

Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar PJOK Pada Peserta Didik Smk PGRI 1 Jombang

Adi Triatmojo

S-1 Program Studi Pendidikan Jasmani
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email : triatmojo139@gmail.com

ABSTRAK

Triatmojo, Adi. 2020. **Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar PJOK Pada Peserta Didik Smk PGRI 1 Jombang**. Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang.

Dosen Pembimbing : Rahayu Prasetyo, M.Pd

Kata Kunci : *Smartphone*, interaksi sosial, PJOK, Hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar PJOK pada peserta didik SMK PGRI 1 Jombang. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SMK PGRI 1 Jombang yang berjumlah total 123 peserta didik. Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Data penggunaan *Smartphone* dan interaksi social didapatkan dari lembar angket/kuesioner yang terdiri dari 19 butir pernyataan dan 45 butir pernyataan untuk interaksi social dengan menggunakan skala *Likert*. Sedangkan data hasil belajar PJOK didapatkan dari nilai akhir semester genap tahun ajaran 2019/2020 mata pelajaran PJOK. Hasil penelitian menunjukkan Dampak penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial sebesar 5,3% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai interaksi social akan menurun sebesar 0,337. Sedangkan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar PJOK sebesar 18,7% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* (X) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai hasil belajar PJOK (Y_2) akan menurun sebesar 0,433. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Smartphone* yang berlebihan mempunyai dampak negatife terhadap interaksi social dan hasil belajar PJOK.

ABSTRACT

Triatmojo, Adi. 2020. *The Effect of smartphone usage into social interaction and learning achievement of sport lesson to SMK PGRI 1 Jombang students.*

Study Program Physical Education STKIP PGRI Jombang.

Advisor : Rahayu Prasetyo, M.Pd

Keywords : *Smartphone*, social interaction, PJOK, sport lesson.

The aim of this research is to know the effect of the use of *Smartphone* into the social interaction and the result of sport in SMK PGRI 1 Jombang. The subject of this research is the students of SMK PGRI 1 Jombang which they are 123 students. The research design of this research is Quantitative Descriptive Correlation. The data collection is from questionnaire that consist of nineteen questions and forty five questions about social interaction using likert scale. The result of sport lesson is from the final result of second semester of 2019/2020. The result of this study shows that the effect of the use of *Smartphone* into social interaction is 5,3% with the score of the use of *Smartphone* is one point, so the score of social interaction will decrease into 0,337%. And then, the effect of the use of *Smartphone* into sport lesson is 18,7% with every value of the use *Smartphone* (x) is increasing 1 point, so then the result of sport lesson (Y₂) decrease into 0,433. Thus, it can be concluded that the use of *Smartphone* for long time and too much have a negative effect into social interaction and the result of sport lesson.

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan bentuk kreatifitas manusia untuk menciptakan alat yang dapat membantu pekerjaan manusia dengan efisien, mudah serta cepat. Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula teknologi yang dapat diciptakan oleh manusia ada banyak macam teknologi yang memudahkan pekerjaan manusia salah satunya adalah *Smartphone* atau dapat disebut revolusi dari telepon genggam.

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2015). Sedangkan menurut Manumpil dkk, (2015) bahwa *Smartphone* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai

aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaringan sosial, hobi, dan juga games hiburan. Bahkan di zaman milenial ini *Smartphone* lebih sering digunakan bahkan sekarang dianggap sebagai kebutuhan pokok yang tidak bisa dipisahkan. Faktanya *Smartphone* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *Smartphone* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *Smartphone* (Manumpil dkk, 2015). dalam hasil survei yang diadakan oleh KOMINFO menemukan fakta bahwa : Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 % responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera). Studi ini merupakan yang pertama diantara penelitian sejenisnya, dengan keunikan data pada golongan anak dan remaja yang belum pernah menggunakan internet.

Tentunya dalam hal tersebut pengguna yang sering menggunakan *Smartphone* pasti mengalami dampak yang kurang baik terhadap kehidupan mereka. Salah satunya adalah sekarang manusia memiliki ketergantungan terhadap *Smartphone*, sehingga sering merasa kehilangan ketika *Smartphone* yang dimilikinya ketinggalan ataupun lupa tidak membawahnya, dengan terus menerus mereka menggunakan *Smartphone* akan timbul sifat kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, menjadi

malas dalam melakukan aktivitas, kurang konsentrasi dikarenakan hanya terfokus pada *Smartphone*. (dalillah)

Menurut Yordi (2015) dijelaskan bahwa dampak positif penggunaan *Smartphone* seperti komunikasi lebih praktis, lebih kreatif, mempermudah akses, lebih berinovasi sedangkan dampak negatif seperti pribadi tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, adikasi. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Smartphone* tidak hanya berdampak positif tapi juga negatif di lingkungannya jika semakin banyak kita menggunakan tidak baik juga untuk kesehatan.

Masa remaja adalah masa depan masyarakat mereka yang akan menggantikan ornamen kepemimpinan yang ada di masyarakat. Menurut Krori (2011) menyatakan bahwa perubahan sosial yang penting pada masa remaja mencakup meningkatkan pengaruh teman sebaya (*peer group*), pola perilaku sosial yang lebih matang, pembuatan kelompok sosial yang baru, dan munculnya nilai-nilai baru dalam memilih teman dan pemimpin serta nilai dalam penerimaan sosial.

Dari penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa remaja membutuhkan kegiatan bersosialisasi yang tinggi karena mereka dapat dengan mudah bergaul dan membentuk interaksi sosial secara mandiri tanpa ada yang dapat membatasinya. Remaja dapat dengan mudah merubah sifatnya berdasarkan bagaimana dan dengan siapa mereka menjalin interaksi sosial terkhusus dilingkungan sekolah dengan teman sebayanya.

Dengan berinteraksi dengan sesama teman sebaya dilingkungan sekolah sangatlah diperlukan orang yang pandai berinteraksi pasti dia lebih banyak mendapatkan pengetahuannya. Sekarang sangatlah berkurang anak yang kecanduan

Smartphone untuk berinteraksi dengan orang lain. Remaja sering terlihat sibuk dengan *Smartphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *Smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dengan *Smartphone*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata sebab pecandu *Smartphone* akan sulit untuk berinteraksi atau mengobrol dengan kawan karena mereka lebih tertarik dan perhatiannya hanya tertuju pada *Smartphone*. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *Smartphonena* masing-masing.

Selain berdampak pada pribadi dan aktifitas sosialnya. Semakin sering menggunakan *Smartphone* juga berdampak pada hasil pendidikan peserta didik. Pendidikan sangatlah penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga tidak dapat dipisahkan dengan pembangunan negara terutama dalam pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tidak dapat terpisahkan dari dunia pendidikan umum sebab pendidikan jasmani membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai tujuan pendidikan nasional yaitu menjadi manusia seutuhnya (Qommarullah, 2015).

Sedangkan menurut Sukarno (2014) pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang penting dalam kehidupan sebab dapat membantu sumberdaya manusia yang berkembang. Dari penjabaran diatas dapat tarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani itu sangat penting untuk perkembangan negara karena didalam pendidikan jasmani juga mengajarkan nilai-nilai kehidupan seperti kerjasama, disiplin, tanggung jawab dan sebagainya. Yang akan berdampak sangat besar bagi negara dan menjadikan negara kita jujur dan tak menuntut kemungkinan juga bisa

menyebabkan negara bebas korupsi. Selain itu juga menanamkan mental dan perkembangan emosional pada peserta didik.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas yang membahas tentang dampak penggunaan *Smartphone*, pentingnya peserta didik untuk berinteraksi agar dapat menumbuhkan rasa percaya dirinya dalam mengutarakan pertanyaan atau masalah yang dihadapi peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif. Dari faktor diatas penulis tertarik untuk meneliti “Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar PJOK pada peserta didik SMK PGRI 1 Jombang”.

Metode.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode deskriptif korelasional. Menurut Wihntey (1960) dalam Nazir (1983: 63) jenis deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi tertentu tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses yang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Sedangkan menurut Sugiyono (2007: 224) korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih. Dalam kata lain, perlu ditentukan derajat hubungan antara variabel-variabel. Studi yang membahas tentang derajat hubungan antara variabel-variabel dikenal dengan nama analisis korelasi (Sudjana, 2005: 367). Variabel penelitian juga digolongkan menjadi variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang mempengaruhi sementara variabel terikatnya (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum 2012: 30). Di dalam penelitian ini variabel bebas adalah penggunaan

smartphone dan variable terikatnya yaitu interaksi sosial dan hasil belajar PJOK. Populasi pada penelitian ini adalah para peserta didik kelas XI SMK PGRI 1 Jombang sebanyak 180 peserta didik.. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah sampel populasi. Untuk itu penelitian ini akan diuji normalitas dan uji homogenitas data. Keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5% untuk menganalisis data dengan menggunakan statistik digunakan bantuan computer program *SPSS 16 for Window's Evaluation Version*.

Hasil

Tabel 4.6. Hasil Uji regresi sederhana Variabel Penggunaan *Smartphone* – Interaksi social

variabel	r_{xy1}	r^2_{xy1}	Koefisien regresi	Konstanta	F hitung	Sig.
X - Y_1	-0,231	0,053	-0,337	157,539	6,814	0,010

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) penggunaan *Smartphone* (X) sebesar -0,231. Nilai -0,231 merupakan angka negatif yang berarti bahwa penggunaan *Smartphone* (X) memiliki hubungan yang negatif terhadap interaksi social (Y_1).

Tabel 4.6. Hasil Uji regresi sederhana Variabel Penggunaan *Smartphone* – Hasil belajar PJOK

variabel	r_{xy2}	r^2_{xy2}	Koefisien regresi	Konstanta	F hitung	Sig.
X - Y_2	-0,433	0,187	-0,541	91,279	27,846	0,000

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) penggunaan *Smartphone* (X) sebesar -0,433. Nilai -0,433 merupakan angka negatif yang berarti bahwa penggunaan *Smartphone* (X) memiliki hubungan yang negatif terhadap hasil belajar PJOK (Y_2).

Pembahasan

Penggunaan *Smartphone* yang berlebihan mempunyai dampak negatife terhadap interaksi social dan hasil belajar PJOK. Dampak penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial sebesar 5,3% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai interaksi social akan menurun sebesar

0,337. Sedangkan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar PJOK sebesar 18,7% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* (X) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai hasil belajar PJOK (Y₂) akan menurun sebesar 0,433. yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial dan hasil belajar PJOK pada peserta didik SMK PGRI 1 Jombang.

Penutup

Berdasarkan penelitian dan analisis data tentang judul Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar PJOK di Peserta didik SMK PGRI 1 Jombang tahun 2020, maka dapat diambil kesimpulan sebagai Penggunaan *Smartphone* yang berlebihan mempunyai dampak negative terhadap interaksi social dan hasil belajar PJOK. Dampak penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial sebesar 5,3% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai interaksi social akan menurun sebesar 0,337. Sedangkan dampak penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar PJOK sebesar 18,7% dengan setiap nilai penggunaan *Smartphone* (X) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai hasil belajar PJOK (Y₂) akan menurun sebesar 0,433.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). F1 (ppm). *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2:400.
- Amin, M. F. (2018). *Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas 8 MTs.Wali Songo Sugihwaras Bojonegoro*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Anggraeni, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Peserta didik SMA*. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64–76.
- Desmita. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. In *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>

- Gifary, S., & Kurnia N, I. (2015). *Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahapeserta didik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom)*. *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2),170-178.<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.2.7>
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>
- Makawi, F. (2016). *Penggunaan Smartphone dalam Interaksi Sosial di Kalangan Remaja Awal*. In *Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Maksum, A. (2014). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>
- Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Peserta didik Di Sma Negeri 9 Manado*. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721.
- Nova, Y. R. (2018). *Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap intensitas interaksi sosial*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nugroho, A. M. ; H. A. F. (2019). *Dampak Psikologi Penggunaan Smartphone*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Rahma, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Peserta didik (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat)*. *Jurnal Fisip*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.immuni.2018.03.025>
- Rohmah, C. oktia. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*.
- Sobon, K., & Mangundap, jelvi M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 25–34. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta). <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>
- Syahudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Peserta didik*. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Taufikkurrachman. (2019). *Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Tingkat Obesitas Dan Kebugaran Jasmani Peserta didik Smpn 1 Jombang Usia*. *Jurnal Sporta Sainatika*, 4(1),57. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Wardhani, P. A. (2015). *Efikasi Diri Dan Pemahaman Konsep IPA Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Peserta didik Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu*, 6, 105–109. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Yordi Anugrah Pertama. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diakses dari (internet) www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/pada tanggal 9 September 2018 pukul 09.30 WIB
- Widiawati&Sugiman. 2014. *Gadget*. Google Book.(internet) Hasil Survey *Kebiasaan Pengguna Smartphone diIndonesia*. Viva News (31 Juli).
- Derry Iswidharmanjaya. (2011). “*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*”. Google Book.
- Soejono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2006), 78-80
- Osa Kurniawan Ilham. (2011). *Smartphone, makanan apa itu?*. Diakses dari m.kompasiana.com/osa-kurniawan-ilham/gadget-makanan-apa-itu pada tanggal 23 Juli 2018 pukul 15.22 WIB.
- Muhammad Risal. (2011). *Apa Itu Smartphone dan Pengertian Smartphone*. Diakses dari www.artikelind.com pada tanggal 23 Juli 2018 pukul 15.30 WIB.
- Christiany Juditha. (2011). *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar*. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.