

PENERAPAN VIDEO TIKTOK BERBASIS *E-SCAFFOLDING* PROSEDURAL DALAM MATERI SENAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK DI SMK DHARMA WANITA GRESIK

Ahmad Bangkit Moneta¹, Advendi Kristiyandaru²

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

ahmadbangkit.18082@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pada era pandemi Covid-19 seperti ini sudah banyak merubah sistem sekolah. Pelajaran *online* ini banyak dipertimbangkan manfaat, kelemahan dan masalah yang dihadapi pendidik maupun peserta didik. Penelitian ini dilakukan bertujuan guna mengetahui minat peserta didik pada Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) PJOK melalui penerapan video TikTok berbasis *e-scaffolding* prosedural. TikTok mulai dikenalkan dalam pembelajaran berbasis *e-scaffolding* agar peserta didik selalu senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X, yaitu kelas X RPL, X Boga dan X Busana. Berdasarkan hasil *random sampling* maka yang menjadi sampel penelitian adalah X Boga, dengan jumlah 34 responden. Dalam pengumpulan tugas video ini menggunakan *google form* yang dibagikan melalui *whatsapp* grup kelas X Boga agar efisien dalam mendata siapa saja yang sudah mengumpulkan. Instrumen minat belajar peserta didik menggunakan data kuesioner yang diadopsi dengan menambahkan tentang pembelajaran video TikTok berbasis *e-scaffolding* yang telah divalidasi oleh 3 orang *expert judgement*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik SMK Dharma Wanita Gresik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* dapat dikategorikan pada kategori tinggi.

Kata kunci: video TikTok, *e-scaffolding*, minat belajar peserta didik, senam

Abstract

In this era of the Covid-19 pandemic, the school system has changed a lot. This online lesson is widely considered the benefits, weaknesses and problems faced by educators and students. This research was conducted to determine the interest of students in PJOK Learning and Teaching Activities (KBM) through the application of procedural e-scaffolding-based TikTok videos. TikTok began to be introduced in e-scaffolding-based learning so that students are always happy and comfortable in participating in PJOK learning. The population of this study were students of class X, namely class X RPL, X Food and X Clothing. Based on the results of random sampling, the research sample is X Catering, with a total of 34 respondents. In collecting this video assignment, using a google form which is distributed via WhatsApp class X Catering group so that it is efficient in recording who has collected it. The students' learning interest instrument uses questionnaire data which was adopted by adding the e-scaffolding-based TikTok video learning which has been validated by 3 expert judgments. Based on the results of the study, it showed that the learning interest of students at SMK Dharma Wanita Gresik in PJOK learning using TikTok videos based on e-scaffolding could be categorized in the high category.

Keywords: TikTok video, *e-scaffolding*, student learning interest, exercise

PENDAHULUAN

Seluruh pihak berupaya melakukan tindakan pencegahan penyebaran virus covid selama masa pandemi. Langkah pemerintah Indonesia juga terus berupaya mencegah

penambahan jumlah kasus aktif dengan meminimalisir mobilitas warga masyarakat. Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) turut mengalami hambatan sehingga tidak dapat dilakukan dengan tatap muka akibat dari penutupan gedung-gedung sekolah. Sehingga KBM antara pendidik dengan peserta didik harus dilaksanakan secara *online* dalam jaringan (daring) atau dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran daring terpaksa dilaksanakan ditengah pandemi untuk memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan setiap warga negaranya. Menurut Miller (2019), manfaat pembelajaran *online* antara lain: menambah fleksibilitas dan melatih pembelajaran mandiri, manajemen waktu yang lebih baik, menunjukkan motivasi diri, meningkatkan komunikasi dan kolaborasi virtual, mengembangkan perspektif global yang lebih luas.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran PJOK

Pembelajaran daring pada pelajaran PJOK memberikan tantangan baru bagi pendidik untuk inovatif. Pembelajaran biasanya fokus pada praktik dan kegiatan lapangan yang berkaitan dengan konversi dan migrasi kegiatan ke kegiatan *online*, tentu tidak mudah (Sari & Sutapa, 2020). Hal ini menjadi kendala besar bagi pendidik olahraga yang jarang menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya (Indrayana & Sadikin, 2020). Kristiyandaru, dkk. (2021) telah melakukan penelitian terhadap guru PJOK se-Surabaya dan menunjukkan sebanyak 31,6% pendidik belum mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pelaksanaan pembelajaran PJOK secara daring. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif menyajikan materi pembelajaran, penerapan metode inovatif yang menyenangkan dan penugasan yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, termasuk kepada pendidik, teman sejawat dan orang tua. Salah satunya menggunakan *e-scaffolding*.

Pembelajaran Berbasis E-Scaffolding

E-scaffolding adalah pemberian bantuan kepada peserta didik dapat dilakukan secara *online* (Setiawan et al., 2018). Secara umum, kegiatan membantu peserta didik belajar secara *online* disebut dengan *e-scaffolding*. Pemberian *e-scaffolding* kepada peserta didik mampu memecahkan suatu permasalahan yang tidak dapat mereka selesaikan secara mandiri tanpa adanya bantuan orang yang lebih ahli. Konsep *e-scaffolding* pertama kali dikemukakan oleh Vygotsky dalam teorinya mengenai *Zone Proximal Development* (ZPD). ZPD merupakan jarak antara level perkembangan aktual dari pemecahan masalah diri dan level perkembangan potensial melalui bantuan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman sejawat yang lebih maju (Setiawan et al., 2018). *E-scaffolding* mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan *problem solving* peserta didik (Chen, 2014). Proses kegiatan belajar mengajar dengan *e-scaffolding* memiliki beberapa kendala. Faktor yang menjadi penghambat antara lain aplikasi pembelajaran, jaringan dan perangkat internet, manajemen pembelajaran, penilaian pembelajaran dan supervisi (Anggianita et al., 2020).

Jenis *e-scaffolding* terdiri dari 4 jenis yaitu prosedural, konseptual, strategis dan metakognitif.

Tabel 1. Tipe-tipe *e-scaffolding*

Tipe-tipe <i>E-scaffolding</i>	Deskripsi
Prosedural	Membantu peserta didik memecahkan masalah secara prosedural
Konseptual	Membantu peserta didik memfokuskan pikiran mereka dengan memprioritaskan informasi penting dari “ <i>peer interaction</i> ”
Strategi	Memberikan peserta pendidik pendekatan/panduan alternatif saat memecahkan masalah
Metakognitif	Membantu peserta didik merenungkan apa yang telah mereka pelajari (<i>self assessment</i>), atau berfikir tentang bagaimana mereka seharusnya belajar (<i>awarness of processes</i>)

E-scaffolding termasuk kedalam salah satu model pembelajaran secara *online* dengan bantuan *website*. *E-Scaffolding* biasanya berisi bantuan untuk peserta didik berkaitan dengan prosedur apa saja yang harus dilakukan termasuk urutan yang harus dilalui dalam menyelesaikan sebuah masalah dan membantu memberikan dalam pemahaman menyelesaikan tugas atau konsep-konsep yang sulit (Bikmaz, 2010).

Minat Belajar Siswa Selama PJJ

Minat belajar merupakan suatu daya penggerak yang umumnya memberikan kelangsungan kegiatan belajar dan mengungkapkan kegiatan belajar, membimbing kegiatan belajar, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mencapai minat belajar dan tujuan yang diinginkan (Agustina & Kurniawan, 2020). Peserta didik yang memiliki minat belajar dapat melakukan kegiatan belajar secara aktif (Gustiani, 2020). Minat belajar peserta didik dapat mempengaruhi keberhasilan belajar (Cahyani et al., 2020). Menurut (Emda, 2018), peserta didik dengan minat belajar baik, maka proses belajarnya juga akan berhasil. Minat belajar sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Intrinsik adalah personal dari dalam diri individu, artinya setiap individu telah memiliki dorongan kuat dalam melakukan suatu tindakan tanpa adanya stimulus (Winata, 2021). Sedangkan ekstrinsik adalah faktor yang muncul akibat adanya stimulus, seperti upaya menjadi juara di kelas karena akan memperoleh hadiah utama (Winata, 2021).

Pembelajaran *online* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, misalnya dalam proses KBM yang dilakukan secara *offline* pendidik dapat mengupayakan lingkungan kelas kondusif guna menjaga minat belajar peserta didik. Namun, saat proses KBM dilakukan secara *online* dapat menyulitkan pendidik dalam mengontrol dan mempertahankan aktivitas belajarnya akibat terbatasnya ruang virtual. Kondisi tersebut dapat menurunkan minat belajar peserta didik bahkan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Minat belajar termasuk faktor yang paling penting. Minat belajar memberikan

dorongan pada peserta didik agar KBM yang dilalui mampu mencapai tujuan yang jelas (Kiswoyowati, 2011). Minat belajar mempunyai hambatan yaitu kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga berpengaruh terhadap kegiatan belajar (Raiman et al., 2021). Upaya peningkatan minat belajar saat pandemi seperti saat ini, setiap pendidik harus membuat model pembelajaran baru agar peserta didik tidak merasa bosan. Pada saat ini sangat populer dengan aplikasi TikTok dan TikTok lekat dengan anak usia sekolah. Sehingga TikTok memenuhi kriteria sebagai lingkungan belajar yang baik, yang menarik dan dekat dengan peserta didik.

Video Tiktok Berbasis E-Scaffolding

TikTok salah satu sosial media yang cukup populer dikalangan masyarakat dunia terutama pada masa pandemi pada saat ini, khususnya pada anak usia pelajar. TikTok adalah sebuah media sosial dengan mengunggah video singkat yang berfungsi sebagai wahana hiburan, wadah dalam mengekspresikan diri, dapat menghasilkan kreativitas serta memperoleh popularitas bagi pengguna (Deriyanto et al., 2018). Tidak hanya untuk hiburan, namun TikTok dapat digunakan sebagai cara menyebarkan konten edukasi/pembelajaran. Hal tersebut dapat dijadikan media pembelajaran dalam bentuk video berbasis e-scaffolding dalam pembelajaran PJOK.

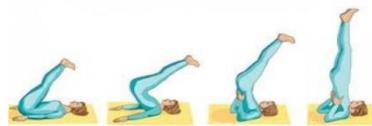
TikTok juga merupakan aplikasi media sosial hemat kuota karena durasi maksimalnya hanya satu menit serta pembuatan konten mampu membangkitkan kreativitas, sehingga TikTok mampu mendukung pembelajaran online (Syafri & Kulsum, 2021). Program konten pendidikan/pembelajaran di TikTok didukung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. Selain itu, dengan diterapkannya kebijakan pendidikan jarak jauh, penggunaan internet dan platform digital untuk tujuan pendidikan semakin meningkat. TikTok juga termasuk dalam aplikasi video yang diterapkan sebagai media pembelajaran (Afidah et al., n.d.). Salah satunya adalah sikap lilin pada mata pelajaran PJOK, misalnya saat melakukan senam lantai sebagai tugas video yaitu sekreatif mungkin.

Aplikasi TikTok memiliki banyak fitur yang mendukung pembelajaran senam. Pembuatan video pembelajaran PJOK materi menjadi lebih menarik dengan menambahkan berbagai efek serta latar musik di video pembelajaran dengan sesuai keinginan individu (Herdiati et al., 2021). Penggunaan video dalam aplikasi TikTok pada pembelajaran senam memberikan dampak yang sangat efektif, pendidik dan peserta didik dapat berkreasi dengan menambahkan efek dan musik pada latar video saat melakukan senam (Study et al., 2021). Pada penelitian yang peneliti lakukan menambahkan minat belajar siswa dengan media video TikTok.

Materi Senam Lantai

Senam lantai merupakan latihan senam yang menggunakan matras sebagai alas. Unsur gerakan senam lantai terdiri dari berguling, melompat, meloncat, berputar di udara,

menopang dengan tangan atau kaki untuk mempertahankan sikap seimbang serta melompat ke depan atau ke belakang (Parlina et al., 2021). Senam lantai merupakan aktivitas fisik yang diterapkan sebagai olahraga tersendiri atau sebagai latihan dari olahraga lainnya (Mahendra, 2000). Senam lantai yang mengacu pada kombinasi kemampuan komponen motorik/gerak seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kelincuhan dan ketepatan, serta dilakukan dengan koordinasi yang tepat dan rentang gerakan yang harmonis akan menjadi rangkaian gerakan artistik yang menarik (Jeria et al., 2017). Keterampilan senam lantai statis (diam ditempat) diantaranya : kayang, sikap lilin, splits, berdiri dengan kepala, berdiri dengan kedua tangan dan lain lain (Jeria et al., 2017). Sedangkan keterampilan senam lantai dinamis (berpindah tempat) diantaranya : guling depan, guling belakang, guling lenting, meroda dan lain lain (Jeria et al., 2017). Pada penelitian ini mengambil sikap lilin untuk diteliti. Sikap lilin merupakan sikap tidur terlentang dimana kedua kaki diangkat secara kuat bersama-sama dengan posisi pinggang ditopang oleh kedua tangan dan bahu tetap di lantai (Jeria et al., 2017). Menggunakan perut dan kedua tangan untuk menopang punggung bawah saat melakukan proses lilin (Jeria et al., 2017). Teknik dasar sikap lilin adalah : 1. Tidur terlentang, 2. Kedua tangan disamping badan, 3. Pandangan ke atas, 4. Angkat kedua kaki ke atas dengan posisi rapat, 5. Kedua tangan menopang pada pinggang, dan 6. Pertahankan posisi kedua kaki agar lurus ke atas dan rapat.



Gambar 1 Langkah-langkah sikap lilin (Joy, 2022)

Minat belajar dapat berhubungan dengan hasil belajar siswa, hal ini terdapat pada faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik maka penulis menghubungkan dengan kondisi pada saat pembelajaran PJOK di masa pandemi karena tentunya berbeda dengan masa sebelumnya. Prestasi belajar adalah tingkatan intelegensi peserta didik dalam mendapatkan, menentang dan memperhitungkan data dalam proses belajar mengajar (Rusmiati, 2017). Pembelajaran dapat didapatkan di sekolah yang telah disediakan oleh pemerintah berawal dengan pembelajaran sekolah dasar setelah itu lanjut hingga ke tahapan akademik berikutnya.

Pada penelitian ini, peneliti berupaya membangun semangat para peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara daring, khususnya pada pembelajaran PJOK dengan menggunakan aplikasi viral yang sangat terkenal disemua kalangan usia yaitu aplikasi TikTok. Oleh karena itu, peneliti memiliki keinginan untuk melakukan sebuah penelitian di SMK Dharma Wanita Gresik yang mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi senam dengan menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* di SMK Dharma Wanita Gresik. Dengan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu : Seberapa besar minat

belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi senam dengan menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* di SMK Dharma Wanita Gresik.

METODE

Metode merupakan prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Metode sering didefinisikan sebagai studi tentang prinsip-prinsip dasar makna penyelidikan, yang mencakup masalah logika, klasifikasi dan asumsi mendasar (Arikunto, 2019). Penentuan metode penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian serta hasil yang diharapkan peneliti. Jenis metode penelitian yang dipakai merupakan metode penelitian kuantitatif.

Edukasi video TikTok berbasis *e-scaffolding* dilaksanakan pada bulan September hingga Desember tahun 2021 di SMK Dharma Wanita Gresik yang berlokasi di Jalan Arif Rahman Hakim Gresik, Kramatandap, Gapurosukolilo, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61111. Populasi dalam penelitian ini adalah siswi kelas X, yaitu kelas X RPL, X Boga dan X Busana. Teknik pengambilan sampel sesuai dengan prosedur teknik *random sampling*. Teknik pengambilan sampel dari anggota populasi dilakukan secara acak, tanpa mempertimbangkan keterpaduan strata yang terdapat dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel terpilih kelas X Boga dengan jumlah 34 peserta pendidik. Instrumen yang digunakan adalah pilihan pertanyaan kuesioner yang akan diberikan mencakup 19 butir soal yang akan menggambarkan tentang minat belajar peserta pendidik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding*.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Angket Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Menggunakan Video Tiktok Berbasis E-Scaffolding

NO	VALIDATOR			HASIL	KET
	1	2	3		
1	1	1	1	3	valid
2	1	1	1	3	valid
3	1	1	1	3	valid
4	1	1	1	3	valid
5	1	1	1	3	valid
6	1	1	1	3	valid
7	1	1	1	3	valid
8	1	1	1	3	valid
9	1	1	1	3	valid
10	1	1	1	3	valid
11	1	1	1	3	valid
12	1	1	1	3	valid
13	1	1	1	3	valid
14	1	1	1	3	valid

15	0	1	1	2	valid
16	1	1	1	3	valid
17	1	1	1	3	valid
18	0	1	1	2	valid
19	1	1	1	3	valid

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket merupakan jenis metode pengumpulan data dalam bentuk kuesioner untuk mendapatkan analisis dari beberapa responden, sedangkan angket adalah adopsi (Mattoasi, 2019) menambahkan pembelajaran *online* yang diuji oleh tiga validator ahli lingkungan belajar, ahli Pendidikan Jasmani dan ahli Psikologi Olahraga. Pada uji validitas isi angket, pengolahan dan analisis data dilakukan dengan cara memberikan skor pada hasil penilaian tim validator. Pada tiap butir pertanyaan yang dinilai oleh validator, diberikan skor 1 jika sesuai/valid dan 0 jika tidak sesuai/tidak valid (Heryanto, C, 2019). Dari hasil pemberian skor kemudian dilakukan perhitungan nilai dengan apabila nilai lebih dari 2, maka pertanyaan tersebut dinyatakan sesuai/valid. Masukan dan saran oleh validator juga ditambahkan demi perbaikan pertanyaan pada angket. Setelah angket dinyatakan valid dan dapat digunakan, selanjutnya akan di uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Validitas Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Menggunakan Video Tiktok Berbasis *E-Scaffolding*

No. Butir	R hitung	R Tabel	Ket.
1	0,832	0,339	Valid
2	0,657	0,339	Valid
3	0,858	0,339	Valid
4	0,882	0,339	Valid
5	0,747	0,339	Valid
6	0,831	0,339	Valid
7	0,878	0,339	Valid
8	0,883	0,339	Valid
9	0,813	0,339	Valid
10	0,894	0,339	Valid
11	0,799	0,339	Valid
12	0,875	0,339	Valid
13	0,760	0,339	Valid
14	0,655	0,339	Valid
15	0,465	0,339	Valid
16	0,376	0,339	Valid
17	0,834	0,339	Valid

18	0,409	0,339	Valid
19	0,853	0,339	Valid

Dari hasil validitas angket di atas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan yang berjumlah 19 butir pertanyaan telah valid. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan pengambilan data berulang hingga angket yang telah peneliti buat dapat valid secara keseluruhan dan memenuhi untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Menggunakan Video Tiktok Berbasis *E-Scaffolding*

Cronbach's Alpha	Keterangan
0,956	Reliable

Dari hasil uji reliabilitas diketahui telah memenuhi kriteria pengujian reliabilitas karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,956.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Mattoasi, 2019). Pembelajaran dapat membantu pendidik agar dapat menjadikan proses pembelajaran memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap peserta didik. Dalam pembelajaran video TikTok hal yang dilakukan pertama kali adalah memberikan contoh pembelajaran video TikTok kepada peserta didik SMK Dharma Wanita Gresik khususnya kelas X Boga. Pada saat pembelajaran video TikTok tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK. Setelah pemberian pembelajaran melalui video TikTok, peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner. Sebelum pengisian kuesioner peserta didik diberikan penjelasan tentang tatacara pengisian.

Analisis Data Tentang Minat Belajar Peserta Didik

Skala pengukuran yang digunakan sebagai acuan untuk menghitung panjang pendeknya interval yaitu dengan skala nominal. Skala nominal yaitu skala paling sederhana yang disusun menurut kategori atau fungsi bilangan sebagai simbol untuk membedakan sebuah karakteristik dengan karakteristik lainnya (Riduwan, 2005). Dalam menentukan intervalnya, menggunakan rumus :

$$I = \frac{(R+1)}{K}$$

Keterangan :

I : Interval

R : Range atau batas nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

K : Jumlah Kelas

(Riduwan, 2005)

Berdasarkan nilai hasil angket belajar siswa, nilai tertinggi adalah 76 dan nilai terendah adalah 19, kemudian memasukkan angka tersebut ke dalam rumus, maka dapat dicari interval sebagai berikut :

$$I = \frac{(76-19)+1}{4}$$

$$= 14,25$$

$$= 14$$

Tabel 5. Interval Katagori Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Menggunakan Video Tiktok Berbasis *E-Scaffolding*

62 - 76	Sangat tinggi
47 - 61	Tinggi
32 - 46	Sedang
17 - 31	Cukup

Minat belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* kelas X Boga SMK Dharma Wanita Gresik diperoleh dari hasil analisis kuisisioner dengan nilai maksimal 76 dan nilai minimal 19 dengan jumlah rata-rata 60 pada standar deviasi 14, dengan demikian minat belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* kelas X Boga SMK Dharma Wanita Gresik dapat dikategorikan pada kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari minat peserta didik mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok di SMK Dharma Wanita Gresik dengan analisis data berbantu aplikasi SPSS 16 *for windows* dan excel, sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut : Berdasarkan deskripsi data minat peserta didik mengikuti pembelajaran PJOK melalui video TikTok dan hasil pembelajaran diperoleh menggunakan kuisisioner. Indikator kuisisioner meliputi selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah partisipasi dalam pembelajaran *online* mata pelajaran PJOK. Kuisisioner bersifat tertutup sehingga responden menentukan pilihan berdasarkan apa yang dirasakannya selama pembelajaran PJOK. Dengan nilai selalu = 4, sering = 3, kadang-kadang = 2 dan tidak pernah = 1 dengan 19 pertanyaan dengan kriteria nilai jawaban seperti di atas.

Tabel 6. Uji Normalitas menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PJOK Menggunakan video Tiktok berbasis <i>e-scaffolding</i>	.185	34	.005

Pada tabel di atas merupakan hasil perhitungan uji normalitas minat belajar peserta pendidik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* kelas X Boga SMK Dharma Wanita Gresik menggunakan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan tabel hasil SPSS menunjukkan nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tail)* minat belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* kelas X Boga SMK Dharma Wanita Gresik sebesar 0.005. Hal tersebut menunjukkan data berdistribusi normal mengacu pengambilan keputusan pada uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* di atas. Sehingga asumsi normalitas sebagai persyaratan model regresi telah terpenuhi.



Gambar 2. Diagram Batang Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Video TikTok Berbasis *E-Scaffolding*

Berdasarkan hasil diagram batang minat belajar peserta didik di atas diketahui bahwa dari 34 siswa X Boga SMK Dharma Wanita Gresik mendapatkan hasil, dengan kategori sangat tinggi sebanyak 19 siswa, dengan kategori tinggi sebanyak 7 siswa, dengan kategori sedang sebanyak 5 siswa dan dengan kategori cukup sebanyak 1 siswa. Maka perolehan hasil angket dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* prosedural dapat terlaksana. Hal ini maka dapat menjadi metode dan media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik memiliki hasil pada kategori tinggi, yang dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi pada pembelajaran PJOK dengan menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding*. Hal ini disebabkan oleh fitur yang sangat menarik sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Penggunaan video dalam aplikasi TikTok pada pembelajaran senam memberikan dampak yang sangat efektif, pendidik dan peserta didik dapat berkreasi dengan menambahkan efek dan musik pada latar video saat melakukan senam (Study et al., 2021).

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian kuesioner menunjukkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* kelas X Boga SMK Dharma Wanita Gresik dapat dikategorikan pada kategori tinggi. Maka dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video TikTok berbasis *e-scaffolding* merupakan salah satu media yang solutif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Saran

Hasil penelitian memberikan dampak positif terhadap kegiatan minat belajar pada pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis *e-scaffolding* prosedural pada materi senam di SMK Dharma Wanita Gresik TA 2022 karena dengan memperhatikan minat belajar pada pembelajaran PJOK menggunakan TikTok dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sangat tinggi. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dengan menambah sampel maupun objek penelitian yang akan dilakukan bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Sari, N. K., Kh, U., & Hasbullah, A. W. (n.d.). *Investigating Students ' Perspectives On The Use Of Tiktok As An Instructional Media In Distance*. 6(2), 47–68.
- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i2.5168>
- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 177–182. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.18>
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggal Dewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77. www.publikasi.unitri.ac.id
- Gustiani, S. (2020). *Students ' Motivation In Online Learning During Covid-19 Pandemic Era : A Case Study*. 12(2), 23–40.
- Herdiati, D., Atmaji, D. D., Mas, R., Andriyanto, A., & Saputra, D. N. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim , Sumatera Selatan*. 4(2), 111–119.
- Heryanto, C., Korangbuku, C., Djeen, M., W. A. (2019). Pengembangan dan Validasi Kuesioner untuk Mengukur Penggunaan Internet dan Media Sosial dalam Pelayanan Kefarmasian. *Jurnal Farmasi Klinik Indonesia*, 8(3), 175–187.
- Jeria, J., Rif'at, M., Jasmani, N. M.-J. P., & 2017, undefined. (2017). Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Sikap Lilin Pada Pembelajaran Senam Lantai Dengan Media Dinding Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1. *Jurnalstkipmelawi.Ac.Id*, 4, 35–42.

- <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPJKR/article/view/122>
- Kiswoyowati, A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa. *Edisi Khusus, 1412-565X(1412-565X)*.
- Mahendra, A. (2000). Senam. *Jakarta: Departemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Tenaga Pendidik SLTP Setara D.III*.
- Mattoasi, M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Vibermixo Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Kuliah Akuntansi: Berdasarkan Tinjauan Literatur. *Jambura Economic Education Journal, 1(1), 35-43*.
<https://doi.org/10.37479/jeej.v1i1.2083>
- Parlina, N., Anugrahsari, S., Sujanto, B., & Widodo, P. (2021). *Original Article Identifying the difficulties in learning floor gymnastics in distance education : a case study of public and private elementary schools. 21(4), 2297-2303*.
<https://doi.org/10.7752/jpes.2021.s4307>
- Raiman, M., Nissa, A., Mu, A., & Wolo, D. (2021). *Investigation of students ' motivation to learn science while studying from home during a pandemic. 1(1), 33-42*.
- Riduwan. (2005). Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian. *Alfabeta, Bandung*.
- Setiawan, T., Handayanto, S. K., & Wartono. (2018). Explorasi penggunaan E-Scaffolding prosedural dan strategi dalam menyelesaikan soal-soal kinematika gerak lurus. *Quantum: Seminar Nasional Fisika, Dan Pendidikan Fisika, 0(0), 323-332*.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/280>
- Study, C., Creativity, D., & Putri, R. P. (2021). *Tiktok as an Online Learning Media During a Pandemic. 578(Icess), 282-287*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan. *Bandung : Alfabeta*.
- Syafri, E. P. E., & Kulsum, U. (2021). TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika, 5(1), 110-115*.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 13*.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>