

Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar

Mata Pelajaran Penjasorker Siswa Kelas VI

Di SD Negeri 2 Mrisi

Ivan Yudha Praditya
email: ivanyudha48@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

Ivan Yudha Praditya. NPM 17230096. "Relationship of Gadget Use to Learning Outcomes in Physical Education Subjects for Class VI Student at Mrisi State Elementary School". Faculti of Social Sciences and Sport Education. Healt and Recreation Physiical Education Study Program. PGRI University Semarang, 2023.

This research was motivati by the lack of studen learning outcom in Physical Education subjects at Mrisi State Elementary School by conducting this research. The aim of this research was to find out whether there was a relationsip betwen the use of gadgets and the learning outcomes for Physical Education subjects in class VI students at Mrisi State Elementary School.

This research was conduct using quantitaative descriptiv method. Using non-experimental methods. The populasin and sample in this study were 25 student. The research instrument consists of 1) questionnaire 2) documentation, 3) prerequisite test using validity and reliability,

The result of the research shoow that there is a relationship betwen the use of gadgets and the learning outcomes of Physical Education subjects for class VI student at SD Negeri Mrisi. for student learning outcomes in odd semesters, they get an average score of 77.2. The linearity results obtained a sig value of >0.05 or $>0.995 > 0.05$ and the correlation test obtained less than 0.05 or a value of $0.007 < 0.005$.

The result can be conclud that there is a relationsip betwen the use of gadgets & the learning outcomes of students in physical education subjects in class VI at SD Negeri Mrisi. Suggestions for students to reduce excessive use of gadgets in order to improve learning outcomes next semester.

Keywords: Gadgets, Learning Results, Sports

Abstrak

Ivan Yudha Praditya. NPM 17230096. "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Penjasorker Siswa Kelas VI SD Negeri Mrisi". Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Universitas PGRI Semarang, 2023. Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kurannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjasorkes di sd negeri mrisi dengan melakukan penelitian ini.Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mata pelajaran penjasorkes pada siswa tingkat VI sd negeri Mrisi. Penelitian ini dilakukan melalui metode deskriptif kuantitatif. Dengan metode non eksperimen.Populasi dan sampel pada penelitian ini ialah 25 siswa. Instrumen penelitian terdiri 1) angket 2) dokumentasi, 3) uji prasyarat dengan menggunakan validitas dan reabilitas,

Hasil penelitian menunjukan ada hubungan penggunaan gadget terhadap hasil belajar penjasorkes siswa tingkat VI sd negeri mrisi . untuk hasil belajar siswa pada semester ganjil mendapatkan nilai rata ata 77.2. hasil linieritas diperoleh nilai dar sig $>0,05$ atau $>0,995 > 0,05$ dan uji korelasi mendapatkan kurang dari 0,05 atau nilai $0,007 < 0,005$.

Hasilnya dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa penjasorkes siswa tingkat VI sd negeri mrisi. Saran agar siswa mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan agar bisa meningkatkan hasil belajar semester depan.

Kata kunci: Gadget, Hasil Belajar, Olahraga

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk dan memperluas pribadi manusia baik fisik maupun mental. Beberapa expert pun menjabarkan pendidikan sebagai suatu proses mengalami transformasi sikap dan perilaku seseorang/sekelompok orang dengan cara membangunkannya melalui pengajaran serta latihan. Dengan menjalani pendidikan, kita dapat tumbuh menjadi pribadi yang lebih matang karena pendidikan memiliki pengaruh yang sangat menguntungkan bagi kita. Pendidikan juga mampu mengatasi masalah buta huruf dan memberikan kemampuan, keahlian berpikir, serta banyak lagi hal lainnya.

Alat komunikasi merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan untuk mengirimkan berbagai informasi dari seorang komunikator ke komunikator lainnya dengan maksud agar pesan tersebut tersebar dengan efisien. Pada dasarnya, komunikasi melibatkan proses menyampaikan ide atau pikiran seseorang dan menerima tanggapan atau menafsirkan ide orang lain (Siti Duwik Malasari (2016:10)). Dalam komunikasi antara dua individu, komunikasi berlangsung ketika ada kesepahaman dalam makna.

Dari segi bahasa, gadget merujuk pada perangkat atau alat; alat yang berguna. Gadget atau sering dikenal sebagai ponsel pintar adalah perangkat telekomunikasi portabel yang memiliki manfaat dan fungsi serupa dengan komputer. Ketentuan resmi dari pabrik belum ditetapkan untuk menjelaskan definisi dari perangkat smartphone. Untuk sebagian individu, gadget merujuk pada telepon cerdas yang berinteraksi dengan berbagai macam perangkat lunak sistem operasi, memberikan koneksi asas dan standar untuk perkembangan aplikasi. Bagi yang lain, gadget ialah sebuah telepon seluler yang menawarkan fitur-fitur modern seperti surel, dunia maya, dan kapabilitas membaca buku digital (e-buku), juga kapabilitas terhubung ke VGA. Dampak yang menguntungkan Penggunaan gadget dapat membawa pengaruh positif bagi individunya. Beberapa hal yang termasuk di antaranya adalah, mempermudah orang untuk mencari infomasi yang diperlukan, pengguna dapat lebih gampang berinteraksi dengan kawan atau keluarga tidak ada biaya yang tinggi serta tidak memakan banyak waktu. Dampak buruk Alat elektronik canggih yang disebut gadget sangat berguna jika dimanfaatkan dengan optimal. Walaupun memiliki manfaat yang baik, gadget juga dapat memberikan efek negatif.

Menggunakan gadget dalam waktu yang berlebihan juga berdampak buruk terhadap kesehatan dan menyebabkan adiksi. Radiasi yang berasal dari sinar layar perangkat elektronik

dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mata individu yang menggunakannya. Menurut Kurniawidjaja, beberapa contoh radiasi non-ionik meliputi sinar inframerah (infrare), gelombang mikro, ultrasonik, terminal tampilan video (VDT), sinar ultraviolet, sinar telepon seluler, dan sinar laser. Banyak mahasiswa sekarang sering menggunakan kacamata sebagai bantuan penglihatan dalam kehidupan sehari-hari. Ini akan sedikit banyak mengacaukan dalam proses pembelajaran.

Pandangan tentang hasil belajar bisa diamati dari perspektif murid dan pengajar. Dalam perspektif siswa, pencapaian pembelajaran adalah usaha meningkatkan perkembangan kecerdasan dibandingkan sebelum proses belajar dimulai. Perkembangan mental mencakup kemajuan dalam domain kognitif, emosional, dan psikomotor. Dampak dari proses belajar berarti ketika seseorang mengalami pembelajaran, sikap atau perilakunya akan mengalami perubahan, seperti dari kurang pengetahuan menjadi memiliki pengetahuan, dari kurang pemahaman menjadi memahami. Teori taksonomi Bloom mengemukakan bahwa pencapaian hasil belajar dalam penelitian dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Keberhasilan pembelajaran yang diraih oleh murid merupakan hasil dari saling berpengaruhnya faktor-faktor yang memengaruhi, mungkin untuk diri kita ataupun dari lingkungan luar.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian adalah Kuantitatif korelasi. Didalam penelitian menggunakan sampel seluruh siswa kelas VI di sd negeri Mrisi dan sampelnya menggunakan total *sampling*, jadi semua siswa tingkat VI sd negeri Mrisi sebanyak 25 siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian atau paparan penggunaan gadget pendidikan jasmani siswa kelas VI SD Negeri 2 Sekolah Mrisi setelah melakukan penelitian dan menghitung hasilnya :

Dengan membagikan kertas soal kepada siswa dengan menggunakan satu set 24 pertanyaan, termasuk 14 pertanyaan. item terkait penggunaan perangkat dan 10 item angket terkait motivasi belajar mempunyai skor rata-rata 78,5, nilai median 79, total atau penjumlahan 1964, skor tertinggi 88, skor terendah 65 dan skor terendah adalah 65. standar deviasi (SD) adalah 5,71. Kemudian dilakukan klasifikasi untuk mengetahui tingkat penggunaan perangkat siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi, seluruh siswa berada pada kategori “tinggi” dengan jumlah 100% (25 siswa). Sedangkan untuk hasil penjasorkes semester ganjil siswa kelas VI SD Negeri 2 Mrisi, nilai mean atau rata-ratanya adalah 77,2, nilai meannya adalah 77, nilai total atau keseluruhannya adalah 1930, nilai tertingginya adalah 82, terendahnya skornya adalah 74 dan standar deviasi (SD) adalah 2,61.

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa menurunnya hasil belajar pendidikan jasmani siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi sebagian besar disebabkan oleh tingkat penggunaan perangkat siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi. Pada dasarnya orang tua menyediakan gadget kepada anak karena mungkin lebih gampang akses untuk belajar, menulis, & lain-lain. banyaknya aplikasi dan game edukatif yang dapat membantu siswa menjadi lebih pintar, juga disediakan gadget agar anak tidak perlu pergi ke tempat luar. Namun di sisi itu, yang terjadi justru sebaliknya, dalam artian perangkat tersebut tidak digunakan sebagaimana mestinya. Hal ini mempengaruhi hasil akademik siswa sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Pada uraian tentang keterkaitan alat dengan hasil belajar pendidikan jasmani siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi Kabupaten Grobogan, khususnya tingkat penggunaan alat siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi, ditemukan bahwa seluruh siswa kelas tersebut dengan tingkat tinggi mencapai 100% (25 siswa). Untuk hasil pendidikan jasmani semester ganjil siswa tingkat VI sekolah SD Negeri 2 Mrisi rata-rata nilai 77,2. Hasil uji linearitas diperoleh nilai Sig. Deviasi linearitas $> 0,05$ atau $0,995 > 0,05$ dan uji korelasi diperoleh Sig. (dua sisi) kurang dari 0,05 atau nilai Sig. $0,007 < 0,05$ dengan Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan peralatan dengan kinerja pendidikan jasmani siswa tingkat VI SD Negeri 2 Mrisi Kabupaten Grobogan.

B. SARAN

Saran peneliti Bagi mahasiswa agar lebih memperhatikan dan membatasi perangkat yang terlalu banyak untuk meningkatkan hasil belajar pada semester berikutnya. Bagi guru , diharapkan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk memantau status siswanya dan bekerjasama dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, F., & Uyun, Z. (2019). Hubungan antara intesitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Diponegoro Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ernawati, W. (2015). Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. Proners, 3(1).
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Malasari, S. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Iv-B Semester 7 Tahun 2018/2019 Ikip Pgri Bojonegoro (Doctoral dissertation, Ikip PGRI Bojonegoro).