

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK SELAMA COVID-19

Novia Agustina*, Anung Priambodo

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

Universitas Negeri Surabaya

*novia.17060464118@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) lebih mengarah ke dalam tugas gerak siswa, namun sekarang harus ikut merasakan belajar online yang dilakukan menggunakan *gadget*. Motivasi belajar juga sangat berpengaruh penting dalam hal ini untuk mengetahui seberapa besar semangat yang dimiliki oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19. Khususnya pada siswa kelas V di SD Negeri Kandangan III. Penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional yang memiliki model hubungan timbal balik. Populasi pada penelitian ini berjumlah 114 siswa, dengan jumlah sampel sebanyak 65 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang diukur menggunakan skala likert. Peneliti membuat kuesioner yang disebar ke siswa melalui *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada distribusi frekuensi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa mendapatkan skor tertinggi sebesar 29 dengan persentasenya 44,6% yang berada di kelas interval 18-21. Sedangkan untuk tingkat motivasi siswa juga mendapatkan skor tertinggi sebesar 29 dengan persentasenya 44,6% yang berada di kelas interval 22-24. Pada uji hipotesis peneliti menggunakan analisis *pearson correlation*, mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,036 < 0,05$. Koefisien korelasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,261, artinya hubungan dari kedua variabel tersebut masuk ke dalam kategori rendah. Dengan demikian, penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang kecil terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: covid-19; pembelajaran pjok; *gadget*; motivasi belajar

Abstract

Physical Education, Sports and Health (PJOK) learning leads more to the student's work, but now must feel the online learning done using gadgets. Learning motivation is also very important in this regard to know how much spirit the students have. The purpose of this study is to find out the influence of gadget use on students' learning motivation during the covid-19 pandemic. Especially in grade V students at SD Negeri Kandangan III. This study includes a type of correlation research with quantitative approach. The research design used is a correlational design that has a reciprocal relationship model. The population in this study was 114 students, with a sample of 65 students. Data collection techniques are carried out using instruments in the form of questionnaires measured using a likert scale. Researchers created questionnaires that were distributed to students through google forms. The results showed that in the frequency distribution of the intensity of gadget use by students got the highest score of 29 with a percentage of 44.6% who were in the interval class 18-21. As for the motivation level students also get the highest score of 29 with a percentage of 44.6% who are in the interval class 22-24. In the hypothetical test the researchers used pearson correlation analysis, obtaining results that there was a positive relationship between gadget use and student learning motivation shown from sig scores. (2-tailed) was $0.036 < 0.05$. The correlation coefficient is 0.261, meaning that the relationship between the two variables falls into the low category. Thus, the use of gadgets has little influence on students' learning motivation.

Keywords: covid-19; pjok learning; gadgets; learning motivation

PENDAHULUAN

Tahun 2020 merupakan situasi yang banyak tantangan dan tekanan bagi bangsa Indonesia. Sejak adanya wabah covid-19 yang terus menyebar di Indonesia, korban yang dinyatakan positif hingga hari ini terus meningkat. *World Health Organization* (WHO) sudah menetapkan wabah covid-19 sebagai status pandemi covid-19 pada tanggal 11 Maret 2020 setelah melihat cara penularannya yang semakin serius (Mona, 2020). Covid-19 tergolong jenis penyakit yang masih hangat dan belum pernah dikenal oleh manusia sebelumnya (Rochman *et al.*, 2020). Virus menular tersebut menyerang pada sistem pernapasan manusia. Gejala yang ditemukan seperti demam, batuk kering, pilek dan gangguan pernapasan lainnya. Wabah covid-19 menyebar dengan cepat dari satu orang ke orang lain melalui perkenaan air ludah yang dihasilkan pada saat batuk dan bersin (Hafeez *et al.*, 2020). Melihat kondisi yang seperti itu, masyarakat terpaksa harus melakukan semua aktivitasnya dari rumah, baik berupa pekerjaan maupun kepentingan yang melibatkan banyak orang. Langkah awal untuk mengantisipasi penularan virus tersebut, pemerintah telah menetapkan berbagai macam aturan dan protokol kesehatan yang ketat. Seiring mewabahnya virus corona di Indonesia, pemerintah telah menghimbau agar tidak ada masyarakat yang melakukan aktivitas dengan mengumpulkan banyak orang, selalu menggunakan masker saat bepergian, rajin mencuci tangan dengan sabun, membatasi jarak sosial, serta menjaga kontak fisik dengan orang lain (Sadikin & Hamidah, 2020). Namun dalam penerapannya masih banyak masyarakat yang belum menaati peraturan tersebut, sehingga ancaman covid-19 semakin cepat meningkat angka penyebarannya.

Menurut data statistik yang tersedia pada bulan Juni 2020, jumlah total yang terinfeksi oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus2* (SARS-CoV-2) mendekati 19 juta jiwa diseluruh dunia, menyebabkan sekitar 700.000 kematian di 213 negara dan wilayah, tanpa ketersediaan vaksin yang efektif (Ghosh & Bhattacharya, 2020). Menurut data terbaru dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tentang perkembangan kasus covid-19 yang ada per tanggal 30 Desember 2020 pada situasi global sebanyak 80.783.035 kasus positif covid-19 dengan 1.784.109 kematian (CFR 2,2%) di 221 negara terjangkit dan 180 negara transmisi lokal, sedangkan pada situasi di Indonesia sendiri jumlah orang yang diperiksa sebanyak 4.875.480, terbagi dari jumlah yang dinyatakan positif covid-19 sebanyak 735.124 dan yang sudah terbukti negatif sebanyak 4.140.356, kemudian untuk pasien yang sudah sembuh ada 603.741 dengan angka kematian sebanyak 21.944

(CFR 3,0%). Selain mengakibatkan banyak orang meninggal dunia dan mengubah gaya hidup masyarakat, dampak dari virus ini juga menghambat terlaksananya pendidikan di Indonesia. Namun, meski demikian pendidikan harus tetap berjalan sebagaimana mestinya. Sangat tidak memungkinkan siswa untuk bertatap muka secara langsung di sekolah, sehingga sampai saat ini sekolah masih tetap memberlakukan pembelajaran daring (dalam jaringan). Secara khusus, selama pandemi covid-19 perubahan yang tiba-tiba ke pembelajaran daring telah memberikan peluang baru dan tantangan tak terduga bagi anak-anak dan orang tua mereka (Dong *et al.*, 2020). Pandemi covid-19 telah mengganggu jalannya pembelajaran yang dirasakan oleh siswa di sekolah dasar (Herlina & Suherman, 2020). Siswa diharuskan dapat mengikuti pembelajaran dengan kondisi yang ada saat ini. Pembelajaran adalah sebuah tatanan yang terjadi dari suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat hubungan interaksi antara lebih dari satu individu untuk saling memberi dan menerima pengetahuan (Taqwim *et al.*, 2020).

Saat ini semua mata pelajaran dilakukan dengan sistem *online*, tak terkecuali juga untuk Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, PJOK termasuk salah satu mata pelajaran yang harus ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan setiap individu dalam menumbuhkan kesadaran diri akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh (Pambudi *et al.*, 2019). Sehingga di dalam proses pembelajaran, PJOK sangat membantu untuk mendukung tumbuh kembang siswa di sekolah. PJOK dapat didefinisikan sebagai wadah untuk menjadikan anak dapat mengontrol nilai-nilai yang berkaitan dengan spiritual, sosial, mental, sikap, dan emosional melalui kebiasaan budaya hidup sehat (Afrinal & Umar, 2019). Melalui PJOK siswa dapat lebih aktif bergerak dalam belajar, tidak terpaku ke dalam materi saja. Meskipun ranah psikomotor adalah tujuan utama dalam PJOK, akan tetapi tidak meninggalkan aspek-aspek penting yang lainnya, seperti aspek kognitif dan afektif (Qoulbi & Alnedral, 2020). Sebelumnya pembelajaran PJOK dilakukan di lapangan atau ruang terbuka, sehingga dapat membebaskan siswa untuk bergerak. Namun, dalam kondisi sekarang pembelajaran dilakukan di dalam rumah hanya dengan melalui *gadget*. *Gadget* atau dalam bahasa indonesia yang disebut dengan gawai merupakan suatu alat elektronik yang dapat digunakan untuk melakukan banyak hal di dalam lingkup dunia maya. *Gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau media yang dikemas lebih kompleks dibandingkan dengan peranti lainnya dan memiliki banyak manfaat

untuk membantu mempermudah aktivitas manusia (Ardyansyah, 2019). Melalui *gadget* siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman serta guru mereka. Sekarang ini siswa memang disarankan untuk mempunyai *gadget* guna mempermudah komunikasi serta menunjang proses pembelajaran, beberapa diantaranya seperti *tablet*, *handphone*, *laptop* dan lain sebagainya (Utomo & Budi, 2015). Penggunaan *gadget* oleh siswa mempunyai dampak positif dan negatif, apalagi dalam hal ini cakupannya masih ke dalam tingkat sekolah dasar. Dampak positif atau dampak pembangunnya adalah mereka mendapat lebih banyak ilmu pengetahuan, tidak hanya dari buku dan penjelasan oleh guru saja, sehingga lebih memudahkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, sedangkan dampak negatifnya yaitu siswa menjadi tidak semangat dalam belajar dan malah asyik memainkan *gadget* (Fenia & Busyairi, 2019). Dalam hal ini *gadget* yang cenderung digunakan oleh siswa adalah *handphone/smartphone*, karena simpel dan mudah dibawa kemana-mana, sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran daring. Meskipun dengan *gadget* dapat membantu proses pembelajaran daring, akan tetapi dalam penggunaannya harus tetap ada batasannya. Penggunaan *gadget* yang secara terus-menerus dapat berakibat pada ketergantungan, sehingga yang terjadi adalah hilangnya rasa percaya diri dari individu apabila tidak menggunakannya setiap hari (Sukatno, 2020). Selain mempunyai dampak positif di dalam pembelajaran, pada kenyataannya memang lebih banyak dampak negatif yang sering dijumpai. Oleh karena itu, perlu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran dari rumah, khususnya pada mata pelajaran PJOK.

Motivasi dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat menggerakkan individu untuk memulai dan mengontrol perilaku terhadap tugas tertentu (Prit *et al.*, 2020). Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda, apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Motivasi belajar merupakan poin penting yang harus ada di dalam proses belajar dan berperan penting untuk merangsang semangat belajar (Kusuma & Subkhan, 2015). Motivasi juga dapat berarti sebuah proses dari dalam yang dapat menjalankan, mendorong, mengubah, atau bahkan memperkuat kepribadian seseorang dari masa ke masa (Sjukur, 2012). Keadaan yang berubah ini memaksa mereka untuk belajar tanpa didampingi oleh guru secara langsung. Terdapat beberapa elemen penting yang terkandung di dalam motivasi, diantaranya adalah impian, ambisi, tujuan, dan kompensasi atas hasil yang telah dicapai (Ahmad, 2016). Motivasi umumnya terbagi menjadi dua, yaitu motivasi dari dalam (intrinsik) dan motivasi dari luar (ekstrinsik). Motivasi intrinsik mengacu pada saat melakukan sesuatu didasari oleh keinginan seperti rasa ingin tahu yang

timbul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih mengacu pada individu yang melakukan sesuatu demi mendapatkan penghargaan yang berwujud eksternal seperti nilai bagus, pujian, atau uang (Duan *et al.*, 2020). Motivasi untuk belajar dapat terwujud apabila seseorang memiliki kemauan dan usaha untuk mewujudkan impian mereka sendiri (Calafato, 2020). Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 November 2020 di SD Negeri Kandangan III kepada Frisilia Aditya Mukti S.Pd selaku guru PJOK di sekolah tersebut, mendapatkan hasil bahwa semenjak pandemi covid-19 pemberian tugas kepada siswa dilakukan secara *online* melalui grup *whatsapp*. Guru melakukan *zoom meeting* dengan siswa minimal satu bulan sekali, dikarenakan banyak siswa yang terkendala oleh jaringan. Tidak semua siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan, sehingga hal tersebut menyulitkan guru dalam proses penilaian. Dari pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa selama covid-19.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional yang memiliki model hubungan timbal balik. Apabila suatu variabel dapat mempengaruhi variabel yang lain dan memiliki sebab akibat antara keduanya, maka dapat dikatakan hal tersebut adalah hubungan timbal balik (Maksum, 2018). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri Kandangan III yang terdiri dari kelas V (A= 39, B= 40, C= 35), sehingga seluruhnya berjumlah 114 siswa, dengan sampel sebanyak 65 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Teknik tersebut merupakan salah satu cara menentukan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang sudah diketahui oleh peneliti berdasarkan sifat populasi. Alasan peneliti mengambil sampel dari sekolah tersebut karena sejak pandemi covid-19 pihak sekolah sudah melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan *gadget*, termasuk juga pada pembelajaran PJOK.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa angket (kuesioner). Pada angket penggunaan *gadget*, peneliti menyajikan pertanyaan tentang pemanfaatan *gadget* yang terdiri dari kepemilikan, waktu penggunaan, dan penggunaan *gadget* itu sendiri, serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Kemudian pada angket motivasi belajar peneliti memberikan pertanyaan tentang adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan

belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Peneliti membuat kuesioner dengan menggunakan *google form* yang kemudian disebar oleh guru PJOK kepada seluruh siswa kelas V melalui grup *whatsapp*. Sebelumnya peneliti sudah menjelaskan teknis pengisiannya kepada guru PJOK, supaya nanti dapat disampaikan kepada siswa agar tidak mendapatkan kesulitan ketika mengisi angket. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang mana item jawabannya telah disediakan di dalam angket tersebut, sehingga responden tinggal memilih tanpa menulis ulang jawaban yang lain. Peneliti menggunakan angket yang diadopsi dari skripsi milik (Sari, 2018). Kuesioner dibuat menggunakan skala likert yang terbagi menjadi 5 item skor, diantaranya yaitu sangat setuju (5), setuju (4), netral/biasa saja (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Pemberian skor tersebut untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan negatif tinggal membalik skornya.

Pada uji validitas dari angket penggunaan *gadget* mendapatkan hasil bahwa terdapat 5 pernyataan yang valid, sedangkan pada angket motivasi belajar terdapat 6 item pernyataan yang dinyatakan valid, dengan jumlah r hitung sebesar 0,244. Pada uji reliabilitas sendiri mendapatkan nilai sebesar 0,702 untuk angket penggunaan *gadget* dan 0,703 untuk angket motivasi belajar, sehingga kedua angket tersebut sudah bersifat reliabel. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah mean, standar deviasi, distribusi frekuensi, uji prasyarat dan uji korelasi *product moment* dari Pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang sudah peneliti dapatkan dari hasil penelitian, selanjutnya akan diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk menyelesaikan analisis dari instrumen angket penggunaan *gadget* dan motivasi belajar. Hasil dan pembahasannya sebagai berikut.

Tabel 1. Olah Angka Statistik Angket Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar

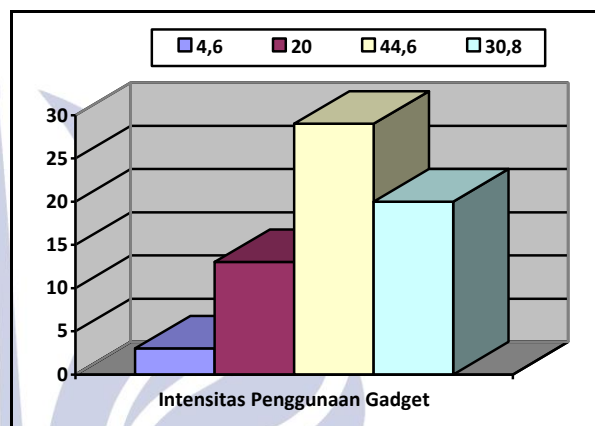
Variabel	Mean	Std. Deviation	N of Items
Penggunaan Gadget	19,66	3,369	5
Motivasi Belajar	23,85	3,374	6

Berdasarkan hasil olah angka statistik pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai mean atau rata-rata yang didapatkan dari kedua angket tersebut lebih besar dari nilai yang didapatkan standar deviasi. Artinya nilai mean dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Angket Penggunaan Gadget

Interval	F	FR (%)	FK	FRK (%)
10-13	3	4,6	3	4,6
14-17	13	20,0	16	24,6
18-21	29	44,6	45	69,2
22-25	20	30,8	65	100,0
Total	65	100	-	-

Keterangan: frekuensi (F), frekuensi relatif (FR%), frekuensi komulatif (FK), dan frekuensi relatif komulatif (FRK%).



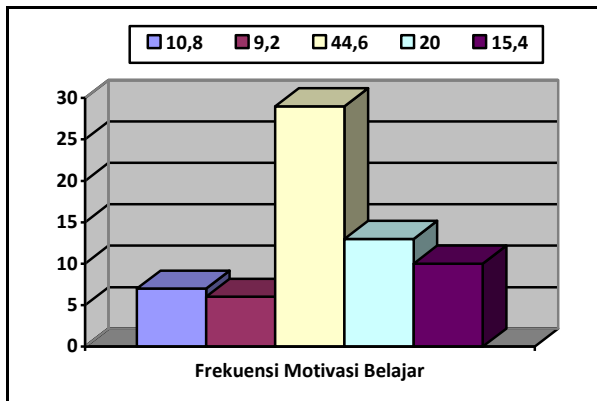
Gambar 1. Diagram Intensitas Penggunaan Gadget

Dari data tabel dan diagram batang penggunaan *gadget* di atas, dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa-siswi kelas V SD Negeri Kandungan III menunjukkan perolehan skor tertinggi berada di kelas interval 18-21, yaitu mendapatkan frekuensi sebesar 29 dengan persentasenya 44,6%. Hasil tersebut sudah cukup baik, karena apabila intensitasnya terlalu tinggi akan memberikan dampak negatif bagi mereka.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar

Interval	F	FR (%)	FK	FRK (%)
16-18	7	10,8	7	10,8
19-21	6	9,2	13	20,0
22-24	29	44,6	42	64,6
25-27	13	20,0	55	84,6
28-30	10	15,4	65	100,0
Total	65	100	-	-

Keterangan: frekuensi (F), frekuensi relatif (FR%), frekuensi komulatif (FK), dan frekuensi relatif komulatif (FRK%).



Gambar 2. Diagram Frekuensi Motivasi Belajar

Dari data tabel dan diagram batang motivasi belajar di atas, dapat dilihat bahwa frekuensi motivasi belajar oleh siswa-siswi kelas V SD Negeri Kandangan III menunjukkan perolehan skor tertinggi berada di kelas interval 22-24, yaitu mendapatkan frekuensi sebesar 29 dengan persentase 44,6%. Skor tertinggi yang didapatkan ternyata sama dengan prolehan skor dari intensitas penggunaan *gadget*.

Hal ini sangat baik dimiliki oleh siswa pada situasi sekarang, karena tanpa adanya motivasi mereka pasti akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat membuat siswa lebih terpacu untuk dapat meraih prestasi, terutama untuk siswa yang masih berada ditingkat SD (Sobon *et al.*, 2019).

Sebelum melakukan analisis hipotesis, data harus dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu. Pada uji prasyarat, peneliti menggunakan analisis uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan *one-sample kolmogorov-smirnov test*, mendapatkan hasil bahwa nilai *asympt.sig. (2-tailed)* yang diperoleh sebesar 0,200 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar tersebut berdistribusi normal. Setelah data berhasil lolos pada uji normalitas, kemudian akan dilanjutkan pada tahap uji linieritas.

Berdasarkan hasil uji linieritas yang sudah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa nilai *sig. pada bagian deviation from linearity* sebesar 0,788, sedangkan untuk nilai *f* sebesar 0,651. Cara menentukan kesimpulannya yaitu nilai *sig.* = 0,788 lebih besar dari 0,05 dan nilai *f* = 0,651 lebih kecil dari *f* tabel = 1,947, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar.

Setelah data terbukti normal dan linier, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Uji analisis hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan atau tidak antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar. Pengujian dilakukan menggunakan analisis *pearson correlation* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis *Pearson Correlation*

Variabel		Penggunaan Gadget	Motivasi Belajar
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	0,261*
	Sig. (2-tailed)		0,036
	N	65	65
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	0,261*	1
	Sig. (2-tailed)	0,036	
	N	65	65

Berdasarkan uji hipotesis yang sudah peneliti lakukan menggunakan analisis *pearson correlation* di atas, mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar dari perolehan angka *sig. (2-tailed)* sebesar 0,036. Besaran hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar masuk ke dalam kategori rendah/lemah, dengan melihat besaran dari koefisien korelasinya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SD Negeri Kandangan III memiliki pengaruh yang kecil terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Penelitian yang serupa juga sudah dilakukan sebelumnya oleh Wulandari (2020). Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh positif dari penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa dengan perolehan *t* hitung = 8,012 lebih besar dari *t* tabel = 1,976 dengan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kebiasaan belajar terhadap motivasi belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang sudah didapatkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Kandangan III, terutama dalam pembelajaran PJOK. Hasil tersebut juga diperkuat dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan judul yang hampir sama. Kegiatan pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring cenderung membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dari besaran nilai koefisien korelasi yang didapatkan masuk ke dalam kategori rendah.

Saran

Kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan sebagaimana mestinya. Pandemi covid-19 tidak bisa menjadi hambatan yang terlalu serius bagi dunia pendidikan. Meskipun tidak dapat melakukan

pembelajaran secara tatap muka, pembelajaran daring menjadi satu-satunya *option* yang harus digunakan dengan sebaik-baiknya. Siswa harus menggunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya dan sesuai kebutuhan belajar. Motivasi belajar juga harus terus ditingkatkan agar keduanya dapat seimbang. Alangkah baiknya jika orang tua juga dapat mendampingi anak-anaknya dalam pembelajaran daring, dengan begitu mereka dapat belajar dengan nyaman dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinal, A., & Umar, A. (2019). Tinjauan Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di SD Gugus III Kec. Koto VII Kab. Sijunjung. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 2(1), 188–191. <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/216>
- Ahmad, I. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 222–228. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Ardiansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160–165. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Calafato, R. (2020). Learning Arabic in Scandinavia: Motivation, Metacognition, and Autonomy. *Lingua*, 246, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.lingua.2020.102943>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young Children's Online Learning during Covid-19 Pandemic: Chinese Pa-rents'. *Children and Youth Services Review*, 118, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Duan, H., Fernández, G., Van Dongen, E., & Kohn, N. (2020). The Effect of Intrinsic and Extrinsic Motivation on Memory Formation: Insight from Behavioral and Imaging Study. *Brain Structure and Function*, 225(5), 1561–1574. <https://doi.org/10.1007/s00429-020-02074-x>
- Fenia, & Busyairi. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 79–83. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_795
- Ghosh, S., & Bhattacharya, S. (2020). A Data-driven Understanding of Covid-19 Dynamics Using Sequential Genetic Algorithm Based Probabilistic Cellular Automata. *Applied Soft Computing Journal*, 96, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.asoc.2020.106692>
- Hafeez, A., Ahmad, S., Siddiqui, S. A., Ahmad, M., & Mishra, S. (2020). A Review of Covid-19 (Coronavirus Disease-2019) Diagnosis, Treatments and Prevention. *Eurasian Journal of Medicine and Oncology*, 4(2), 116–125. <https://doi.org/10.14744/ejmo.2020.90853>
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020, 30 Oktober). Retrieved January 2, 2020, from <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-31-desember-2020>
- Kusuma, Z. L., & Subkhan. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1), 164–171. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian dalam Olahraga (kedua). Surabaya: Unesa University Press.
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.86>
- Pambudi, M. I., Winarno, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Malang*, 4(1), 110–116. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Prit, D., Mantri, A., & Horan, B. (2020). Enhancing Student Motivation With Use of Augmented Reality for Interactive Learning in Engineering Education. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 881–885. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.127>
- Qoulbi, G. A., & Alnedral. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kelas XII SMA Negeri 1 Batusangkar Dilihat dari Sudut Perencanaan, Proses, dan Evaluasi. *Jurnal Patriot*, 2(1), 148–158. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/download/551/325>
- Rochman, B., Indahwati, N., & Priambodo, A. (2020). Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran PJOK Tingkat SMP di Masa Pandemi Covid-19 Se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 257–265. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/a>

rticle/view/1343

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20887>
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa ditingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 55–63. <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.38>
- Sukatno. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 5(2), 167–171. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2083/pdf>
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3), 395–400. <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.276>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2020, 30 Oktober). Retrieved November 14, 2020, from <https://simkeu.kemendikbud.go.id/index.php/peraturan/1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>
- Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>
- Winarno, M. . (2018). Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani. Malang: UM Press.
- Wulandari, J. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kebiasaan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. (Doctoral Dissertation, UNNES).