

**PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MINAT MENGIKUTI
PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK KELAS TINGGI
SD NEGERI 1 LANGKAPURA KOTA BANDAR LAMPUNG**

Andrienne Tian Khansa¹, Lungit Wicaksono², Riyan Jaya Sumantri³,
Joan Siswoyo⁴

¹²³⁴ Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Lampung

Alamat e-mail : 1andriennetian72@gmail.com,

2lungit.wicaksono02@fkip.unila.ac.id, 3riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id,

4joan.siswoyo@fkip.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of smartphone use on the interest in participating in physical education lessons among upper grade students at SD Negeri 1 Langka Pura Kota Bandar Lampung. This study used a descriptive quantitative method with a population of 345 upper grade students, namely grades IV, V, and VI. using a random sampling technique of 10% using the Slovin formula, resulting in a sample of 78 students. The data collection technique in this study used a questionnaire with a Likert scale, and the data analysis technique used was descriptive statistical analysis of percentages. Based on the results of the simple regression test, an R Square value of 0.115 was obtained with a significance level of $p = 0.002 < 0.05$, which means that there is a significant effect between smartphone use and interest in participating in PJOK learning. This value shows that smartphone use contributes 11.5% to the variation in students' interest in participating in PJOK learning, while the rest is influenced by other factors.

Keywords: Usage, Smartphones, Interest, PJOK Learning.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK peserta didik kelas tinggi pada SD Negeri 1 Langka Pura Kota Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan populasi pada penelitian ini menggunakan siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI sejumlah 345, dengan menggunakan teknik random sampling sebesar 10% menggunakan rumus slovin sehingga menghasilkan sample sebesar 78 siswa, teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan skala likert, teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif persentase. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai R Square sebesar 0,115 dengan tingkat signifikansi $p = 0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan kontribusi sebesar 11,5% terhadap variasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Penggunaan, *Smartphone*, Minat, Pembelajaran PJOK.

A. Pendahuluan

Smartphone merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan segala aktivitasnya.

Menurut Ginting (2021), *smartphone* merupakan perangkat komunikasi pintar yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti internet, kamera, dan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pendidikan. Sementara menurut Wahyudi (2022), *smartphone* dapat berperan positif dalam pembelajaran apabila digunakan secara terarah dan sesuai kebutuhan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya *smartphone* merupakan suatu perangkat yang canggih dengan bermacam-macam fitur di dalamnya, sehingga dapat dimanfaatkan dan digunakan dengan positif dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga terhindar dari pengaruh negatifnya.

Menurut Sugiyono (2021) dalam konteks pendidikan *smartphone*

memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi dan media pembelajaran interaktif, yang dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring.

Adapun beberapa manfaat penggunaan *smartphone* dalam pendidikan antara lain :

1. Memudahkan akses informasi dan sumber belajar. Siswa dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah melalui internet atau aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, dan YouTubeEdu.
2. Meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar. Aplikasi yang edukatif dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara visual dan interaktif.
3. Sebagai sarana komunikasi guru dan siswa. *Smartphone* dapat memudahkan interaksi dan pengumpulan tugas secara daring.

Dalam penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya *smartphone* memiliki banyak manfaat dan kegunaannya dalam pendidikan,

namun hal ini juga penggunaannya harus dilakukan secara bijak, dan dalam pengawasan guru atau orang tua, orang dewasa harus tetap mengawasi dan mengontrol penggunaan *smartphone* tersebut.

Selain manfaat, *smartphone* tentunya memiliki dampak terhadap penggunanya. Menurut Hidayat (2021), penggunaan dengan berlebihan tentunya akan berdampak negatif, baik itu dalam aspek fisik, sosial, ataupun psikologis peserta didik. Berikut beberapa dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan :

1. Menurunnya aktivitas fisik. Dengan penggunaan yang berlebihan, anak lebih banyak duduk dan bermain *smartphone* dibandingkan melakukan kegiatan jasmani.
2. Gangguan konsentrasi dan menurunnya minat belajar. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa sulit untuk fokus, dan dapat membuat kecanduan sehingga siswa akan memilih bermain *smartphone* dibandingkan dengan belajar.
3. Kecanduan teknologi. Siswa akan menjadi sulit lepas dari

gawai dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk hiburan.

Menurut Slameto (2019), minat merupakan suatu rasa ketertarikan atau kecenderungan yang tetap dalam diri seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan yang dianggap menyenangkan. Minat dapat mendorong seseorang untuk memperhatikan, mempelajari, dan melakukan suatu aktivitas dengan sukarela. Menurut Sardiman (2020), minat belajar dalam konteks pendidikan adalah suatu rasa suka dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, yang disertai dengan keinginan untuk terus mempelajari dan memahami materi Pelajaran.

Minat mengikuti pembelajaran PJOK menurut Rahman (2020), merupakan ketertarikan dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan jasmani yang dilakukan di sekolah. Siswa memiliki minat tinggi akan menunjukkan perilaku seperti senang mengikuti Pelajaran olahraga, aktif bergerak, memperhatikan intruksi guru, dan bersemangat dalam kegiatan.

Oleh karena itu, peneliti memilih permasalahan tersebut karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar

pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung, dengan menggunakan random sampling kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI di SD Negeri 1 Langkapura dengan teknik random sampling sebesar 10% dengan rumus slovin, didapatkan sample sejumlah 78 siswa dari 345 populasi.

Teknik analisis yang digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif untuk menghitung masing-masing dari tiap butir pernyataan dalam persentase.

$$P = \frac{FN}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini, yaitu angket atau kuesioner (skala likert) yang mencakup beberapa pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan

tujuan peneliti. Teknik pengumpulan data ini dengan cara menyebarkan angket pada siswa kelas IV, V, dan VI pada saat pembelajaran PJOK berlangsung, sehingga siswa mengisi pertanyaan atau pernyataan yang sudah disiapkan setelah mendapatkan arahan dan penjelasan tata cara mengisi angket tersebut. Skala yang digunakan dalam angket ini merupakan skala likert, yaitu :

Pernyataan Positif :

- Sangat Setuju (SS) = 5
- Setuju (S) = 4
- Ragu-ragu (RR) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Pernyataan Negatif :

- Sangat Setuju (SS) = 1
- Setuju (S) = 2
- Ragu-ragu (RR) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 4
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 5

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Penggunaan *smartphone*

Tabel 1. Hasil Statistik Penggunaan *Smartphone*

Data	Kelas		
	IV	V	VI
Mean	44,96	44,92	49,31
Median	45,00	43,00	49,50
Modus	45	43	51

Data	Kelas		
	IV	V	VI
STDV	4,837	5,754	4,057
Min	34	37	43
Max	53	57	58

Tabel 2. Persentase Penggunaan Smartphone

Interval	Kategori	F	Persen
$X > 54,33$	Sangat Baik	6	7,69%
$54,33 \geq X > 49,04$	Baik	18	23,08%
$49,04 \geq X > 43,75$	Cukup	29	37,18%
$43,75 \geq X > 38,46$	Kurang	18	23,08%
$X \leq 38,46$	Sangat Kurang	7	8,97%
Jumlah		78	100,0%

Dalam penggunaan *smartphone* sebagian besar siswa termasuk dalam kategori “Cukup” sebesar 39,18%, kategori “Baik” dan “Kurang” sebesar 23,08%, kategori “Sangat Baik” sebesar 7,69%, dan kategori “Sangat Kurang” sebesar 8,97%.

2. Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Tabel 3. Hasil Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Data	Kelas		
	IV	V	VI
Mean	50,12	49,54	52,08
Median	50,50	49,50	52,00
Modus	55	53	56

Data	Kelas		
	IV	V	VI
STDV	4,967	5,658	3,730
Min	38	36	44
Max	59	58	60

Tabel 4. Persentase Mengikuti Pembelajaran PJOK

Interval	Kategori	F	Persen
$X > 57,94$	Sangat Baik	5	6,41%
$57,94 \geq X > 53,03$	Baik	17	21,79%
$53,03 \geq X > 48,12$	Cukup	33	42,31%
$48,12 \geq X > 43,21$	Kurang	16	20,51%
$X \leq 43,21$	Sangat Kurang	7	8,97%
Jumlah		78	100,0%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, mayoritas siswa memiliki tingkat minat dalam kategori “Cukup” sebanyak 42,31%, sedangkan yang berada pada kategori “Baik” sebanyak 21,79%. Hanya 6,41% yang memiliki minat sangat baik, dan 8,97% siswa termasuk dalam kategori sangat kurang.

Hasil Uji Prasyarat

Hasil dari penelitian ini di uji menggunakan SPSS versi 25.0 IBM *for windows* dengan menguji normalitas, linieritas, dan regresi

sederhana untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

1. Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Sig (p)	Ket
1	Penggunaan Smartphone	0,200	Normal
2	Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK	0,200	Normal

Kriteria uji normalitas yaitu jika taraf signifikan (Sig) lebih besar dari taraf signifikan yang digunakan ($\alpha = 0,05$) maka penyebaran data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25.0 for Windows pada tabel , diperoleh tingkat signifikansi untuk variabel minat berolahraga dan pengaruh gadget adalah 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal. Hal ini adalah kriteria pengambilan keputusan yang baik, artinya nilai tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05.

2. Uji Linieritas

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Sig (p)	Ket
Minat mengikuti pembelajaran PJOK-Penggunaan smartphone	0,053	Linier

Berdasarkan tabel hasil uji linieritas di atas, mendapatkan hasil tingkat signifikansi sebesar 0,053. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antar variabel. Hasil tersebut menunjukkan lebih besar dari kriteria pengambilan keputusan yaitu tingkat signifikansi 0,05.

3. Uji Regresi

Tabel 7. Hasil Uji Regresi

Variabel	Nilai R Square	Signifikansi (p)
Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK Pengunaan Smartphone	0,115	0,002

Hasil nilai signifikansi pada penelitian sebesar $0,002 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang nyata (signifikan) Hasil uji regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS 25.0 pada tabel diperoleh nilai koefisien regresi sederhana sebesar 0,115, yang

mengandung pengertian bahwa besar prosentase pengaruh variabel bebas (*trust*) terhadap variabel terikat (partisipasi) adalah sebesar 11,5 %, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwasannya adanya pengaruh signifikan antara penggunaan *smartphonr* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Temuan ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Slameto (2015), bahwasannya minat belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk media yang digunakan dalam proses belajar. Dalam konteks ini, *smartphone* berperan sebagai media yang dapat meningkatkan atau justru menurunkan minat siswa dalam pembelajaran, tergantung pada cara penggunaannya. Nilai R Square sebesar 0,115 menandakan bahwasannya kontribusi pada penggunaan *smartophone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK tergolong rendah, yakni hanya 11,5% namun hal ini tetap signifikan secara statistik.

Hal ini mengindikasi bahwasannya penggunaan *smartphone* memiliki hubungan positif terhadap minat belajar PJOK, tetapi tidak menjadi satu-satunya faktor-faktor penentu lainnya seperti lingkungan belajar, peran guru, dan dukungan keluarga juga berpengaruh besar. Secara umum, hasil ini sejalan dengan penelitian Prasetyo (2022) dan Novianti (2021) yang menemukan bahwa penggunaan *smartphone* secara bijak dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama jika digunakan untuk mencari materi pembelajaran dan aktivitas interaktif berbasis digital.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Tingkat penggunaan *smartphone* peserta didik. Rata-rata penggunaan *smartphone* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung tergolong kategori sedang, dengan durasi penggunaan sekitar 6 jam/hari. Sebagian besar siswa menggunakan *smartphone* untuk aktivitas

hiburan seperti bermain *game* dan menonton video di media sosial, sementara Sebagian lainnya memanfaatkannya untuk tujuan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sudah menjasi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa, meskipun pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang produktif.

2. Tingkat minat mengikuti pembelajaran PJOK.

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK berada pada kategori cukup hingga tinggi. Siswa yang memiliki minat tinggi umumnya menunjukkan semangat, perhatian, dan partisipasi yang aktif dalam kegiatan jasmani di sekolah. Namun demikian, masih ditemukan Sebagian siswa yang kurang antusias, terutama mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone* dibandingkan beraktivitas fisik.

3. Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai R Square sebesar 0,115 dengan tingkat signifikansi $p = 0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan kontribusi sebesar 11,5% terhadap variasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, serta metode mengajar guru PJOK. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan pengaruh positif maupun negative, tergantung pada cara dan tujuan penggunaannya. Penggunaan *smartphone* yang bersifat edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran

PJOK, sedangkan penggunaan berlebihan untuk hiburan cenderung menurunkan aktivitas jasmani dan semangat siswa untuk berolahraga.

4. Implikasi hasil penelitian.

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan *smartphone* oleh peserta didik. Guru dan orangtua memiliki peran besar dalam mengarahkan siswa agar menggunakan *smartphone* secara bijak, terutama sebagai sarana belajar dan eksplorasi aktivitas jasmani. Selain itu, guru PJOK dapat memanfaatkan media digital berbasis *smartphone* untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi guru perlu mengintergrasikan teknologi digital, termasuk *smartphone*,

ke dalam pembelajaran PJOK secara terarah, misalnya dengan menugaskan siswa membuat video latihan atau menggunakan aplikasi kebugaran anak. Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang lebih variatif agar siswa kembali minat untuk mengikuti aktivitas jasmani.

2. Bagi siswa diharapkan mampu menggunakan *smartphone* secara bijak dengan mengatur waktu antara belajar, bermain, dan berolahraga.

3. Bagi orang tua diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* anak dirumah dengan menetapkan waktu dan Batasan penggunaan yang sehat.

4. Bagi sekolah perlu mengembangkan kebijakan dan program literasi digital untuk mengarahkan penggunaan *smartphone* siswa ke arah yang produktif dan edukatif.

5. Bagi pebeliti selanjutnya disarankan untuk meneliti menggunakan variabel-

variabel lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, S., & Wibowo, A. (2022). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 135–146.
- Anita, R., & Suryana, D. (2021). *Pengaruh media digital terhadap minat belajar peserta didik pada masa pembelajaran daring*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45–56.
- Ardiansyah, M. (2023). *Pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 11(2), 115–127.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The Uses of Mass*
- Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Fitriani, N. (2022). *Hubungan penggunaan gadget dengan aktivitas fisik siswa sekolah dasar*. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 25–34.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, D., & Mahendra, A. (2022). *Pengaruh penggunaan media digital berbasis smartphone terhadap peningkatan minat belajar PJOK siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(1), 88–98.
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Narasoma Figo Aldiansyah, Advendi Kristiyandaru. (2023). *SDN, PENGARUH GADGET TERHADAP MINAT BEROLAHRAGA PADA SISWA KELAS VI*. *Jurnal*

- Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 305-309.
- Novianti, R. (2021). *Dampak penggunaan smartphone terhadap hasil belajar dan aktivitas fisik anak sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 201–214.
- Prasetyo, A. (2022). *Peran penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 7(3), 179–189.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, S. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar PJOK di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(3), 155–166.
- Yusuf, A. M. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press.