

**Analisis Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Pendidikan  
Jasmani Ditinjau dari Maraknya Akses *Game Online***Galang Raka Priambudhi<sup>1✉</sup>, Tommy Soenyoto<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas  
Negeri Semarang, Indonesia<sup>12</sup>**History Article**

Received : 18 February 2021  
Accepted : March 2021  
Published : June 2021

**Keywords**

Physical education;  
students interest; online  
games

**Abstract**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap pendidikan jasmani ditinjau dari maraknya akses game online dan untuk mengetahui adakah pengaruh dari game online terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan asosiatif kausal. Lokasi penelitian di SDN Wonosari 03 Kota Semarang. Sampel 80 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan kuesioner. Dengan instrumen berupa angket/kuesioner. Analisis data statistik deskriptif persentase dan analisis regresi linier sebagai teknik analisis data. Penghitungan dengan menggunakan rumus persentase menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani rata-rata adalah sedang sebanyak 38 responden atau sebesar 47,5%, aktivitas bermain game online responden rata-rata adalah tinggi sebanyak 41 siswa atau sebesar 51,25%. Selain itu dari hasil analisis regresi linier sederhana didapatkan output uji t yaitu didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0.05), yang mana artinya terdapat pengaruh dari aktifitas bermain game online terhadap minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani. Artinya bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine how student interest in physical education in terms of widespread access to online games and to find out whether effect online games had an on student interest in physical education learning. The research method used a quantitative approach with descriptive and associative causal research types. The research location is in Wonosari 03 Elementary School Semarang City. A sample of 80 students using a purposive sampling technique. Collecting data using a survey, with instruments in the form of a questionnaire. Descriptive statistical data analysis percentage and linear regression analysis as data analysis techniques. The calculation using the percentage formula shows that the average student's interest in physical education learning is moderate as many as 38 respondents or 47.5%, the activity online gaming respondents' is high as many as 41 students or 51.25%. In addition, from the results of simple linear regression analysis, the t test output obtained a significance value of 0.000 (<0.05), which means that there is an effect of playing online games on students' interest in learning physical education. This means that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.*

**How To Cite:**

Priambudhi, G. R., & Soenyoto, T., (2021). Analisis Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Maraknya Akses *Game Online*. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 336 – 344.

✉ Corresponding author :

E-mail: galangraka55@gmail.com

© 2021 Universitas Negeri Semarang  
p-ISSN 2723-6803  
e-ISSN-

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh manusia. Dengan adanya pendidikan diharapkan setiap manusia mampu memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, mandiri, serta mempunyai kepribadian yang baik. Pendidikan menurut Mudyahardjo dalam Maunah (2009:1) pendidikan adalah semua pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup”.

Pendidikan Jasmani menurut Winarno (2006:2) yaitu bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan aktivitas jasmani atau aktivitas fisik yang digunakan sebagai media atau alat untuk mengembangkan individu secara organis, neuromuskuler, intelektual, dan emosi.

Menurut Samsudin dalam Nurzaqi & Sulaiman (2015:2) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Oleh karena itu pendidikan jasmani bisa dikatakan wadah atau wahana yang mampu mendidik manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup secara alamiah yang dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kehidupan sehari-hari, dan diharapkan melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kebugaran dan kesehatan fisik siswa akan tetap terjaga.

Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah minat dan motivasi belajar siswa. menurut Sutarno dalam Ikawati (2013:4) minat adalah kecenderungan yang agak menetap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Minat peserta didik dalam proses pembelajaran akan muncul dari dirinya sendiri dengan sadar tanpa adanya paksaan dari orang lain. Guru harus berperan aktif dalam meningkatkan minat peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk profesional dan kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan guru salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran/alat peraga. Dengan penggunaan media pembelajaran menurut Hamalik dalam Arsyad

(2011:4) dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.

Pada pendidikan jasmani aktivitas fisik sedikit lebih banyak dibandingkan dengan teori. Selain guru menjelaskan dan mempraktikkan penggunaan video juga efektif digunakan sebagai media belajar siswa. Penggunaan media video yang menarik juga akan menambah minat belajar siswa terhadap penjas sehingga transfer ilmu akan menjadi maksimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada peningkatan kecepatan, ketepatan, serta kemudahan dalam segala hal. Maka dari itu seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih tentu akan mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Selain berdampak pada aspek pendidikan salah satu aspek yang berkembang mengikuti kemajuan teknologi adalah munculnya jenis permainan audio visual dan komputer yaitu elektronik *game* atau *game online*.

*Game online* adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang dimainkan menggunakan suatu Jaringan baik Local Area Network (LAN) maupun jaringan internet, dan dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang di tempat terpisah. Pada dasarnya bermain *game online* memang sangat asyik dan menyenangkan, tidak sedikit pula orang – orang yang bermain *game online* menjadi kecanduan dan lupa waktu. Di samping itu semua semua hal pasti mempunyai dua sisi yaitu sisi baik dan sisi buruk. Begitu pula *game online*, yang mana *game online* memiliki dampak atau pengaruh yang saling bertolak belakang. Maka dari itu *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif, tetapi dampak negatif *game online* cenderung lebih banyak daripada dampak positifnya.

Menurut Adams dalam Novrialdy (2019:249) *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana memang segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game. Memang bermain *game online* bisa memberikan beberapa manfaat asalkan tidak berlebihan dalam memainkannya. Misalkan contoh dapat menghilangkan stres, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris karena memang di dalam *game online* biasanya Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris

King & Delfabbro dalam Novrialdy (2019:151) mengatakan ada beberapa

dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan *game online*, yaitu meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Kecanduan bermain *game online* dapat mengakibatkan gangguan pada Kesehatan. Seseorang yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).

Sudah sangat jelas memang di dalam *game online* banyak menampilkan hal-hal yang negatif, yaitu dimana di dalam *game online* banyak menampilkan Tindakan criminal dan kekerasan, seperti halnya perkelahian, perusakan, pencurian, dan juga pembunuhan. Yang mana hal – hal semacam itu akan membuat alam bawah sadar seseorang terpengaruh dan menganggap kehidupan nyata sama seperti kehidupan yang terjadi di dalam *game*, dan tidak menutup kemungkinan apa yang dilihat didalam *game* akan dilakukan di kehidupan nyata.

Pecandu *game online* kebanyakan adalah anak-anak dan remaja yaitu usia pelajar SD sampai SMA. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee *et al*, 2007:213). Tugas utama seorang pelajar adalah belajar dan menuntut ilmu, namun sudah banyak diketahui banyaknya akses *game online* sekarang adalah pada kalangan pelajar. Sehingga mereka menjadi kecanduan dan lupa waktu saat bermain *game online*

Mayoritas para pecandu *game* akan menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain *game online*, mereka sering menyendiri dan asyik dengan gadget nya bahkan bisa hampir satu hari penuh di habiskan hanya untuk bermain *game online*. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012).

Remaja atau pelajar yang pada dasarnya belum mempunyai penghasilan bukan tidak mungkin akan berbohong kepada orang tua nya bahkan bisa melakukan tindakan pencurian hanya agar dapat bermain *game online*.

Saat ini video *game* yang menggunakan akses internet atau disebut juga *game online* dapat menimbulkan perilaku adiktif. Perilaku adiksi mempunyai ciri tertentu, yaitu selalu ingin mengulang suatu hal atau perbuatan walaupun mengetahui hal tersebut tidak

bermanfaat, merugikan diri sendiri dan berbahaya. Individu dengan perilaku adiksi akan timbul rasa kurang nyaman, cemas, gelisah, marah, murung, dan jengkel jika tidak bisa melakukan objek adiksinya (Reza *et al*, 2016:263). Reza *et al* (2016:263) juga menjelaskan bahwa individu menjadikan objek adiksi tersebut sebagai pelarian saat dirinya emosi seperti marah, kecewa, gagal, dan sebagainya. Kemudian adiksi akan semakin parah jika dilakukan semakin lama, sering, dan lingkungan sekitar mendukung hal tersebut.

Memang *game online* merupakan wadah bermain yang sangat digemari saat ini. Dimana mayoritas penggunanya adalah kalangan pelajar, mulai dari pelajar SD sampai pelajar SMA. *Game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat penggunanya lebih memilih bermain daripada belajar. Menurut Ariantoro (2016:47) menjelaskan bahwa *game online* memiliki sifat adiktif atau candu, dimana memberikan dampak kepada anak yang sudah mengenal *game online* akan terpengaruh secara langsung maupun tidak langsung. Kecanduan *game online* dapat memicu hal negatif pada pelajar, yaitu malas mengerjakan PR, bolos sekolah, rasa tidak senang saat tidak bermain *game*, serta malas untuk beraktivitas fisik atau olahraga. Tentu hal tersebut akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Menurut Reza *et al* (2016:263) mengungkapkan bahwa, "Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 100 juta orang pada tahun 2012 dan sekitar tiga perempat nya adalah pemain *game online*. Pemain *game online* sebagian besar pada anak dan remaja (68%) dan sisanya pada usia dewasa (32%). Dari kelompok anak dan remaja 25% nya adalah anak balita, 55% anak usia sekolah, dan 20% usia remaja; 52% anak laki-laki dan 48% anak perempuan. Sebanyak 25% anak laki-laki dan 19% anak perempuan yang bermain *game online* mengalami adiksi."

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan psikis yang menyebabkan masalah relasional dan sosial, dimana akan membuat anak kehilangan waktu penting dalam hidupnya, menghabiskan waktu lebih sedikit dengan keluarganya, dan perlahan menarik diri dari aktivitas normal anak (Syahrani, 2015:88). Banyak penelitian yang mengemukakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan juga berpengaruh terhadap aktivitas jasmani siswa. Seperti penelitian yang di lakukan oleh Sari (2020) menjelaskan bahwa hasil dari penelitiannya yaitu ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi

belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Kemudian penelitian yang lain yang di lakukan oleh Dody (2019) menjelaskan bahwa hasil dari penelitiannya yaitu ada hubungan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, ketika intensitas bermain game online meningkat maka kemampuan motorik kasar menurun.

Dari beberapa pernyataan dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* yang terlalu berlebihan tanpa dibatasi dan diawasi akan memberikan dampak yang buruk terhadap peserta didik. Salah satu dampaknya adalah menurunnya semangat siswa dalam belajar atau mengikuti pembelajaran di sekolah ataupun aktivitas belajar peserta didik di rumah dan juga berdampak pada penurunan prestasi pada siswa. Hal tersebut juga akan berdampak pada minat terhadap melakukan aktivitas fisik yang berkaitan dengan pendidikan jasmani. Dengan semakin seringnya peserta didik bermain *game online* sampai pada batas yang tidak wajar maka akan menjadikan kecanduan sehingga anak-anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik baik di luar sekolah atau mengikuti kegiatan olahraga di lingkungan sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan Praktik Perkuliahan Lapangan (PPL) yang berlangsung pada Tanggal 1 Agustus – 15 September 2019 di lingkungan SDN Wonosari 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Diperoleh hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran penjas dan di luar pembelajaran penjas bahwa ditemukan beberapa permasalahan, yaitu : Kurangnya kemampuan motorik atau kemampuan gerak siswa dalam mempraktikkan apa yang sudah diajarkan oleh guru. Keaktifan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas masih kurang. Mayoritas siswa khususnya siswa laki-laki bermain *game online*. Kurangnya guru pendidikan jasmani di SDN wonosari 03 Kota Semarang. Di sekolah tersebut hanya memiliki satu guru pendidikan jasmani sedangkan jumlah murid di SDN Wonosari adalah 391 siswa.

Dari permasalahan – permasalahan yang didapatkan berdasarkan hasil observasi di atas maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang ditemukan di SDN Wonosari 03 Kota Semarang adalah tentang kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kurangnya kemampuan psikomotorik siswa,

yang mana hal tersebut bisa diakibatkan oleh banyak faktor, diantaranya faktor dari guru pendidikan jasmani itu sendiri dan keterbatasan sarana prasarana yang ada. Tetapi di lain sisi peneliti bertujuan untuk meneliti pengaruh dari akses game online yang saat ini sedang pesat berkembang terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang di atas serta masalah – masalah yang di temukan peneliti pada saat observasi awal itulah yang membuat penelitian ini dilakukan, dan berdasarkan uraian tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Minat Siswa SD Negeri Wonosari 03 Kota Semarang Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau Dari Maraknya Akses Game online Di Kalangan Pelajar**”

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan asosiatif kausal. Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu dengan metode survei menggunakan angket/kuesioner yang telah disusun. Metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan fakta dan menguraikannya secara menyeluruh dan teliti sesuai dengan persoalan yang akan dipecahkan. Lokasi pada penelitian ini berada di SDN Wonosari 03 Kota Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SDN Wonosari 03 Kota Semarang. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* yaitu *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena dari anggota populasi sendiri dianggap tidak homogen. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *slovin* dan didapatkan 80 siswa sebagai sampel penelitian.

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif presentase dan analisis regresi linier sederhana. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data tersebut dengan alasan bahwa data yang di dapat adalah berupa angka, yaitu memperoleh dua data dari kuesioner tentang minat siswa terhadap pendidikan jasmani dan data dari kuesioner aktivitas bermain game online siswa dan nantinya akan dianalisis serta dideskripsikan menggunakan presentase.

Kemudian data tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatan sebagai berikut.

**Tabel 1** Kriteria Analisis Deskriptif Presentase

Interval Persentase	Keterangan
> 84% - 100%	Sangat Tinggi

> 68% - 84%	Tinggi
> 52% - 68%	Sedang
> 36% - 52%	Rendah
< 20% - 36%	Sangat Rendah

Kemudian dari kedua data yang di peroleh juga akan dianalisis menggunakan teknik regresi linier sederhana menggunakan *Software SPSS For Windows* untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari aktivitas bermain *game online* terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul analisis minat siswa SD Negeri Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran penjas ditinjau dari maraknya akses *game online* di kalangan pelajar, dan dilaksanakan pada tanggal 07 s.d 15 Desember 2020 di lingkungan SDN Wonosari 03 Kota Semarang

Dalam penelitian ini penyebaran kuesioner dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan pemilihan subjek yang didasarkan pada kriteria yang sesuai yaitu siswa yang bermain *game online*, baik dengan intensitas bermain tinggi atau rendah. Kemudian dalam penelitian ini mengambil sampel 80 siswa putra kelas atas atau kelas IV, V, dan VI SDN wonosari 03 Kota Semarang yang bermain *game online*. Kemudian hasil dari penelitian dan olah data adalah sebagai berikut.

### Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Penjas

Tabel 2 Minat Siswa Terhadap Penjas

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	2	2,5 %
Tinggi	19	23,75 %
Sedang	35	43,75 %
Rendah	22	27,5 %
Sangat Rendah	2	2,5 %
<b>jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data pada tabel 2 diketahui bahwa besarnya minat siswa SDN Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran pendidikan jasmani adalah, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 2,5 %; kategori “tinggi” sebanyak 19 siswa atau sebesar 23,75 %, kategori “sedang” sebanyak 35 siswa atau sebesar 43,75 %, kategori “Rendah” sebanyak 22 siswa atau sebesar 27,5 %, dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 2,5 %. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas minat siswa adalah sedang sebesar 43,75 % responden.

Penyajian data selanjutnya yaitu berdasarkan pembagian sub indikator pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dibagi menjadi dua yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil penjabaran analisis data minat siswa SD Negeri Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran pendidikan jasmani sesuai indikator dapat dijabarkan sebagai berikut.

### Faktor Intrinsik

Tabel 3 Rekap Hasil Analisis Data Faktor Intrinsik Minat Pada Siswa SD Negeri Wonosari 03

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Tinggi	2	2,5 %
Tinggi	19	23,75 %
Sedang	37	46,25 %
Rendah	22	27,5 %
Sangat Rendah	0	0 %
<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian pada tabel 3 diketahui bahwa besarnya minat siswa SDN Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran pendidikan jasmni berdasarkan faktor instrinsik adalah, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 2,5 %; kategori “tinggi” sebanyak 19 siswa atau sebesar 23,75 %, kategori “sedang” sebanyak 37 siswa atau sebesar 46,25 %, kategori “rendah” sebanyak 22 siswa atau sebesar 27,5 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0 %

### Faktor Ekstrinsik

Kategori	Frekuensi	Persentase
SangatTinggi	2	2,5 %
Tinggi	18	22,5 %
Sedang	35	43,75 %
Rendah	23	28,75 %
SangatRendah	2	2,5 %
<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian pada tabel 4 diketahui bahwa besarnya minat siswa SDN Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan faktor instrinsik adalah, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa atau sebesar 2,5 %, kategori “tinggi” sebanyak 18 siswa atau sebesar 22,5 %, kategori “sedang” sebanyak 35 siswa atau sebesar 43,75 %, kategori “rendah” sebanyak 23 siswa atau sebesar 28,75 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 2,5 %.

### Aktivitas Bermain Game Online Siswa

Tabel 5 Aktivitas Bermain Game Online Siswa

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Tinggi	17	21,25 %
Tinggi	41	51,25 %
Sedang	22	27,5 %
Rendah	0	0 %
Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah	80	100 %

Berdasarkan penelitian dan olah data pada tabel 5 diketahui bahwa aktivitas bermain *game online* siswa SDN Wonosari 03 Kota Semarang adalah sebagai berikut, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 17 siswa atau sebesar 21,25 %, kategori “tinggi” sebanyak 41 siswa atau sebesar 51,25 %; kategori “sedang” sebanyak 22 siswa atau sebesar 27,5 %, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0 %.

#### **Pengaruh Game Online Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjas**

Data selanjutnya adalah hasil analisis data yang diperoleh dari hasil uji regresi linier sederhana menggunakan Software SPSS 25.0. Adapun hasil analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut

Dari hasil uji linearitas menggunakan *software SPSS* didapatkan hasil sig. deviation from linearity yaitu sebesar 0,246 ( $>0.05$ ) maka dapat diartikan antara variable bebas (minat siswa terhadap penjas) dan variable terikat (*game online*) terdapat hubungan yang linear.

Dari hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,200 ( $>0,05$ ) yang berarti sebaran data atau nilai residual berdistribusi normal.

Pada hasil uji koefisien regresi sederhana (uji t) didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0.05$ ), yang berarti terdapat pengaruh dari aktivitas bermain *game online* terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian didapatkan t hitung menunjukkan nilai negatif (-4,068) yang berarti pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani berpengaruh negatif.

Besarnya pengaruh ditunjukkan dengan besarnya nilai koefisien determinasi, dimana pada penelitian ini diperoleh besarnya nilai Koefisien Determinasi (R Square) sebesar 0,175.

Untuk nilai R square sebesar 0,175. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh aktivitas bermain *game online* (X) terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Y) adalah sebesar 17,5 %.

#### **Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Hasil penelitian dan olah data diketahui bahwa minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani mayoritas adalah pada kategori sedang dengan persentase 43,75%. Kemudian jika keseluruhan data tersebut dikategorikan ke faktor intrinsik dari minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani didapatkan hasil mayoritas minat siswa adalah kategori sedang dengan persentase 46,25%. Kemudian dari faktor ekstrinsik didapatkan hasil minat siswa terhadap pembelajaran penjas adalah pada kategori sedang dengan persentase sebanyak 43,75 %.

Menurut iman (2015:268) minat dalam diri seseorang dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. faktor dari diri sendiri atau faktor intrinsik yaitu merupakan pengaruh yang muncul secara alami dari dalam dirinya, karena faktor kecerdasan, kematangan, motivasi, Latihan, dan sifat pribadi di dalam dirinya. Faktor dari luar diri atau faktor ekstrinsik yaitu merupakan pengaruh yang timbul dari luar individu akibat faktor lingkungannya. Dari penjelasan tersebut dijelaskan bahwa timbulnya minat dipengaruhi dari faktor intrinsik (dorongan dari dalam) dan faktor ekstrinsik (dorongan dari luar).

Dalam hal pembelajaran pendidikan jasmani banyak faktor yang bisa menimbulkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Misalkan seseorang siswa yang memang menyukai olahraga maka akan cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap pendidikan jasmani, kemudian dari sarana prasarana yang baik dan memadai tentu juga akan memunculkan minat siswa. Kemudian dari faktor guru, guru yang bisa mengelola kelas dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dengan memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran yang menarik kemudian bisa membuat proses pembelajaran semenarik mungkin maka dengan itu minat siswa akan timbul.

Selain hal – hal di atas banyak faktor yang juga mempengaruhi terhadap berkurangnya minat siswa terhadap proses pembelajaran khususnya dalam penelitian ini adalah pembelajaran pendidikan jasmani. Contohnya adalah keterbatasan atau kurangnya sarana prasarana, guru yang kurang terampil dalam mengelola kelas, maka hal tersebut bisa menjadikan minat siswa dalam proses pembelajaran berkurang. Khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Wonosari 03 Kota Semarang didapatkan permasalahan juga yaitu hanya ada 1 guru

penjas di sekolah tersebut sedangkan 1 sekolah terdapat jumlah siswa sebanyak 391 siswa yang mengakibatkan jumlah murid dan guru yang mengajar tidak proporsional sehingga kurangnya guru penjas di SDN wonosari 03 Kota Semarang juga bisa menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas menjadi berkurang.

Tetapi disamping hal itu banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal ini adalah pembelajaran pendidikan jasmani. Faktor dari luar juga bisa menjadi pengaruh berkurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dewasa ini *game online* sangat pesat berkembang dan sangat tinggi diakses oleh masyarakat dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Seperti yang di kemukakan oleh Reza *et al* (2016;263) "Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 100 juta orang pada tahun 2012 dan sekitar tiga perempat nya adalah pemain *game online*. Pemain *game online* sebagian besar pada anak dan remaja (68%) dan sisanya pada usia dewasa (32%). Dari kelompok anak dan remaja 25% nya adalah anak balita, 55% anak usia sekolah, dan 20% usia remaja; 52% anak laki-laki dan 48% anak perempuan. Sebanyak 25% anak laki-laki dan 19% anak perempuan yang bermain *game online* mengalami adiksi." (Reza *et al*, 2016:263).

Dalam jurnalnya, Reza *et al* (2016:264) juga menjelaskan bahwa adiksi *game online* dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, salah satunya adalah gangguan motorik, yaitu tubuh kurang aktif bergerak dan kurang kesempatan melatih kemampuan motorik, dan risikonya adalah obesitas serta pertumbuhan tinggi badan tidak maksimal. Dari data dan penjelasan diatas tentu tingginya akses *game online* khususnya disini adalah anak-anak pelajar maka juga akan mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2019) juga mendapatkan hasil yaitu, "ada pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, ketika intensitas bermain *game online* meningkat maka kemampuan motorik kasar menurun".

Dari hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar dan juga berpengaruh terhadap aktifitas jasmani siswa sehingga membuat kemampuan motorik siswa menurun, yang mana hal tersebut atau aktivitas bermain *game*

*online* bisa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi berkurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Akan tetapi aktifitas bermain *game online* siswa tidak berpengaruh secara mutlak terhadap berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena masalah tinggi atau rendahnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat dipengaruhi juga dari faktor ekstrinsik dan intrinsik, misalkan dari faktor guru, sarana prasarana, dan dari dalam dirinya sendiri. Seperti yang ada di SDN Wonosari 03 yaitu tidak proporsionalnya jumlah siswa dan guru yang mengajar dapat mengakibatkan perubahan minat siswa dalam proses pembelajaran penjas. Meskipun begitu tidak dapat dipungkiri bahwa akses *game online* juga sebagian berpengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **Akses Game Online Siswa**

Hasil penelitian aktivitas bermain *game online* pada responden, hasilnya yaitu sangat tinggi sebesar 21,25 %, tinggi 51,25 %, dan sedang 27,5 %. Mayoritas aktivitas bermain *game online* responden adalah tinggi sebesar 51,25 %. Hal itu menunjukkan bahwa akses bermain *game online* mereka menunjukkan adalah kategori tinggi. Hal tersebut bisa menjadi salah satu yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang mayoritas minatnya adalah sedang. Menurut Lee *et al* (2007:216) Kecanduan *game online* dapat menyebabkan performa akademik siswa menurun. Tugas utama seorang pelajar adalah belajar dan menuntut ilmu, namun fakta menjelaskan bahwa banyaknya pengakses *game online* sekarang adalah pada usia pelajar. Sehingga mereka menjadi kecanduan dan lupa waktu saat bermain *game online*. Sehingga hal itu sedikit atau banyak akan mempengaruhi performa akademik siswa di sekolah.

#### **Pengaruh Akses Game Online Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjas**

Dari hasil analisis regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam hal ini adalah pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Berdasar hasil output uji t pada analisis regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang mana artinya nilai tersebut adalah kurang dari 0,05, jika nilai signifikansi adalah kurang dari 0,05 maka artinya variabel bebas

berpengaruh terhadap variabel terikat. Kemudian juga didapatkan  $t$  hitung bernilai negative yaitu (-4.068) maka artinya pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah berarah negatif. Kemudian nilai koefisien determinasi didapatkan sebesar 0,175, yang berarti bahwa pengaruh aktivitas bermain *game online* (X) terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Y) adalah sebesar 17,5%. Maka dapat disimpulkan bermain *game online* berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani.

Hasil penelitian di atas juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020), yang mengemukakan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Nugraha (2019) mendapatkan hasil yaitu, “ada pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, ketika intensitas bermain *game online* meningkat maka kemampuan motorik kasar menurun”. Adapun pada penelitian ini aktivitas bermain *game online* juga berpengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Dari hasil-hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam belajar termasuk minat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan juga akan mengakibatkan anak atau remaja malas atau enggan dalam beraktivitas fisik sehingga menyebabkan kebugaran jasmaninya menjadi kurang.

## SIMPULAN

Minat siswa SD Negeri Wonosari 03 Kota Semarang terhadap pembelajaran pendidikan jasmani (pada siswa yang bermain *game online*) rata-rata adalah berkategori sedang dengan persentase sebesar 43,75 % dari jumlah responden.

Aktivitas bermain *game online* siswa SD Negeri Wonosari 03 Kota Semarang adalah berkategori tinggi dengan persentase sebesar 51,25 % dari jumlah responden.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana, didapatkan signifikansi 0,000 (<0,05) dimana 0,000 adalah kurang dari 0,05, maka dapat

ditarik kesimpulan yaitu aktivitas bermain *game online* berpengaruh terhadap minat siswa SD Negeri Wonosari 03 dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Meskipun begitu akses *game online* bukan menjadi faktor utama yang mempengaruhi berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga diakibatkan dari faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik, misalkan dari faktor guru dan faktor sarana prasarana.

## REFERENSI

- Adam, E. (2014). *Fundamental of Game Design, third edition*. United states : New Riders. Available at <http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321929679/samplepages/0321929675.pdf> [accessed 13/10/20]
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *game online* terhadap prestasi belajar pelajar. *Jutim*, Vol 1, No. 1, Desember 2016. Available at <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22https://>
- Nurzaqi., Sulaiman., & Rahayu. (2015). Materi Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Physical education and Sport*. Available at <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/6880/4944>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. 2017, Vol 1 No 1 (2017) 51-58. Available at <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/7497/0>. [accessed 13/08/20]
- Dody Nugraha. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar. Skripsi UNNES.
- Faridah, E. (2016). Mengajar pendidikan jasmani melalui permainan “ide kreatif mengoptimalkan aspek pedagogis”. Volume 15 Nomor 2, Juli – Desember 2016: 38 – 53. Available at <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/6138/5438> [accessed 24/08/20]
- Ikawati, E. (2013). upaya meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. *Jurnal Logaritma. (Online)*. *Logaritma*. Vol. I, No.02 Juli 2013. Available at <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/LGR/article/view/219> [Accessed 20/06/20]
- Iman, K. (2015). Pengembangan Bakat dan Minat. *Insania*. Vol. 20, No 2, Juli-Desember 2015. Available at <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.p>



- [hp/insania/article/view/1437/1040](http://insania/article/view/1437/1040) [accessed 20/06/20]
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käätäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288 (2015). Available at <https://akjournals.com/view/journals/2006/4/4/article-p281.xml> [accessed 25/06/20]
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158. Available at <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf> [accessed 07/05/2020]
- Reza, M., & Adnyana, I. S. (2016). Masalah Adiksi Game online pada Anak. *CDK*, 43(4), 262-265. Available at <http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/44/41> [accessed 24/06/20]
- Ridwan, S. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1 No 1 (2015). Hal 84-92. Available at <https://ojs.unm.ac.id/IPPK/article/view/1537/604> [accessed 23/07/20]
- Sari, N. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Nurul Islam Mirigambar sumbergempol Tulungagung. Skripsi IAIN Tulungagung.
- Sunaryo, S. (2016). Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP Negeri 2 Tempel Kab. Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Vol V, No 6 Tahun 2016. Available at <http://journal.student.unv.ac.id/ojs/ojs/index.php/pjkr/article/view/2440/2105> [accessed 09/10/20]
- Sulaiman. (2017). *Strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Pendekatan Sistem*. Semarang: FIK-Univesitas Negeri Semarang.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, vol 17, no 1 (2014). Available at [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera\\_pendidikan/article/view/516](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/516) [accessed 23/072020]