

STUDI PENGGUNAAN GESCHOOL DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MATERI SENI RUPA KELAS VIII SMP NEGERI 11 PADANG

Lindri Anggraini¹ Yahya²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

E-mail: lindriindi24@gmail.com

Submitted: 2021-09-01

Accepted: 2021-09-08

Published: 2021-09-29

DOI: 10.24036/sr.v9i3.112288

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui proses pembelajaran melalui penerapan Geschool pada mata pelajaran seni rupa materi kelas VIII SMP Negeri 11 Padang, 2) Mengetahui manfaat pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa kelas VIII SMP Negeri 11 Padang. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Tipe data menggunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah untuk menganalisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan inferensi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa proses pembelajaran melalui aplikasi geschool pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa kelas VIII SMP Negeri 11 Padang berjalan dengan baik dan sangat terbantu, yang mana dari pihak geschool telah membantu menambah menu-menu baru dalam pembelajaran. aplikasi. Geschool membantu guru mengevaluasi siswa tentang materi yang dipelajari. Dalam penugasan, guru juga sangat terbantu dengan adanya materi pembelajaran yang diberikan oleh MGMP sesuai dengan KI KD. Manfaat penerapan Geschool pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa kelas VIII SMP Negeri 11 Padang adalah guru dapat langsung membagikan materi siswa dengan mudah tanpa memakan waktu yang lama dan aplikasi geschool juga memudahkan dalam proses penilaian tryout, guru tidak perlu lagi mengecek hasil belajar secara manual dan memudahkan pemberian tugas kepada siswa. Siswa disiplin dalam menggunakan waktu karena aplikasi diatur sesuai jam pelajaran, siswa dan orang tua juga dapat mengetahui langsung hasil belajarnya dan guru tidak lagi mengecek absensi secara manual lagi karena di dalam aplikasi geschool akan terlihat siswa yang mengikuti pembelajaran dan guru hanya memantau siswa secara online.

Kata kunci : Geschool, Seni Budaya, Pembelajaran

Pendahuluan

Seni rupa merupakan salah satu materi pembelajaran seni budaya yang dipelajari siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada hakikatnya seni rupa sendiri memiliki peranan penting dalam mata pelajaran Seni Budaya. (Yahya, 2015).

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan yang dinamis dan berkembang. Perubahan atau perkembangan pendidikan seharusnya sejalan dengan perubahan kebudayaan dan teknologi itu sendiri. Konsep pendidikan pada dasarnya membuat peserta didik memiliki kompetensi yang sesuai dengan jenjang sekolah, Pengetahuan, Nilai, Sikap, dan kemampuan dalam pelaksanaan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekati diri dengan lingkungan alam, Sosial dan Budaya. Untuk itu persoalan sekarang adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga peserta didik dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep tersebut. Dimasa Covid19 seperti ini Kemendikbud mengambil keputusan untuk menerapkan pembelajaran online, Pembelajaran online dilakukan sebagai dalam mencegah penularan Covid-19 dikalangan peserta didik.

Pembelajaran Seni Budaya di tengah pandemi Covid-19 juga menjadi tidak maksimal dengan protokol physical distancing yang diberlakukan pemerintah. Ruang gerak pembelajaran seni budaya terbatas lantaran physical distancing juga diberlakukan dalam lembaga pendidikan. Interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran tidak dapat diperoleh pada kondisi saat ini. Pembatasan sosial ini diterapkan sebagai tindakan untuk menghentikan atau memperlambat penularan Covid-19 yang menjadi masalah bersama (KPAI, 18 Maret 2020).

Kondisi demikian jelas mempengaruhi efektivitas pembelajaran seni budaya. Komalasari (2013:3) "pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses mempelajari pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien".

Secara keseluruhan pendidikan di Indonesia menggunakan metode Daring termasuk Kota Padang, Untuk Kota Padang menggunakan sistem Daring yang diikuti intruksi dari Wali Kota Padang. Pendidikan merupakan upaya untuk mencapai perkembangan peserta didik. (Yahya, 2018)

Berdasarkan instruksi Walikota Nomor: 421.2002/DIKDAS-03/2020, Pemerintah Kota Padang secara resmi memindahkan aktivitas belajar mengajar siswa PAUD, TK, Madrasah Ibtidaiyah, SD, MTSN dan SMP ke rumah siswa masing-masing menyikapi situasi terakhir penyebaran Virus Corona atau Covid-19. Menurut Yahya (2009: 18) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan proses pelaksanaan interaksi ditinjau dari sudut peserta didik.

Walikota menyatakan agar memindahkan proses belajar dari sekolah ke rumah. Artinya siswa tetap sekolah setiap hari seperti biasa mulai pukul 07.30 WIB- 09.00 WIB. Kemudian guru memberi tugas untuk dikerjakan dirumah. Kota Padang, Rabu (18/03/2020).

Demikian halnya di SMP Negeri 11 Padang. Sebagaimana dikatakan guru seni budaya tanggal 8 Juli 2020 bahwa pembelajaran seni budaya dilakukan melalui aplikasi

Geschool. Beliau menyatakan “pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMP Negeri 11 Padang dilakukan secara online. Khusus SMP Negeri 11 Padang pembelajaran online sudah lama disiapkan dalam bentuk Geschool. Walaupun sudah daring dalam kenyataannya sesudah dilaksanakan observasi dan wawancara pada beberapa guru di SMP Negeri 11 Padang terdapat kendala seperti siswa yang tidak memperhatikan guru dan merespon pada saat guru mengingatkan kembali materi melalui grup kelas yang sudah dibuat di Whatsapp dan memberi tau siswa agar masuk atau absen melalui aplikasi Geschool sesuai dengan jam yang telah ditentukan. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang masih bisa bolos dalam jam pelajaran berlangsung, tidak fokus dengan apa yang dikerjakan, beberapa guru juga mengungkapkan bahwa jejaring sosial Geschool juga memiliki kekurangan salah satunya ialah jaringan internet yang tiba-tiba eror atau gangguan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana metode ini diharapkan member hasil berupa data, kata-kata dan tindakan dari orang-orang serta perilaku yang diamati sebagai data utama. Jenis data yang digunakan data primer dan data sekunder. Informan adalah guru, admin dan siswa. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkahlangkah menganalisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, versi Miles dan Huberman.

Hasil

1. Proses Pembelajaran

Seperti yang kita ketahui dalam materi seni rupa terdapat beberapa praktek yang tidak memungkinkan untuk guru melakukan proses belajar mengajar tatap muka dimasa pandemic Covid-19, di SMPN 11 Padang guru tetap menggunakan aplikasi Whatsapp (WA) untuk berkomunikasi dengan siswa melalui grup kelas yang sudah dibuat sebelumnya agar guru lebih mudah memberitahu atau menyampaikan pesan kepada siswa bahkan orang tua siswa.

Kemudian secara khusus Geschool sekarang sudah menambahkan beberapa fitur untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Sebelumnya aplikasi Geschool juga telah digunakan di SMPN 11 Padang untuk melaksanakan Tryout khusus.

Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Geschool* :

- a. Program dikontrak oleh Dinas Pendidikan Kota Padang.
- b. Beberapa guru ditunjuk sebagai admin geschool di sekolah.
- c. Admin memasukkan data guru dan siswa ke dalam *Geschool* sesuai kelas masing-masing.
- d. Guru dan siswa login menggunakan email dan password yang telah ditentukan.
- e. Guru menyiapkan materi pada fitur yang tersedia di aplikasi sesuai KI dan KD pada jam yang telah ditentukan.
- f. Siswa mengakses materi yang disediakan oleh guru pada jam yang telah ditentukan.

Beberapa kegunaan dari fitur-fitur di *geschool* ialah

- a. Home yaitu berupa beranda dalam aplikasi *geschool*.
- b. Archive yaitu kumpulan tugas-tugas yang telah didownload lalu diberikan kepada siswa sesuai jam pelajaran dan sudah dikerjakan oleh siswa.
- c. My Class yaitu kelas-kelas mana saja yang diajar oleh bapak/ibu guru.
- d. My rooms hanya dapat digunakan oleh admin *geschool*.
- e. Materi, pada menu materi ada dua buah kolom yg bertulis "LIBRARY" dan "EXPLORE". LIBRARY merupakan kumpulan materi ajar berbentuk penjelasan, penugasan, dan video praktik yang telah di buat oleh MGMP yang disave oleh guru dari EXPLORE. Sedangkan EXPLORE merupakan perpustakaan dalam aplikasi *Geschool*. Karena guru tinggal mencari materi pembelajaran yang telah di buat MGMP sesuai dengan rpp dan silabus pada saat ia mengajar, kemudian download dan berikan kepada My Rooms atau kelas siswa yang diajar pada saat itu.
- f. Tryout yaitu suatu uji coba yang biasa dilakukan sebelum ujian, menu dan cara penggunaan yang terdapat pada Tryout sama dengan yang ada pada Materi.
- g. Logout yaitu ketika guru atau siswa ingin keluar karna telah selesai menggunakan aplikasi *geschool*.

2. Manfaat Pelaksanaan

Manfaat dari penggunaan aplikasi *Geschool*:

- a. Siswa menjadi lebih disiplin.
- b. Guru dimudahkan dalam memberikan materi ajar.
- c. Guru dipermudah dalam proses penilaian.
- d. Guru dipermudah pada saat proses tryout.
- e. Guru terbantu dalam proses absensi.
- f. Hasil belajar dan analisis secara langsung.
- g. Siswa dan orang tua bisa melihat langsung hasil belajar.

Temuan yang diperoleh bahwa manfaat dari pembelajaran melalui aplikasi *geschool* adalah siswa dilatih disiplin dalam menggunakan waktu, karna dalam aplikasi *geschool* ini guru dimudahkan dalam proses belajar mengajar dan tidak lagi memeriksa absen secara manual dan hanya memantau siswa secara online, guru hanya perlu mengunduh materi ajar dari aplikasi *geschool* yang sudah dibuat oleh MGMP untuk di berikan kepada siswa sesuai KI, KD. Di dalam aplikasi *geschool* akan terlihat siswa yang sedang mengikuti pembelajaran dan jika siswa keluar dari aplikasi sebelum jam pembelajaran selesai atau memang tidak hadir dari awal jam pembelajaran, maka sistem otomatis mengubah absen menjadi "bolos". Kemudian siswa dan orang tua juga bisa mengetahui langsung hasil dari pembelajaran hari itu

3. Pembahasan Proses Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMP 11 Padang mengenai *geschool*, proses pembelajaran melalui aplikasi *geschool* dilakukan dengan cara guru mengunduh materi yang sudah disediakan oleh MGMP dalam aplikasi *geschool* sesuai dengan KD KI yang diajarkan pada saat itu. Kemudian guru mengirimkan materi tersebut

ke kelas yang akan diajarkan sesuai dengan jadwal jam pelajaran. Dan guru hanya memantau pembelajaran yang sedang berlangsung secara online.

Berdasarkan wawancara sebelumnya dapat diinterpretasikan bahwa proses penggunaan aplikasi geschool di SMPN 11 Padang berjalan dengan baik dan sangat terbantu oleh adanya aplikasi geschool, karena di dalam aplikasi geschool telah tersedia mata pelajaran seni budaya salah satunya materi seni rupa sesuai dengan KD KI, sehingga guru tidak perlu lagi membuat materi ajar dan video.

Hal ini sesuai dengan pendapat Dewi (2013) geschool merupakan jejaring sosial yang berbasis edukasi. Namun masih ada beberapa orang yang mengeluh karena jaringan internet sering error pada saat jam pelajaran berlangsung

4. Pembahasan Manfaat Pelaksanaan

Berdasarkan pengamatan manfaat dari penggunaan aplikasi Geschool di VIII SMP N 11 Padang adalah: 1) Siswa menjadi lebih disiplin, 2) Guru dimudahkan dalam memberikan materi ajar, 3) Guru dipermudah dalam proses penilaian, 4) Guru dipermudah pada saat proses Tryout, 5) Guru terbantu dalam proses absensi, 6) Hasil belajar dan analisis secara langsung, 7) Siswa dan orang tua bisa melihat langsung hasil belajar, 8) Kepala sekolah bisa memantau proses belajar mengajar, dan mengamati guru-guru dalam pemberian tugas.

Di samping Geschool, guru juga memanfaatkan media lain seperti aplikasi whatsapp sebagai media alternative untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Whatsapp digunakan sebagai media penyampaian informasi berupa pemberitahuan bagi siswa, dalam pengumpulan tugas. Dan geschool sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar serta dalam penilaian.

Berdasarkan wawancara sebelumnya bahwa manfaat dari geschool guru dibantu dalam proses belajar mengajar dan tidak lagi memeriksa absen secara manual lagi karena di aplikasi geschool akan terlihat siswa yang sedang mengikuti pembelajaran dan guru hanya memantau siswa secara online.

Simpulan

Proses belajar mengajar melalui aplikasi geschool pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa kelas VIII SMP Negeri 11 Padang sudah baik dan sangat membantu guru dalam pembelajaran. Proses ini terjadi karena geschool sudah menambahkan fitur-fitur baru di dalam aplikasinya sehingga pada guru dengan mudah dan tidak direpotkan, harus membuat berupa video, materi ajar untuk menerangkan contoh salah satu praktik yang siswa harus melihat proses pembuatannya atau proses kerja dari tugas yang akan mereka buat.

Geschool membantu guru mengevaluasi dalam memahami materi yang sedang ia pelajari, dari segi penilaian sangat bagus sehingga memicu anak yang mendapat nilai rendah dan tinggi saat itu untuk lebih membaca dan serius mengerjakan tugas mereka karena mereka sendiri bisa melihat urutan nama dan nilai mereka sesuai nilai tertinggi hingga terendah. Dalam pemberian tugas juga guru sudah sangat terbantu dengan adanya materi-materi pembelajaran yang disediakan oleh MGMP sesuai dengan KI KD. Walaupun sudah baik dalam pembelajaran namun guru tidak bisa menjelaskan secara sempurna sebab tidak tersedia fitur yang bisa tatap muka secara online.

Manfaat pelaksanaan Geschool adalah guru bisa langsung membagikan materi kesiswa dengan mudah tanpa memakan waktu yang lama dan aplikasi geschool juga mempermudah dalam proses penilaian Tryout, guru tidak perlu lagi memeriksa hasil pembelajaran secara manual dan dipermudah dalam pemberian tugas kepada siswa. Siswa dilatih disiplin dalam menggunakan waktu karna aplikasi ini diatur sesuai jam pelajaran, siswa dan orang tua juga bisa mengetahui langsung hasil dari pembelajaran serta guru tidak lagi memeriksa absen secara manual lagi karena di aplikasi geschool akan terlihat siswa yang sedang mengikuti pembelajaran dan guru hanya memantau siswa secara online.

Referensi

- 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.
- Moleong, Lexy, J. (2014). Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nilawati, D., Yahya, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Disertai Motivasi Belajar Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SMA Adabiah Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(3).
- Setyadi, E., & Komalasari, A. (2013). Miskonsepsi tentang suhu dan kalor pada siswa kelas 1 di SMA Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah. *Berkala Fisika Indonesia: Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran dan Aplikasinya*, 4(1 & 2), 46-49.
- Wahyuni, R., Yahya, M. P., & Suib Awrus, M. P. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning dengan Konvensional Pada Siswa Kelas VII SMPN 7 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 3(2).
- Yahya. 2009. *Perencanaan Pendidikan*. Padang: Sukabina Press.