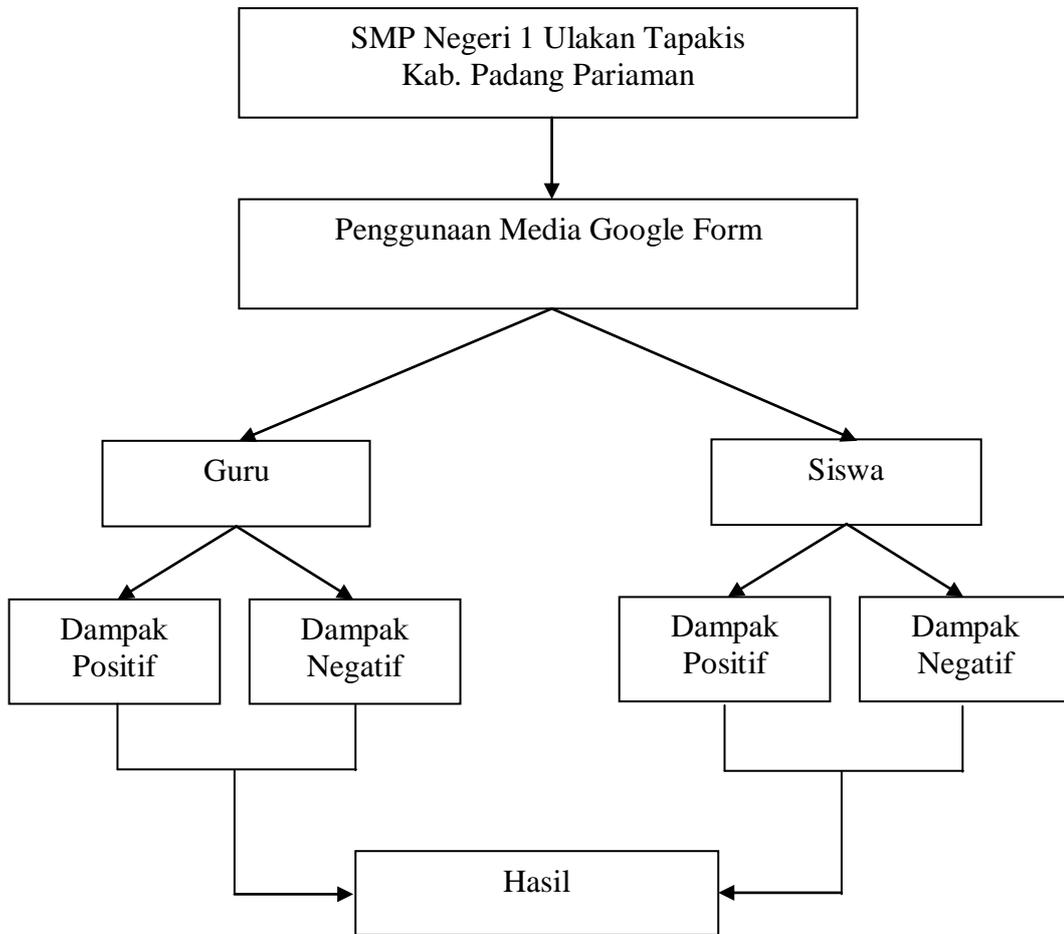
C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa banyak faktor yang mempengaruhi dampak komunikasi google form dalam pembelajaran seni tari.

Peneliti ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman yang membahas tentang penggunaan aplikasi google form dalam pembelajaran seni budaya tari. Adapun kerangka konseptual penelitian sesuai dengan permasalahan yang diperoleh dari sekolah yaitu pembelajaran tari melalui komunikasi google form atau belajar online. Pada pembelajaran online melalui google form ini khususnya di kelas VIII 1 peneliti mengamati guru melakukan proses pembelajaran yang biasa efektif dengan waktu 2x45

menit maka sekarang menjadi 1x45 menit. Dalam waktu 1x45 menit tersebut guru hanya memberikan tugas kepada siswa. Adapun disini peneliti melihat dampak dari negatif dalam penggunaan alat komunikasi melalui aplikasi google form bagi siswa yaitu kesulitan dalam memahami materinya, biaya pengeluaran orang tua menjadi bertambah (paket internet), sulit fokus dalam belajar, lupa akan waktu mengganggu konsentrasi belajar, mengancam kesehatan. Adapun dampak positif dalam penggunaan alat komunikasi melalui aplikasi google form bagi siswa yaitu tanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru, disiplin dengan kehadiran dan keantusiasan siswa dalam belajar. Dampak positif dalam penggunaan alat komunikasi melalui aplikasi google form bagi guru yaitu guru mudah untuk menyebarkan informasi kepada siswa, tanggung jawab terhadap tugas, dan peran sebagai motivator. Dampak negatif dalam penggunaan alat komunikasi melalui aplikasi google form bagi guru yaitu 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 penelitian pada penggunaan alat komunikasi melalui aplikasi google form pada pembelajaran tari.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian daring dengan penggunaan google form pada pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi google form pada pembelajaran seni budaya (tari) kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman mempunyai dampak negatif dan dampak positifnya bagi guru maupun siswa. Dampak positif bagi guru yaitu lebih mudah untuk mengirimkan materi, tanggung jawab latihan dan ulangan kepada siswa. Dampak negatif bagi guru yaitu gangguan pada sinyal dan memantau dalam aktivitas siswa, kesehatan terganggu, dan proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Adapun dampak positif bagi siswa yaitu bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru. Dampak negatif bagi siswa yaitu kesulitan dalam memahami materi, biaya pengeluaran orang tua jadi bertambah untuk membeli paket internet fasilitas dalam belajar di rumah, lupa akan waktu, mengganggu konsentrasi belajar dan juga mengancam kesehatan.

B. Saran

Saran yang perlu diperhatikan sehubungan dengan menggunakan metode daring sebagai salah satu upaya untuk membuat belajar anak menjadi cukup efektif dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada semua guru menggunakan metode yang sesuai dengan menerapkan pembelajaran yang sistematis yang sesuai dengan keadaan saat ini (Covid-19).

2. Guru selalu mengingatkan dan mengantisipasi siswa akan hal kesehatan dan selalu mengikuti protokol kesehatan yang diumumkan oleh pemerintah.
3. Guru hendaknya memberikan media yang dapat menunjang proses pembelajaran .
4. Pihak sekolah bersama dinas pendidikan hendaknya meningkatkan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran disekolah lagi terutama pada saat Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Taufiq Ma'mun. 2015. Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Sosial WhatsApp di Program BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab).
- Aloysius Jaka Susanta Widjaja.(2017).Perancangan Pengembangan, Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Produk Google (Form, email, milis,dan youtube) Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA 5 di SMA Negeri 5 Yogyakarta tentang Vektor.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Batubara, H. H., 2016. Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammadiyah Arsyad Al Banjar. *Al Bidayah*.Vol 8 No 1 PP41-50.
- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fuji Astuti. 2016. *Pengetahuan Dan Teknik Menata Tari Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdan Husein Batubara. 2016. Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammadiyah Arsyad Al Banjar. *Jurnal Al-Bidayah (uniska)* Vol. 8 No. 1 Juni 2016.
- Hamdan Husein Batubara.(2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat dosen di prodi PGMI UNISKA Muhammadiyah Arsyad Al Banjar.
- <http://account.Google.com/log>.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moelong. J. Lexy. 1981. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Rizal Fauzi. (2014).Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Deskriptif Analisi pada kelas VIII di Sekolah SMP Negeri 1 Lembang).

- Robby, Hidayat. 2005. *Menerobos Pembelajaran Tari Pendidikan*. Malang Banjar Seni Gantar Gumera.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kecana.
- Sari, S.W., Yuliasma, Y., & Desfiarni, D. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tari dengan Menggunakan Metode Tutor Sebaya di SMP Negeri 4 Bukittinggi. *Jurnal Sendratasik*, 2 (1), 22-29.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.