

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MOTIVASI DAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Iqnal Maskrisnanta*, Anung Priambodo

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

Universitas Negeri Surabaya

*iqnalmaskrisnanta16060464117@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran olahraga dapat dilakukan dengan media apapun seperti penerapan menggunakan gawai. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan gawai untuk mengetahui adakah pengaruh gawai untuk motivasi belajar dan efektivitas belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Cara untuk mengumpulkan data dengan cara memberi angket kepada sampel. Hasil penelitian diketahui nilai *uji paired sample t-test* sebesar $0,000 < 0,05$ untuk motivasi belajar dan $0,007 < 0,05$ untuk efektivitas belajar, yang berarti ada pengaruh yang signifikan dari angket motivasi belajar dan efektivitas belajar. Sedangkan untuk hasil nilai menggunakan metode *independent sample t-test* diketahui $0,000 < 0,05$ untuk nilai motivasi belajar dan $0,04 < 0,05$ untuk hasil efektivitas belajar, yang berarti ada pengaruh yang signifikan dari angket motivasi belajar dan efektivitas belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan gawai untuk meningkatkan motivasi belajar dan efektif dalam penggunaan gawai untuk pembelajaran.

Kata kunci: gawai; motivasi belajar; efektivitas belajar

Abstract

Sports learning can be done with any media such as application using a device. In this study, researchers used gadgets to determine whether the devices had an effect on learning motivation and learning effectiveness. This type of research is quasi-experimental with a quantitative approach. The way to collect data is by giving a questionnaire to the sample. The results showed that the value of the paired sample t-test was $0.000 < 0.05$ for learning motivation and $0.007 < 0.05$ for learning effectiveness, which means that there was a significant effect of the questionnaire on learning motivation and learning effectiveness. Meanwhile, for the results using the independent sample t-test method, it is known that $0.000 < 0.05$ for the value of learning motivation and $0.04 < 0.05$ for the results of learning effectiveness, which means that there is a significant effect of the questionnaire on learning motivation and learning effectiveness. Thus, it can be concluded that there is an effect of using devices to increase learning motivation and effective use of devices for learning.

Keywords: smartphone; learning motivation, learning effectiveness

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sesuatu yang dibutuhkan oleh setiap individu. Mendapatkan pendidikan di Indonesia yang layak dan berkualitas adalah keinginan setiap manusia. Pendidikan di Indonesia mengacu pada hasil akhir adalah segalanya. Hal tersebut diterapkan ke semua jenjang pendidikan di Indonesia. Peserta didik harus mencapai target yang dikhususkan untuk kelulusan. Maka dari itu peserta didik di Indonesia fokus untuk mengembangkan pendidikan akademik dari mulai

mengikuti bimbingan belajar atau les *private*. “Competence and effort are the basis for establishing value in physical education. If students show persistence, try to solve challenges without giving up, and work with others, contribute to their learning, it can improve their grades” (Jeffre et al. 2018). Pernyataan tersebut memiliki arti kompetensi dan usaha menjadi dasar untuk menetapkan nilai dalam pendidikan jasmani. Jika siswa menunjukkan kegigihan, cobalah untuk menyelesaikan tantangan tanpa menyerah, dan bekerja dengan orang lain, berkontribusi pada pembelajaran mereka, itu dapat

meningkatkan nilai mereka. Hal tersebut membuat peserta didik merasa capek dan penat karena mereka setiap hari harus belajar dari pulang sekolah mereka harus mengikuti bimbingan belajar atau les *private*. Masalah capek dan penat tersebut harus bisa diatasi oleh guru. Guru disini sebagai sumber belajar peserta didik harus bisa berinovasi dalam memberikan materi pembelajaran yang bertujuan menumbuhkan motivasi belajar. Adapun pengertian motivasi yaitu “*Powering people to achieve high levels of performance and overcoming barriers in order to change*” (Tohidi & Jabbari, 2012). Pernyataan tersebut memiliki arti menggerakkan orang untuk mencapai tingkat kinerja yang tinggi dan mengatasi hambatan untuk berubah. “*Learning motivation is one of the factors that help determine the effectiveness of learning. A learner will study well if there is a driving factor that is the motivation of learning*” (Sadikin, 2018) yang memiliki arti Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seseorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar dalam peserta didik pada saat proses pembelajaran harus tinggi, supaya murid bisa menerima semua materi yang diajarkan oleh guru dengan jelas. Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru ialah seperti menggunakan permainan, melakukan *ice breaking* ketika peserta didik sudah bosan ataupun capek, menggunakan media yang baru atau yang disukai oleh peserta didik seperti penggunaan gawai dan lain sebagainya. Menggunakan metode pembelajaran yang beda dengan sebelumnya dan masih banyak lagi. Disini guru harus bisa melihat cara apa yang paling efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa ingin dan senang dengan proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Perkembangan teknologi pada saat ini cukup pesat. Dari kemajuan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari sampai kebutuhan untuk perekonomian pada saat ini. Banyak mesin-mesin canggih yang diciptakan untuk mendorong kemajuan industri. Revolusi digital atau yang sering disebut industri 4.0 telah memberi dampak kepada kehidupan era saat ini. “*The fourth Industrial Revolution 4.0 has changed the landscape of educational innovation. Industrial revolution 4.0 is controlled by artificial intelligence and digital physical frameworks that make human-machine interface more universal*” (Shahroom & Hussin, 2018) pernyataan tersebut memiliki pengertian Revolusi Industri keempat 4.0 telah mengubah lanskap inovasi pendidikan. Revolusi industri 4.0 dikendalikan oleh kecerdasan buatan dan kerangka fisik digital yang membuat antarmuka manusia-mesin lebih universal. Adapun karakteristik dari industri 4.0 yaitu menerapkan kecerdasan yang dibuat (Tjandrawinata, 2016). Caranya

sebagai berikut menggunakan robot untuk menggantikan tenaga manusia sehingga lebih murah, efektif serta efisien dalam pekerjaan. Dampak industri 4.0 masuk dalam pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari muatan pembelajaran abad 21 harus selalu menyesuaikan dengan perubahan. Perubahan tersebut berupa penggunaan teknologi dalam proses belajar. Adapun pengertian belajar yaitu suatu proses perubahan dalam kepribadian setiap individu ditampakkan dalam sebuah kualitas dan kuantitas tingkah laku individu seperti meningkatnya kecakapan berbicara, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya (Ekayani, 2017). Seperti contoh penggunaan teknologi dalam proses belajar yaitu penggunaan proyektor dan gawai dalam penyampaian materi dalam bentuk film, video ataupun mencari informasi dari internet menggunakan gawai. Gawai yaitu sebuah piranti atau alat yang mempunyai fungsi praktis dan lebih canggih dari alat sebelumnya.

Dari pengalaman penulis kegiatan Perkenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Madiun pada bulan Juli 2019 yang dilakukan selama kurang lebih dua bulan. Peneliti pada saat melakukan pembelajaran di kelas VIII menemukan peserta didik yang kurang aktif atau tidak tertarik pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Padahal pada saat itu peneliti sudah memberikan inovasi pembelajaran seperti mengganti pemanasan statis dinamis dengan permainan dan menerangkan materi berulang kali. Pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga selesai. Peneliti menanyakan kepada peserta didik tersebut mengapa peserta didik tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Peserta didik pada saat itu menjawab bahwa peserta didik tidak terlalu mengerti tentang materi yang diajarkan atau kurang paham dengan materi pembelajaran. Penggunaan gawai belum digunakan ataupun dimanfaatkan oleh guru PJOK Smp Negeri 1 Madiun sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan oleh guru PJOK Smp Negeri 1 Madiun. Permasalahan tersebut guru bisa menggunakan gawai sebagai media pendukung untuk menerangkan materi berupa video. Penggunaan gawai diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Sadirman., 2016:73) motivasi belajar adalah perubahan energi yang ditandai dengan munculnya rasa dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan belajar.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan untuk menguji teori objektif dengan menguji hubungan antar

variabel. Variabel ini dapat di ukur dengan menggunakan angket ataupun instrumen. Desain penelitian ini menggunakan *randomized control group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi difokuskan di kelas VIII yang terdiri dari 8 kelas. Pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Madiun yang beralamat di jalan RA. Kartini Nomor 4 Kelurahan Madiun Lor Kecamatan Manguharjo Kota Madiun Provinsi Jawa Timur. Sampel penelitian ini peneliti mengambil kelas VIII D dan VIII G karena peneliti mengambil sampel secara undian. Didalam penelitian ini kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali tatap muka. Adapun *treatment* atau perlakuan yang diberikan kelompok kelompok eksperimen yaitu sebelum pembelajaran dilaksanakan peserta didik melihat video terkait materi digawai yang sudah disebarakan oleh peneliti sehari sebelum pembelajaran dilakukan. Materi yang diberikan yaitu *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Adapun pengertian angket yaitu suatu cara memperoleh informasi ataupun data dengan menyebarkan angket kepada sampel yang telah ditunjuk. Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari Sari (2018) untuk mengukur motivasi belajar dan menggunakan angket *formative class evaluation* (FCE) yang mengadopsi dari Aidin (2016) PERBAIKI PENULISAN KUTIPAN. Angket motivasi belajar sudah diuji *validitas* dan diuji *reliabilitas*. Untuk hasil *validitas* motivasi belajar yaitu $0,296-0,569$ (r Hitung) $> 0,279$ (r Tabel) dan untuk hasil *reliabilitas* yaitu $0,660$ (α) $> 0,60$ (r Tabel) terdapat 10 item pertanyaan yang tidak valid ada 2 pertanyaan dan skor setiap pertanyaan menggunakan Skala *Likert*. Sedangkan hasil dari angket FCE untuk uji *validitas* $0,60 - 0,83$. Analisis data menggunakan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diuji apakah normal atau tidak, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diuji homogen atau tidak, uji *t paired t test* digunakan untuk uji beda antara dua sampel yang saling berpasangan dan uji *t independent t test* digunakan untuk uji beda antara dua samapel yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan dari penelitian studi lapangan yang berhubungan dengan adanya pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar dan efektivitas belajar siswa SMP Negeri 1 Madiun.

Tabel 1. Deskripsi Pretest Dan Posttest Motivasi Belajar

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Angket Motivasi Kelas D	32	23	39	30,06	3,601
Pretest Angket Motivasi Kelas G	32	27	35	30,41	1,847
Postest Angket Motivasi Kelas D	32	30	37	32,75	2,125
Postest Angket Motivasi Kelas G	32	27	36	30,66	2,309
Valid N (Listwise)	32				

Tabel 2. Deskripsi Pretest dan Posttest Efektivitas Belajar

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Angket Efektivitas Kelas D	32	19	26	22,91	2,190
Pretest Angket Efektivitas Kelas G	32	18	27	23,78	2,136
Postest Angket Efektivitas Kelas D	32	20	27	24,22	2,044
Postest Angket Efektivitas Kelas G	32	19	27	22,97	2,682
Valid N (Listwise)	32				

Tabel 3. Hasil Uji normalitas Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Pretest angket motivasi kelas D	0,080	Normal
Pretest angket motivasi kelas G	0,067	Normal
Postest angket motivasi kelas D	0,108	Normal
Postest angket motivasi kelas G	0,200	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Efektivitas Belajar

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Pretest angket efektivitas kelas D	0,095	Normal
Pretest angket efektivitas kelas G	0,200	Normal
Postest angket efektivitas kelas D	0,200	Normal
Postest angket efektivitas kelas G	0,076	Normal

Berdasarkan hasil tabel normalitas dari angket motivasi dan efektivitas diatas dapat dilihat semua data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai Sig. lebih besar dari 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi

normal. Atau dapat dapat diartikan signifikan. Karena data berdistribusikan normal maka analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar dan Efektivitas Belajar

Variabel	Nilai Sig.	Nilai Alpha	Keterangan
Hasil Postest angket motivasi belajar	0,608	0,05	Homogen
Hasil Postest angket efektivitas belajar	0,053	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil tabel homogenitas dari angket motivasi dan efektivitas diatas dapat dilihat semua data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi homogen. Atau dapat dapat diartikan signifikan. Karena data berdistribusikan homogen maka analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest Motivasi Dan Efektivitas Belajar Kelas D

Angket	Nilai Sig.(2-Tailed)	Nilai Alpha	Keterangan
Hasil Pretest dan Posttest angket motivasi belajar kelas D	0,000	0,05	Terdapat peningkatan
Hasil Pretest dan Posttest angket efektivitas belajar kelas D	0,007	0,05	Terdapat peningkatan

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) diperoleh 0,000 yang berarti nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 yang dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* angket motivasi belajar. sedangkan diketahui nilai Sig. (2-tailed) diperoleh 0,007 yang berarti nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 yang dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dari angket efektivitas belajar.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test dari Posttest Motivasi Belajar Dan Kelas D dan G

Angket	Nilai Sig.(2-Tailed)	Nilai Alpha	Keterangan
Hasil Postest angket motivasi belajar kelas D dan G	0,000	0,05	Terdapat perbedaan
Hasil Postest angket efektivitas belajar kelas D dan G	0,040	0,05	Terdapat perbedaan

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) diperoleh sebesar 0,000 yang berarti nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Dan dapat disimpulkan dari angket motivasi belajar

dapat dikatakan terdapat perbedaan. Yang berarti penggunaan gawai memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan diketahui nilai Sig. (2-tailed) diperoleh sebesar 0,040 yang berarti nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Dan dapat disimpulkan dari angket efektivitas belajar dapat dikatakan terdapat perbedaan. Yang berarti penggunaan gawai memberikan pengaruh terhadap efektivitas belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan gawai dalam penelitian ini yang menjadi kelompok perlakuan atau *treatment* yaitu kelas 8 D terdapat pengaruh dari segi motivasi belajar dan efektivitas belajar pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Madiun. Pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan ataupun pengaruh yang signifikan dari data posttest antara kelas D dan kelas G maupun perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kelas D yang menjadi sampel yang diberi perlakuan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian *paired sample t test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu motivasi belajar 0,000 perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas D. Dan dilihat dari hasil *uji independent sample t test* antara nilai posttest kelas D dan G diketahui sebesar nilai Sig.(2-Tailed) 0,000 untuk angket motivasi belajar yang berarti nilai Sig.(2-Tailed) < 0,05. Penggunaan gawai didalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yaitu setiap peserta didik melihat dan mempelajari video terkait materi yang akan mereka pelajari. Pada saat itu peneliti memberikan video tentang cara *dribbling* dan *shooting* dalam permainan bola basket. Peserta didik dituntut untuk mempelajari dan mengingat bagaimana cara melakukan *dribbling* dan *shooting* dengan benar. Pengaruh penggunaan gawai terhadap efektivitas belajar seperti penjelasan pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar diatas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian *paired sample t test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,007 untuk hasil dari angket efektivitas. Peneliti melakukan uji *independent sample t-test* terhadap hasil posttest dari kelas D dan G dari pengujian tersebut didapat nilai Sig. (2-Tailed) yaitu 0,040 yang berarti lebih kecil dibandingkan 0,05.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian, dan pembahasan dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan gawai dalam motivasi belajar pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Madiun.

2. Terdapat pengaruh penggunaan gawai dalam efektivitas belajar pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Madiun.

Saran

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

1. Sebaiknya pendidik di seluruh negeri khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menggunakan gawai sebagai media pembelajaran.
2. Sebaiknya video yang terkait materi pembelajaran diberikan sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Peserta didik tinggal melihat video yang sudah mereka *download*.
3. Video yang akan diberikan sebaiknya kosa kata maupun penjelasan yang ada didalam video dapat dimengerti oleh peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Aidin, Luthfi. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Lempar Cakram Menggunakan Media Serabih Getar (Studi Pada Siswa Kelas IX B MTs Sunan Giri, Driyorejo Gresik)*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Ekayani. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Bali. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press

Jeffrey. Abrecht. & Stuart. (2018). Relevance for Learning and Motivation in Education. *The Journal of Experimental Education*, 86(1), 1-10

Sadikin, Ali. (2018). The Implementation of Learning Journal to Improve University Students' Motivation in Basic and Process of Learning Biology Subject. *Bioeducation Journal* , Vol.2 No.1

Sadirman. (2016). *Motivasi Dalam Pendidikan, Model Pembelajaran dan Teaching Methods*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sari. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI THORIQOTUSSA'ADAH Pujon Kabupaten Malang*. Universitas Maulana Malik Ibrahim.

Shahroom & Hussin. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 314-319

Tjandrawinata. (2016). Industri 4.0 : Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi. *Jurnal Medicinius*, 29(1)

Tohidi & Jabbari. (2012). The effects of motivation in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 820 – 824.

