

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum pembelajaran di sekolah. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Definisi pendidikan jasmani merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter, mental, emosional, spiritual dan sosial dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan nasional.

Saat ini perkembangan zaman sudah memasuki era industri 4.0 yang menuntut pembelajaran sudah menggunakan IPTEK dalam proses pembelajarannya. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (*cyber sistem*) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Perubahan spesifik yang terjadi pada masa ini segala pekerjaan di kaitkan dengan internet dan teknologi di tambah dengan adanya Covid-19 dimana tidak boleh berkerumunan baik di sekolah ataupun di tempat umum. Perubahan ini juga berdampak pada dunia Pendidikan, dimana proses pembelajaran saat ini dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi tumbuh dengan sangat pesat. Peradaban dan kebudayaan pada masyarakat pun mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi informasi. Inovasi teknologi semakin bervariasi seiring berkembangnya zaman. Kebutuhan internet terus menerus meningkat guna menjadi sarana pertukaran dan penyebaran informasi. Setiap tahun, populasi netter terus meningkat berdasarkan data lembaga riset *e-marketer*. Indonesia menempati urutan keenam dengan presentase pengguna internet ditahun 2018 sebanyak 123 juta jiwa.

Banyaknya teknologi dengan inovasi terbaru yang berkembang pada era globalisasi ini. Dengan begitu banyak juga media sosial yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda. Hingga akhirnya membuat masyarakat penasaran kemudian berkeinginan mencoba menggunakan berbagai macam media sosial. Salah satu contoh dari media sosial berupa jejaring sosial (misal: Facebook), blok wiki (Wikipedia), podcast, forum media berbasis isi (misal: *Youtube*, Aplikasi *TikTok*, *Instagram*) dan Mikroblog (misal: *Twitter*). Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan pertukaran *user-generated content*. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi juga sebagai alat ekspresi diri (*self expression*) dan pencitraan diri (*self branding*)” (Nasrullah, 2017).

Pada tahun 2020 di Indonesia, media sosial yang mengalami perkembangan sangat pesat hingga menjadi budaya populer di Indonesia adalah aplikasi *TikTok*. Menurut Angga Anugrah Putra (*Head of Content and User Operations TikTok*

Indonesia), Indonesia juga mengalami peningkatan 20% dari biasanya. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi *TikTok* di Indonesia. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. (Asnawir & Usman, 2002)

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1989).

Dijelaskan oleh Didik Cahyono & Muhammad Abdurrochim (2022) bahwa pengguna media yang menarik diharapkan mampu memberikan solusi dan hasil pembelajaran, proses belajar menjadi nyata, dan memberikan stimulan serempak terhadap semua indera. Berdasarkan pendapat tersebut, diharapkan media

pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mempermudah guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *You Tube*, *Google Class* dan *Zoom* yang bisa mempertemukan guru dan siswa secara virtual. Akan tetapi dalam pelaksana pembelajaran menggunakan media tersebut terdapat kekurangan yang dapat mengganggu proses pembelajaran diantaranya kekuatan sinyal internet yang tidak stabil dan guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya dapat memahami apa yang di sampaikan oleh guru tersebut dan proses pembelajarannya tidak tercapai secara maksimal. Akan tetapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa dituntut untuk dapat memahami dan mempraktekan materi dari guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus memberikan inovasi dan kreativitas dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Dengan hal tersebut melihat fakta jumlah pengguna yang mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas merupakan anak usia sekolah (siswa), maka dapat diketahui bahwa aplikasi *TikTok* menjadi primadona dan menarik minat para milenial, yang mayoritas anak usia sekolah. *TikTok* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi *TikTok* dapat diimplementasikan sebagai media dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan melihat fitur yang ada pada aplikasi *TikTok*, maka sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani. Model belajar yang akan dilakukan dengan menggunakan fitur rekam video dan memberikan penjelasan

mengenai materi yang akan disampaikan dalam bentuk konten video *TikTok* yang berisikan sebuah materi dengan memperhatikan tahapan-tahapan dalam melakukan pembelajaran tersebut. Akan tetapi dalam pembelajaran menggunakan media *TikTok* ini siswa hanya dapat belajar melalui video sehingga tidak dapat penjelasan secara langsung dari guru.

Walaupun mempunyai kekurangan dalam penjelasan mengenai teori yang akan di sampaikan dari guru akan tetapi dengan menggunakan media ini akan menambah motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajarannya karena siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajarannya. Selain itu tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani akan tercapai yaitu meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat.

Materi pokok pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk SMA sangatlah beragam, dari mulai atletik, *aquatic*, *gymnastic*, beladiri, kebugaran jasmani, permainan bola besar dan permainan bola kecil. *Hockey* bisa diajarkan dalam materi permainan bola kecil akan tetapi *hockey* belum menjadi materi pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah sebab olahraga ini belum berkembang pesat di Indonesia. Kegiatan pendidikan jasmani dianggap penting dalam proses pemasaran olahraga ini, dengan *hockey* diikutsertakan dalam kegiatan intra sekolah maka otomatis semua siswa dalam lingkungan sekolah tahu, kemudian mereka akan mencoba memahami dan menggali lebih dalam olahraga ini.

Olahraga *hockey* adalah olahraga permainan bola kecil menggunakan alat berupa stik yang berbentuk “J” seperti tongkat. Olahraga ini termasuk dalam salah

satu cabang olahraga beregu dalam olahraga ini ada teknik-teknik tertentu. Contoh sederhananya bisa dilihat dari cara memegang stik. ujung stik dipegang tangan kiri, sedangkan tangan kanan memegang tengah-tengah stik (D.J Gleen Cross, 1984)

Teknik dasar dalam bermain *hockey* di antaranya adalah : membagi bola atau (*passing*). bergerak dengan bola (*dribbel*), menerima bola atau menghentikan bola (*stopping*).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik, bahwa pembelajaran di masa covid-19 tidak dapat dilakukan dengan cara tatap muka langsung akan tetapi dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) kendala yang dialami oleh guru maupun siswa diantaranya kurangnya kecepatan sinyal internet sehingga menggagu proses pembelajaran selain itu juga peserta didik hanya dituntut untuk memahami melalui tulisan dan gambar sehingga siswa kesulitan dalam mempelajarinya. Ketika peserta didik hanya bergantung kepada guru dengan metode pembelajaran ceramah sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Kenyataan lain yang ditemukan dilapangan adalah bahwa tidak semua guru penjas menguasai semua materi dan mandemostrasikan kepada peserta didik. Hal itu disebabkan karena keterbatasan fisik (usia) yang sudah tidak memungkinkan untuk melakukan gerakan-gerakan. Dari hasil pengamatan dan wawancara secara non formal di atas dapat diketahui pentingnya sebuah model pembelajaran jarak jauh di masa covid-19 dengan menggunakan perkembangan IPTEK.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti sangat tertarik untuk membuat model belajar memanfaatkan media sosial *TikTok* dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga dalam pembelajarannya dapat mempermudah siswa untuk memahami teori yang akan di sampaikan oleh guru serta tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dari penelitian ini dibatasi agar tidak melebar luas dan fokus penelitian ini sebagai berikut: “Model Belajar Teknik Dasar *Passing Hockey* Berbasis Media Sosial *TikTok* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas X”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas maka dirumuskan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah “Bagaimana Model Belajar Teknik Dasar *Passing Hockey* Berbasis Media Sosial *TikTok* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas X?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah salah satu upaya pemasaran olahraga *hockey* dalam ranah pendidikan jasmani di sekolah dengan menggunakan model belajar berbasis media sosial *TikTok* yang mudah dan menarik. Kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri untuk mempermudah dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ).

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian model belajar *passing* dalam permainan *hockey* berbasis media sosial *TikTok* diharapkan dapat menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi inovasi baru dalam penyampaian materi belajar bagi seorang pendidik.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi upaya dalam dalam proses pemasaran olahraga *hockey* di Indonesia.

