

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 pasal 1 ayat 1, menjelaskan 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.”

Pendidikan memiliki peranan besar dalam kemajuan bangsa. Suatu Negara dapat dikatakan maju apabila memperhatikan pendidikan bangsanya, karena pendidikan merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan. Keberhasilan suatu bangsa dapat tercapai apabila sistem pendidikan didalamnya berlangsung dengan baik serta mengikuti perkembangan zaman (Kurniawan, 2017:3).

Berdasarkan pernyataan “ Keberhasilan suatu bangsa dapat tercapai apabila sistem pendidikan didalamnya berlangsung dengan baik serta mengikuti perkembangan zaman”, termasuk juga pada mata pelajaran PJOK untuk selalu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, contohnya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi melalui penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 pasal 1 ayat 4, menyatakan bahwa “teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan

kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia.”

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah termasuk Sekolah Dasar, hal tersebut dikarenakan muatan pelajaran PJOK termasuk dalam kurikulum pendidikan. PJOK merupakan proses kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merancang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial dan moral (Depdiknas, 2007:1).

Saat ini, dunia pendidikan Indonesia sedang di uji dengan adanya pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh penjuru bumi. Semua aspek kehidupan manusia menjadi terhambat, tidak terkecuali dunia pendidikan Indonesia yang saat ini tengah menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring).

Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) terkait proses pembelajaran yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajar dilakukan dari rumah melalui pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dalam jaringan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Tidak hanya itu, dalam melakukan pembelajaran dalam jaringan, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan layanan TIK untuk mendukung

pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi yang berkembang semakin pesat di zaman modern ini. Sebagai contohnya yaitu pemanfaatan berbagai aplikasi untuk mendukung pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4, menyatakan bahwa “olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.”

Seperti yang telah kita ketahui, mata pelajaran PJOK memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktifitas jasmani guna merancang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik maupun emosional peserta didik. Dalam mencapai hal tersebut, peserta didik diharapkan untuk senantiasa bergerak aktif agar tujuan dari pembelajaran PJOK terpenuhi, tidak hanya teori saja yang dapat peserta didik peroleh melainkan dapat dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik.

Praktik pembelajaran PJOK dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK yaitu penggunaan aplikasi *TikTok*. Sesuai dengan salah satu karakteristik anak yaitu, anak senang bergerak. Dalam aplikasi *TikTok*, anak dapat mempraktikkan gerakan-gerakan yang terdapat dalam mata pelajaran PJOK yang sedang dipelajari dengan iringan musik yang tersedia dalam aplikasi *TikTok* dengan pengawasan orang tua.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN 236/IX Aur Duri dengan mewawancarai guru PJOK yang bernama ibu E, kegiatan

pembelajaran PJOK yang berlangsung di sekolah tersebut telah dilaksanakan melalui pembelajaran dalam jaringan (daring). Pada kelas II, kegiatan pembelajaran PJOK baru-baru ini telah memanfaatkan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran dalam jaringan.

Pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran di kelas II dilakukan pada materi-materi pelajaran tertentu. Seperti pada materi permainan simpai.

Penggunaan aplikasi *TikTok* dalam materi permainan simpai tersebut akan di praktikkan dengan bantuan fitur musik yang terdapat dalam aplikasi *TikTok*. Setelah membuat video bermain simpai, guru mengunggah video tersebut pada aplikasi *TikTok*, sehingga langkah selanjutnya peserta didik dapat mengikuti gerakan guru dan mengunggah video tersebut dengan menuliskan nama akun *TikTok* guru pada keterangan video supaya guru dapat melihat dan menilai gerakan-gerakan anak pada saat mempraktikkan permainan simpai.

Dari keadaan yang ada di lapangan dan teori yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan menuangkan dalam judul “Implementasi Pembelajaran Daring dalam Muatan PJOK melalui Penggunaan Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Di Kelas II Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pelaksanaan

pembelajaran daring dalam muatan PJOK dalam penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran daring dalam muatan pelajaran PJOK melalui penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar”.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai cara guru dalam memanfaatkan pembelajaran dalam jaringan pada mata pelajaran PJOK melalui pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi guru**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru mengenai cara pengimplementasian pembelajaran dalam jaringan melalui aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran.

##### **2. Bagi sekolah**

Hasil dari penelitian mengenai penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK dengan menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai media

pembelajaran, memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran dimasa pandemi ini.

### 3. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa berupa aktifitas fisik.