



## IMPACT OF THE USE OF GESCHOOL APPLICATION ON THE LEARNING OF CULTURAL ARTS (DANCE) AT SMA ADABIAH 2 PADANG

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

Bunga Maharani<sup>1</sup>; Indrayuda<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Padang, Indonesia.

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*)✉ [bungamaharani150@gmail.com](mailto:bungamaharani150@gmail.com)<sup>1</sup>, [indrayudanur@gmail.com](mailto:indrayudanur@gmail.com)<sup>2</sup>

AVANT-GARDE:  
Jurnal Ilmiah  
Pendidikan Seni  
Pertunjukan

Volume 1  
Nomor 1, 2023  
page. 35-43

#### Article History:

Submitted:  
7 Februari, 2023  
Accepted:  
9 Februari, 2023  
Published:  
15 Februari, 2023

#### Abstract

This research aims to describe the impact of using geschool applications on Cultural Arts (Dance) Learning at Adabiah 2 Padang High School. The type of research used is qualitative research. This research instrument is the researcher himself and is assisted by supporting instruments in the form of cameras, photos, and interviews. This type of data uses primary data and secondary data. Data collection techniques are carried out by means of literature studies, observations, interviews and documentation. The steps of analyzing data are identifying data, clarifying data, describing data, analyzing data and compiling data.

The results showed that the use of the Geschool application in the learning of budaya (Tari) class XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang had a positive impact and negative impact on teachers and students. The positive impact for teachers is that teachers are easier to access materials into Geschool, the responsibility of training and daily repetition to students. The negative impact on teachers is a disruption in the signal that causes Geschool error when sending materials to students, health is disrupted, and the learning process is effective and efficient. While the positive impact on students is discipline and responsibility for the tasks given by the teacher, students can repeat the material that has been taught at home. The negative impact on students is that students have difficulty in understanding the material, the cost of parental expenses becomes increasing to buy internet packages in studying at school, at home, threatening health, students neglecting the presence of smartphones in learning, lack of student interaction with friends.

**Keywords:** *Impact, Use, Geschool Application, Cultural Arts (Dance)*

#### Abstrak

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 kunci:** Dampak, Penggunaan, Aplikasi Geschool, Seni Budaya (Tari)

## Pendahuluan

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 di berikan 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.

Model pembelajaran ini sebenarnya sudah diatur dalam kemendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standard proses dengan prinsip dari peserta didik tahun menuju peserta didik mencari tahu. Guru ialah salah satu dari sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar. Maka dari itu, agar 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 *users* 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 pembeajaran 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 2 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 di tetapkan. 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.

## Metode

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Menurut Muhajidin (2014:123) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data-data deskripsi berupa kata-kata yang ditulis dari seseorang yang diwawancarai dan perilaku orang-orang yang diamati secara alamiah untuk dimaknai atau ditafsirkan dalam bentuk penelitian.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung berupa kamera, foto, dan wawancara. Menurut Margono (2014: 115) pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis yang diperoleh melalui instrumen. 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 dan Pembahasan

### 1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang

Pembelajaran seni budaya di SMA Adabiah 2 Padang mencakup 4 bidang pelajaran yaitu seni tari, seni musik, seni rupa, seni teater. Seiring adanya perubahan waktu pembelajaran yang dibatasi semenjak wabah covid-19, maka tahun ajaran 2021/2022 semester genap SMA Adabiah 2 Padang bidang seni budaya mengajarkan 2 materi, yaitu seni musik dan seni tari. Untuk kelas XI MIPA 1 materi seni musik tentang musik barat sedangkan materi seni tari tentang tari kreasi berdasarkan iringan. (Oka Yusdi, wawancara 16 Februari 2022)

Sesuai anjuran pemerintah melalui peraturan menteri kegiatan pembelajaran seni budaya dilakukan dengan sistem Luring (tatap muka) dan menggunakan aplikasi Geschool. Istilah Luring sistimnya untuk tetap belajar secara tatap muka seperti biasa dengan menerapkan protocol kesehatan yang dianjurkan oleh perintah menggunakan 3 M: memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak.

Berdasarkan pengamatan penulis, penelitian ini dilakukan saat proses pembelajaran seni budaya berlangsung dengan tatap muka (Luring) di kelas XI MIPA 1 SMA Adabiah 2 Padang yang menggunakan Geschool sebagai media pembelajaran, peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan dalam beberapa kali pertemuan. Adapun data pada setiap pertemuan yang peneliti kumpulkan adalah data pengamatan 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, yang mana dimulai pada setiap hari Jumat, dari 18 Februari 2022 sampai 11 Maret 2022.

### 2. Dampak Penggunaan Aplikasi Geschool

Penggunaan Geschool terhadap pembelajaran Seni Budaya (Tari) pada kelas XI MIPA 1 di SMA Adabiah 2 Padang, dapat ditemukannya beberapa dampak-dampak pada penggunaan aplikasi Geschool. Hal ini berdampak kepada siswa dan guru. Menurut salah satu siswa di kelas XI MIPA 1 (Khusnul Desviya Suci, wawancara 18 Februari 2022) belajar melalui aplikasi geschool cukup menyenangkan, dikarenakan banyak fitur pembelajaran seperti link video, atau materi. Pada saat melakukan latihan/ujian, pembelajaran Geschool sangatlah nyaman akan tetapi untuk materi lalu mencatat akan menjadi ngantuk pada saat belajar dengan menggunakan handphone, materi yang telah dibuka bisa diulang di rumah lagi (Trie Dinda Putri S, wawancara 4 maret)

Berbeda dengan pendapat siswa (Adinda Maharani, wawancara 11 Maret 2022) ada kendala yang ditemukan pada saat mengerjakan tugas/latihan, dimana kata kunci tidak sesuai

dengan jawaban, jaringan yang sering bermasalah sehingga terhambat dalam melkaukan tugas, batas waktu yang diberikan sedikit sehingganya terburu-buru. Belajar dengan menggunakan jaringan internet bisa memakan dana untuk membeli kuota dan bisa membebani siswa bagi yang kurang mampu, kesehatan akan terganggu bila terus menerus belajar menggunakan handphone (Ratri Handayani, wawancara 25 Februari 2022) Keluhan dalam penggunaan aplikasi Geschool yang juga dirasakan oleh siswa.

Dampak penggunaan aplikasi Geschool menurut guru di SMA Adabiah 2 Padang terutama pada guru Seni Budaya (Oka Yusdi, wawancara 18 Maret 2022) Media baru ini harus adanya strategi dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa terburu buru dalam mengerjakan tugas, yaitu memberikan 1 kali bebas belajar jika menjadi lebih efektif, memudahkan guru dalam merekap nilai, materi yang diinput bisa sebelum jam pelajaran. Akan tetapi juga ada beberapa kendala yang ditemukan, seperti jaringan yang kurang baik, aplikasi geschool yang baru membuat kurang paham dengan cara menggunakannya, perlu mengedit video materi sekreatif mungkin yang akan diajarkan agar siswa tidak bosan, banyak memakan waktu untuk menginput data.

Dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan Geschool ada yang berdampak positif dan berdampak negative. Peneliti menyimpulkan berdasarkan data sebelumnya, bahwa dampak negatif lebih banyak daripada dampak positif. Sebagaimana di bawah ini dapat diperinci tentang dampak positif dan dampak negatif dalam pembelajaran dengan menggunakan Geschool terhadap siswa dan guru dimaksud:

- a. Dampak Positif Penggunaan Geschool terhadap siswa.
  - 1) Aplikasi Geschool sangat memudahkan siswa dalam belajar.
  - 2) Siswa melakukan tugas dengan tepat waktu.
  - 3) Proses penggunaan aplikasi Geschool dalam pelaksanaan pembelajaran tidak terlalu sulit karena adanya google untuk mencari informasi.
  - 4) Siswa dapat melihat lagi materi yang telah diajarkan pada mata pelajaran yang telah lewat di rumah atau dimana saja.
  - 5) Materi yang ada didalam Geschool dapat di skip-skip dan bisa dikembalikan untuk membacanya kembali.
  - 6) Siswa tidak perlu berat-berat membawa buku ke sekolah, karena materi dan bahan ajar sudah tersedia di dalam aplikasi Geschool. Jadi siswa hanya membawa smartphone saja.
  - 7) Siswa semangat belajar dengan Geschool karena banyak fitur yang diberikan.
  - 8) Siswa dengan mudah menekan link dan langsung menuju pada halaman login Geschool dengan cepat.
  - 9) Siswa dapat mengerjakan latihan soal dengan online dalam menggunakan aplikasi Geschool.
  - 10) Siswa dapat mengetahui hasil nilai latihan serta ujian dalam aplikasi Geschool.
  - 11) Siswa dapat mengoreksi dan belajar kembali tentang soal-soal yang telah diberikan guru.
- b. Dampak Negatif Penggunaan Geschool terhadap siswa.
  - 1) Kebanyakan siswa kurang mengerti dengan materi yang ada didalam Geschool.
  - 2) Banyak kesulitan yang ditemukan oleh siswa dalam penggunaan aplikasi Geschool.
  - 3) Sosial siswa kurang, dikarenakan fokus dalam aplikasi Geschool siswa.
  - 4) Proses belajar terhalan karena terkendala oleh jaringan.
  - 5) Bertambahnya biaya orang tua dalam membelikan paket data siswa.
  - 6) Siswa tidak akan paham jika materi tidak dijelaskan lagi oleh guru.
  - 7) Siswa sering lupa dalam mengisi absensi dengan waktu yang telah ditentukan didalam Geschool.



- 8) Beresiko untuk kesehatan tubuh siswa, karena lebih lama menatap handphone.
- 9) Siswa sering tidak melakukan tugas dengan lengkap karena sering kehabisan waktu dalam mengerjakannya.
- 10) Materi yang diberikan terlalu banyak, sehingga siswa terburu-buru dalam mengerjakan tugas.
- 11) Geschool seringkali error pada saat melihat materi berupa link yang diberikan guru.
- 12) Apabila melihat video yang ada didalam link Geschool, paket data yang digunakan sering boros.
- 13) Siswa menjadi tidak nyaman belajar dengan Geschool karena banyak ditemukannya kendala-kendala.
- 14) Membuat latihan soal tetap saja manual.
- 15) Apabila ada pembelajaran yang berhitung, siswa kesulitan dalam mengerjakannya.
- 16) Siswa dapat mengcopy-paste jawaban yang ada didalam google ke latihan soal yang ada didalam Geschool.
- 17) Siswa lalai dalam belajar, karena keasikan bermain handphone saat di kelas.
- 18) Gambar materi yang kurang jelas untuk dibaca oleh siswa
- 19) Apabila mengerjakan PR dirumah siswa sering terkendala jaringan di lingkungan tempat tinggal.
- 20) Waktu yang diberikan saat mengerjakan tugas sedikit.
- 21) Siswa tidak nyaman belajar dengan Geschool, karena membosankan.

### 3. Pembahasan

Pembelajaran Seni budaya (Tari) di SMA Adabiah 2 Padang, terutama di kelas XI MIPA 1 dengan menggunakan sistem Luring dan pembelajaran online. RPP Tari Kreasi terbagi atas 2 Kompetensi dasar yaitu kompetensi dasar yang pertama tentang menerapkan konsep, teknik dan prosedur dalam berkarya tari kreasi, sedangkan kompetensi dasar yang kedua tentang menerapkan gerak tari kreasi berdasarkan fungsi, teknik, bentuk, jenis dan nilai estetis sesuai iringan.

Menurut Yohanes Maryono (2018: 52) dampak teknologi pada pendidikan bisa berdampak positif dan negatif. Hal positifnya yaitu dengan semakin terbuka dan tersebar nya informasi dan pengetahuan dari keseluruhan dunia menembus batas ruang dan waktu. Sedangkan hal negatif dapat terjadi perubahan perilaku, etika, norma, aturan, moral kehidupan yang ada pada masyarakat.

Pada pelaksanaan pembelajaran Luring di SMA Adabiah 2 Padang, media yang digunakan untuk proses belajar mengajar menggunakan aplikasi Geschool. Geschool sebagai program berbasis situs yang berperan untuk mempermudah pembelajaran pada masa saat sekarang ini. Peranan dari Geschool bervariasi diantaranya, dimulai dari pengerjaan data kehadiran siswa, pemberian materi kepada siswa, tugas siswa, ulangan harian siswa, ujian siswa, dan lain lain.

Pembelajaran berlangsung yang berisi seluruh siswa dan guru yang mengajar sesuai dengan mata pelajaran yang sudah dijadwalkan sebelumnya. Guru akan membuka pembelajaran seperti mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa, dan meminta siswa untuk berdoa bersama-sama dan dilanjutkan dengan membaca Al-Qurán pada waktu yang telah ditentukan. Setelah siswa selesai melakukan apa yang telah diperintahkan oleh guru, guru meminta siswa untuk mengisi absensi kehadiran siswa yang berada pada Geschool, agar siswa disiplin dan mandiri dalam mengisi absensi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan didalam Geschool. Guru akan menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa sesuai dengan materi yang ada di dalam Geschool.

Pelaksanaan pembelajaran di SMA Adabiah 2 Padang pada satu masih menggunakan sistem daring yang dilaksanakan pada tahun 2021 kemudian pada semester dua pembelajaran

berlangsung luring pada tahun 2022 sesuai dengan arahan Pemerintah. Akan tetapi, virus pada saat ini masih berdampak terhadap pembelajaran sehingga kurang produktifnya pembelajaran terutama dalam bidang seni Tari. Untuk saat ini RPP yang dipakai oleh guru mata pelajaran seni budaya masih merujuk kepada RPP Genap Januari-Juli 2021. Yang telah dibuat oleh Bapak Oka Yusdi, S.Sn. selaku guru seni budaya di SMA Adabiah 2 Padang pada kelas XI MIPA 1. Guru diharuskan memiliki metode baru pada pembelajaran sesuai adanya dampak Covid-19 atau yang disebut New Normal. Dengan menggunakan media aplikasi Geschool pembelajaran dengan menerapkan protokol kesehatan tetap terlaksanakan dengan baik.

Selama berlangsungnya proses pembelajaran luring dengan media online, banyak ditemukan kendala, baik pada guru maupun siswa. Menurut M. Hisbullah, RA Syahputra (2019: 1166) dampak internet pada akhlak siswa berbeda-beda tergantung dengan tujuan masing-masing siswa dalam memanfaatkan layanan internet dalam kesehariannya. Dampak penggunaan internet untuk pembelajaran bisa berdampak positif apabila tidak disalahgunakan. Adanya kendala lainnya yang ditemukan yaitu: adanya kendala pada akun Geschool guru atau siswa, tidak semua guru dan siswa yang memiliki smartphone, adanya kesulitan dalam mengakses data dalam aplikasi Geschool, siswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas karena terbatasnya waktu, siswa terkadang kurang memahami materi yang ada pada Geschool, menurunnya semangat siswa dalam belajar, tidak semua siswa yang paham tentang teknologi, dan kurangnya interaksi yang terjadi saat proses belajar mengajar antara siswa dan guru di dalam aplikasi Geschool tersebut.

Hasil belajar siswa pada kelas XI MIPA 1 secara materi bisa dikatakan kurang maksimal. Dan adanya penurunan keaktifan dan kreatifitas dalam mengemukakan ide-idenya yang menyebabkan nilai siswa menurun. Masalah ini menjadi suatu hal penting bagi semua guru untuk membuat situasi belajar secara tatap muka bisa semenarik mungkin seperti halnya yang dilakukan sebelum masa pandemi.

Harapan guru dengan kondisi saat sekarang ini tidak menjadi hambatan bagi siswa untuk tetap rajin belajar dan diharapkan siswa dapat menguasai ilmu teknologi agar siswa tidak terus terpaku akan materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat terus aktif dalam belajar dan inovatif dalam mencari ilmu pengetahuan.

## **Simpulan**

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 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.



## Rujukan

- 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>.
- 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.
- Effendy, Onong Uchjana. (2000). *Ilmu Komunikasi dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Maryono, Y. (2018). *Oligarki Partai Politik di Aras Lokal: Studi Kasus Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan Kabupaten Bantul, Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Rusman, dkk. (2003). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhadi, E., Mujahidin, E., Bahrudin, E., & Tafsir, A. (2014). Pengembangan Motivasi dan Kompetensi Guru dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Madrasah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 42-60.