

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini, Indonesia sedang dihebohkan dengan adanya pandemi Covid-19. Menurut (Pranita, 2020, p. 1) pada 2 Maret 2020, untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia. Sampai tahun 2022 pandemi Covid-19 masih merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Semua aspek kehidupan masyarakat Indonesia menjadi terhambat dan juga berdampak kepada seluruh bidang baik bidang pendidikan, ekonomi, dan bisnis.

Khususnya pada bidang pendidikan sendiri di Indonesia dituntut untuk melakukan pembelajaran secara daring sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), ialah 1. Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 mengenai Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Lingkungan Kemendikbud, 2. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 mengenai Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, 3. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan pada masa darurat penyebaran Covid-19 yang lebih kurang memuat arahan tentang proses belajar dari rumah (Arifa, 2020, p. 13). Pendidikan merupakan kendali dalam mewujudkan masyarakat indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju, dan sejahtera dalam wadah negara kesatuan republik indonesia (Zulinto, 2021, p. 37)

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh menggunakan media internet serta instrumen penopang lainnya semacam handphone dan *computer*. Pembelajaran daring amat berlainan dengan pembelajaran seperti normal, menurut Riyana (Putria, Maula, & Uswatun, 2020, p. 863) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Selaras dengan pendapat tersebut Ratu et al (Farell, Ambiyar, Simatupang, Giatman, & Syahril, 2021, p. 1186) mengemukakan proses pembelajaran daring mengakibatkan interaksi sosial antara guru dan peserta didik tidak maksimal serta pengajaran yang diberikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat dipahami dan dipraktikkan oleh peserta didik.

Pergantian zaman terpenting pada teknologi menuntut guru perlu berinovasi saat merancang media sehingga memerankan pendidik yang *creative*. Penentuan media dan materi yang kiranya dipahami merupakan hal yang harus dipikirkan oleh guru supaya materi berhasil tersampaikan kepada peserta didik itu sendiri. Memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat memajukan pendidikan Ratnasari, Hariyanti ( Sumiati & Tirtayani, 2021, p. 221). Dengan demikian guru harus dapat memvariasikan media supaya siswa tertarik akan pembelajaran yang diberikan lewat daring dan memanfaatkan IT yang sudah ada agar pembelajaran daring mampu berjalan dengan baik sehingga pembelajaran itu berhasil.

Sekolah menjadi salah satu lembaga pendidikan yang memiliki prioritas utama ketika menyelenggarakan proses pembelajaran. Menurut (Magdalena,

Syariah, Mahromiyati, & Nurkamilah, 2021, p. 282) Pendidikan SBdP diberikan untuk siswa sekolah dasar agar menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap seni budaya di Indonesia. Pembelajaran SBdP berfungsi membentuk kepribadian peserta didik melalui memperhatikan perubahan individu dalam mencapai keseimbangan otak kanan yang mencakup kecerdasan *intrapersonal*, visual spasial, musikal, linguistik, logika matematika, naturalis dan kecerdasan adversitas, kreativitas, spiritual dan moral, juga kecerdasan emosional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 077 Palembang dengan mewawancarai guru Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang bernama ibu Andriyani, S.Pd, peneliti melihat bahwa nilai KKM pada pembelajaran SBdP di kelas V yaitu 76 dan peneliti juga melihat ada beberapa masalah yaitu kurangnya pemanfaatan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran, peneliti melihat lagi kebanyakan siswa kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti juga melihat pada saat pandemi banyak siswa melakukan pembelajaran lewat online disitu kurangnya pemanfaatan aplikasi lain selain zoom atau wa pada saat proses pembelajaran, jadi butuh ada pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara daring seperti aplikasi media sosial lainnya (tiktok).

Jika permasalahan tersebut diatasi dengan pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran maka penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat menghemat tenaga pendidik dan membentuk semangat belajar, karena gambar atau video dapat dijadikan contoh teori pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran akan sangat menarik.

Penggunaan media audio visual dengan media tiktok sebagai alat pelengkap akan mempercepat proses belajar pada pembelajaran SBdP. Media pembelajaran berbentuk aplikasi tiktok dalam pembelajaran SBdP tidak semata-mata sebagai media hiburan, namun menjadi alat pelengkap mendapatkan sistem belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik. Pemanfaatan aplikasi tiktok mengharuskan siswa belajar lebih mandiri sinkron serta bakat dan kemampuan *visual, auditory, and kinesthetic*.

Dari keadaan yang ada di lapangan dan teori yang telah diuraikan, peneliti akan mengkaji lebih dalam dan menuangkan dalam judul “**Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran SBdP Siswa Sekolah Dasar**”.

## **1.2. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ialah mengenai pembelajaran SBdP pada pemanfaatan aplikasi tiktok dalam proses pembelajaran. Yang dimanfaatkan dari aplikasi tiktok adalah penggunaan aplikasi tiktok dalam materi seni tari daerah tersebut akan di praktekkan dengan bantuan fitur musik yang ada pada aplikasi tiktok.

### **1.2.2 Sub Fokus Penelitian**

Sub fokus pada penelitian ini yaitu media audio visual (tiktok) mampu menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran SBdP pada siswa SD Negeri 077 Palembang.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dipenelitian ini ialah bagaimana pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran SBdP mampu menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran di SD Negeri 077 Palembang?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah penelitian bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran SBdP untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di SD Negeri 077 Palembang.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi sebagai masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan yang berguna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya bagi para pendidik, agar dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi tiktok dapat menjadi media pembelajaran untuk sistem pembelajaran 4.0 berbasis teknologi dikarenakan tiktok memiliki daya tarik sehingga dapat menjadi ruang belajar untuk peserta didik.

#### **1.5.2 Secara Praktis**

Manfaat penelitian secara praktis ada tiga macam pemikiran yaitu:

##### **a. Bagi guru**

Boleh digunakan menjadi *information* dan meningkatkan pengetahuan kemampuan guru tentang pentingnya pemanfaatan aplikasi tiktok untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

b. Bagi siswa

Membantu siswa agar dapat belajar lebih menyenangkan serta lebih banyak mengetahui tentang seni tari daerah.

c. Bagi sekolah

Sekolah bisa merealisasi hasil penelitian ini menjadi informasi yang dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mulai adanya penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu peneliti lain dengan menjadikannya sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian yang kemungkinan memiliki persamaan dibidang pendidikan.