

## PENGARUH *GADGET* TERHADAP MINAT BEROLAHRAGA PADA SISWA KELAS VI SDN GADING 4 SURABAYA

Narasoma Figo Aldiansyah\*, Advendi Kristiyandaru

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

\*Narasoma.19039@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Minat berolahraga adalah ketertarikan seseorang dalam kegiatan ketrampilan gerak atau memainkan sebuah objek secara terstruktur. Pengertian *gadget* adalah alat teknologi dan informasi yang membantu pekerjaan manusia dan berfungsi untuk mengkomunikasikan yang satu dengan yang lainnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan beropini dibandingkan harus belajar, lebih memilih mengandalkan *gadget*nya termasuk dalam hal berolahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat berolahraga pada siswa kelas VI SDN Gading 4 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian regresional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa SDN Gading 4 Surabaya. Partisipan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI dari SDN Gading 4 Surabaya yang berjumlah 140 siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala pengaruh *gadget* dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,727 dan skala minat berolahraga dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,930 yang disusun menggunakan skala *likert*. Analisis data dilakukan dengan teknik regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,914 dan taraf signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,01$ ), yang berarti bahwa besar prosentase pengaruh variabel bebas (*trust*) terhadap variabel terikat (partisipasi) adalah sebesar 19,4 %, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain. Nilai koefisien positif menunjukkan signifikan yang nyata, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* dapat mempengaruhi minat dalam berolahraga. Hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa pengaruh variabel *gadget* terhadap variabel minat berolahraga sebesar tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

**Kata Kunci:** pengaruh *gadget*; PJOK; minat berolahraga

### Abstract

Interest in exercising is a person's interest in movement skills activities or playing an object in a structured manner. The definition of gadget is a technological and information tool that helps human work and functions to communicate with one another. Excessive use of gadgets can affect student learning achievement and have the opinion that rather than having to study, they prefer to rely on their gadgets, including in terms of exercising. This study aims to determine whether the use of gadgets affects the interest in exercising in class VI students at SDN Gading 4 Surabaya. This research is a regression study with a quantitative approach. The population of this study were students of SDN Gading 4 Surabaya. The participants in this study were all 140 students of class VI from SDN Gading 4 Surabaya. The research instrument uses a gadget influence scale with a reliability coefficient value of 0.727 and an interest in exercising with a reliability coefficient value of 0.930 which is compiled using a Likert scale. Data analysis was performed using a simple linear regression technique. The results showed a regression coefficient of 0.914 and a significance level of 0.000 ( $p < 0.01$ ), which means that the percentage of influence of the independent variable (*trust*) on the dependent variable (participation) is 19.4%, while the rest is influenced by variables that other. The positive coefficient value shows real significance, this shows that the influence of gadgets can affect interest in exercising. The results of these percentages show that the effect of the gadget variable on the variable of interest in exercising is that large, while the rest is influenced by other variables.

**Keywords:** gadget influence; sports physical education and health; interest in exercising

## PENDAHULUAN

Sebagai sarana dalam pemenuhan kebutuhan fisik untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengadopsi gaya hidup yang lebih baik. Aliriad (dalam Pramono & Antonius, 2022) mengemukakan pendapat bahwa kebugaran jasmani dapat meningkat dengan melakukan aktivitas olahraga, seperti halnya melatih keterampilan motorik, memiliki kesadaran dan kepatuhan terhadap gaya hidup aktif, sportivitas, dan mempunyai kecerdasan emosional. Hidup tidak lengkap tanpa olahraga.

Olahraga tidak hanya sekadar latihan yang berhubungan dengan elemen-elemen yang sebenarnya, olahraga juga dapat mempersiapkan sikap dan pola pikir seseorang. Olahraga memiliki potensi untuk mengembangkan karakter bangsa, sportivitas, dan kemampuan untuk mengikat bangsa bersama-sama-salah satu cara untuk melakukannya. Nilai kepercayaan diri dan nilai karakter kerja keras merupakan dua nilai universal olahraga yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

Berolahraga adalah salah satu kegiatan jasmani yang dapat memicu seseorang dalam mengembangkan kondisi fisik, mental, maupun rohani yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Disisi lain kegiatan olahraga bisa membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik sehingga dapat menciptakan masyarakat Indonesia menjadi sehat seutuhnya (Haryanto & Welis, 2019; Soegiyanto, 2013).

Soegiyanto (dalam Pramono & Antonius, 2022) berpendapat bahwa dengan adanya olahraga, masyarakat secara tidak langsung membantu menerapkan dan mewujudkan nilai-nilai gerakan Olimpiade yang bisa meningkatkan pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan melalui kegiatan olahraga yang dapat dinikmati oleh banyak orang dari segala usia tanpa memandang status ataupun perbedaan sosial. Kegiatan ini disebut juga dengan berolahraga. Berolahraga merupakan salah satu kegiatan jasmani yang dapat mendorong seseorang dalam mengembangkan kondisi fisik, mental, maupun rohani yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa Siswa yang memiliki kesehatan jasmani, akan berpengaruh baik dalam penerimaan materi pada proses pembelajarannya. Upaya tersebut didukung dengan adanya Proses belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor psikologis yang mempengaruhi dari dalam diri, seperti rasa ketertarikan, menjadi salah satu faktor yang berdampak signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang positif. Sedangkan faktor yang mempengaruhi dari luar adalah pengajar, iklim sekolah, serta kantor dan

yayasan. Keluarga, lingkungan rumah, dan media, semuanya dapat memberikan dampak pada faktor lainnya.

Siswa yang memiliki minat akan berpengaruh pada seberapa baik proses pembelajaran yang mereka jalani. Minat dari siswa muncul dengan alasan bahwa hal tersebut muncul dari diri mereka sendiri secara sengaja dan tanpa paksaan dari orang lain. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk membangkitkan minat siswa, dan guru dapat memberikan pendidikan yang kreatif, inovatif, menyenangkan, mudah dimengerti, dan profesional agar siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat merupakan sebuah fenomena yang muncul akibat suatu individu berinteraksi dengan lingkungannya (Renninger *et al.*, 2014). Minat dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu agar tujuannya bisa tercapai. Orang yang memiliki minat dengan apa yang ingin dilakukan akan cenderung memiliki perasaan positif, disegarkan, dan memilih untuk kembali terlibat dengan objek/aktivitas/ide tertentu, atau konten, yang ingin dilakukan secara berulang-ulang (Renninger & Hidi, 2016).

SDN Gading 4 Surabaya adalah sekolah dasar yang berakreditasi A. Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, termasuk senam, bola basket, sepak bola, bola voli, dan lainnya, yang ada dalam silabus. Hal ini dilakukan agar para siswa dapat mengembangkan prestasi dan meningkatkan kebugaran mereka. Diharapkan dengan kebugaran yang baik akan berdampak positif pada meningkatnya aktivitas yang dilakukan sehari-hari, khususnya pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Khususnya hal ini, pengamatan menunjukkan bahwa beberapa dari siswa kurang tertarik pada kegiatan yang berhubungan dengan olahraga dan kurang perhatian. Siswa kurang tertarik untuk belajar tentang olahraga dan juga tidak merasa dapat melakukan beberapa kegiatan, misalnya, memamerkan bola besar seperti bola voli, bola basket, dan sepak bola, atau belajar gerakan senam seperti kayang, guling depan, guling belakang, jungkir balik, dan lain-lain.

Beberapa siswa yang selalu memilih bermain gadget walaupun ada larangan tidak diperbolehkan membawa gadget, namun ada juga siswa yang semangat dalam menjalankan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian dan edukasi guru kepada siswa tentang penggunaan gadget secara tidak berlebihan. Hal tersebut juga terbukti pada siswa kelas VI SDN Gading 4 Surabaya yang kebanyakan siswanya menggunakan *gadget* di sekolah maupun di rumah, hal

tersebut dibuktikan oleh wawancara yang dilakukan oleh beberapa siswa.

*Gadget* adalah salah satu bentuk sebuah teknologi canggih yang semua orang dapat dengan mudah untuk mendapatkan bahkan memilikinya (Setiani, 2020). Kemudahan dan kecanggihannya yang terkandung dalam *gadget* dapat membuat penggunaannya termasuk anak-anak menjadi kecanduan terhadap *gadget* (Suhana, 2018). Siswa sekolah dasar sudah dapat mudah mengakses berbagai informasi tentang edukasi dalam penggunaan *gadget*, seperti digunakan dalam mencari berbagai informasi tentang materi pelajaran yang dirasa mereka sulit untuk mempermudah menyelesaikan tugasnya.

*Gadget* atau gawai merupakan sebuah teknologi yang canggih dan terkenal yang banyak peminatnya tidak dari orang dewasa saja bahkan anak-anak sudah banyak yang meminati, bisa dilihat bahwa anak-anak jaman sekarang sudah banyak yang memiliki dan menggunakan *gadget* (Syifa *et.al.*, 2019). Siswa Sekolah Dasar ketika menggunakan *gadget* dirasa lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman seumurannya dikarenakan memiliki berbagai fitur *game* yang lebih menarik (Sianturi, 2021). Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan bisa membuat penggunaannya menjadi ketergantungan tidak hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga terkena dampaknya dari ketergantungan menggunakan *gadget* itu sendiri.

*Gadget* menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya sehingga dapat mengakibatkan kecanduan menggunakan dan menjadi pengguna *gadget* yang lebih aktif. Penggunaan *gadget* secara bijak akan memiliki dampak yang lebih positif tentunya bagi anak dalam perkembangan di masa pertumbuhan (Sihura, 2018). *Gadget* bisa juga mempengaruhi perilaku seseorang dalam lingkungannya, tergantung bagaimana seseorang menggunakan *gadget* tersebut. Penggunaan gawai juga memiliki dampak positif dan negatif. Masalah muncul saat proses belajar mengajar jika siswa atau pelajar terlalu sering menggunakan gawai secara berlebihan. Dikarenakan tidak bisa fokus dalam menerima suatu materi dan mengalami kesusahan dalam mengikuti pembelajarannya (Kurniawati, 2020).

Siswa yang sering memakai *gadget* dalam kesehariannya akan bisa menimbulkan dampak negatif dan merugikan keterampilan interpersonalnya itu sendiri (Nafaida *et al.*, 2020), dampak negatif yang lain dalam menggunakan *gadget* yaitu saat menggunakan secara berlebihan, hal tersebut akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan memiliki opini dibandingkan harus belajar mereka akan lebih memilih bergantung pada *gadget*nya (Kurniawati, 2020). Dampak positif dalam penggunaan *gadget* adalah bisa difungsikan sebagai

media belajar siswa. apabila siswa menggunakan *gadget* secara sering, maka siswa akan cenderung lebih sering mengandalkan internet dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan (Kurniawati, 2020), dampak positif penggunaan *gadget* yang lainnya hal ini dapat menumbuhkan pikiran kreatif anak dan melatih pengetahuan pada anak, misalnya melihat gambar, menyusun dan angka yang dapat memunculkan imajinasi, menumbuhkan kemampuan membaca dengan teliti, berhitung, dan memiliki ketertarikan terhadap suatu masalah.

Jika seseorang memanfaatkan *gadget* dengan baik, maka bisa membantu dan mempermudah orang yang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Adam *et al.*, 2022). Pemanfaatan *gadget*, juga dapat memiliki dampak yang baik terhadap sebuah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan sebuah hasil atau ukuran kemampuan yang sudah dicapai siswa ketika sudah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu, yang bisa merubah sikap siswa menjadi lebih baik, memiliki keterampilan dan ilmu pengetahuan (Kurniawati, 2020).

Disimpulkan bahwa siswa perlu mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*. Hal ini dikarenakan dampak salah satu penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi minat berolahraga. Demi tercapainya meningkatkan minat berolahraga siswa, dibutuhkan tenaga pendidik yang dapat mengarahkan para peserta didik lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat berolahraga pada siswa kelas VI SDN Gading 4 Surabaya. Harapannya dengan adanya penelitian ini, dapat mengidentifikasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat berolahraga siswa, sebagai bahan dalam mengevaluasi minat berolahraga siswa bagi Institusi Pendidikan yang terkait, dan sebagai bahan evaluasi mengenai durasi penggunaan *gadget* untuk mendorong minat anak dalam berolahraga bagi orang tua.

## METODE

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan rancangan penelitian regresional. Populasi penelitian ini adalah siswa SDN Gading 4 Surabaya dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dari SDN Gading 4 Surabaya yang terdiri dari empat kelas, yaitu VI-A berjumlah 32 siswa, VI-B berjumlah 37 siswa, VI-C berjumlah 33 siswa, VI-D berjumlah 38 siswa, dengan jumlah 140 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam survei yang akan dilakukan yaitu menggunakan kuesioner atau angket (skala likert) yang dikembangkan dalam bentuk



pertanyaan atau pernyataan yang sesuai dengan tujuan survei, serta tidak mempersulit responden. Dalam penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari skala minat berolahraga berjumlah 40 butir dan skala pengaruh *gadget* berjumlah 24 butir totalnya menjadi 64 soal.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara menyebarkan angket secara menyeluruh kepada responden. Angket diberikan pada saat jam mata pelajaran PJOK teori dikelas dan dilakukan dengan cara bergantian tiap kelasnya. Angket tersebut harus dikerjakan setelah siswa mendapatkan penjelasan dan arahan lebih lanjut dari koresponden.

Penelitian ini menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25.0 IBM for windows sebagai alat bantu pengolahan data. Analisis penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Setiap item dalam kuesioner dihitung dengan menggunakan persentase. Informasi yang diperlukan untuk penelitian ini berupa pernyataan atau tanggapan yang dikumpulkan dari para siswa ketika mereka mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data, dan setiap pertanyaan memiliki satu pilihan sehingga responden dapat memilihnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Gading 4 Surabaya pada tanggal 17 Mei 2023. Tahap pertama adalah observasi yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN Gading 4 Surabaya kemudian melakukan penyebaran angket. Hasil penelitian diambil dari data yang diperoleh melalui penyebaran angket dengan total responden adalah 140 siswa. Hasil data responden dalam penggunaan *gadget* merk Op\*\* adalah merk terbanyak yang dimiliki siswa, lama kepemilikan rata-rata tiga tahun, aplikasi yang sering digunakan adalah *whatsapp*, dan lama penggunaan rata-rata adalah lima jam per-hari. Hasil data responden dalam minat berolahraga yang paling banyak diminati adalah *ea sport* dan yang paling banyak tidak diminati adalah voli.

Hasil penelitian yang telah didapat dari penyebaran angket akan diolah menggunakan SPSS versi 25.0 IBM for windows. Pengujian yang dilakukan adalah uji regresi linier sederhana yang digunakan untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana**

Variabel	Nilai R Square	Signifikansi
Pengaruh <i>Gadget</i> – Minat Berolahraga	0,194	0,000

Hasil uji regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS 25.0 pada **tabel 1** diperoleh nilai koefisien regresi sederhana sebesar 0,194, yang mengandung pengertian bahwa besar prosentase pengaruh variabel bebas (*trust*) terhadap variabel terikat (partisipasi) adalah sebesar 19,4 %, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain. Hasil nilai signifikansi pada penelitian sebesar  $0,000 < 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang nyata (signifikan) pada variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel minat berolahraga.

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh *gadget* terhadap minat berolahraga pada siswa kelas IV SDN Gading 4 Surabaya. Studi yang dilakukan menunjukkan regresi yang signifikan antara pengaruh *gadget* dan minat berolahraga. Regresi yang signifikan artinya adalah bahwa ada pengaruh yang nyata pada siswa dengan prosentase sebesar 19,4 %. Hasil prosentase tersebut menunjukkan bahwa pengaruh variabel *gadget* terhadap variabel minat berolahraga sebesar tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Sebuah studi oleh Agustina, dkk (2021) menemukan bahwa motivasi belajar siswa berkorelasi positif dengan penggunaan gawai. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan gawai mempengaruhi inspirasi belajar siswa. Penggunaan gawai memiliki konsekuensi positif dan negatif. Jika siswa pengganti atau siswa yang menggantikan sering menggunakan gawai secara tidak wajar, masalah akan muncul dalam pengalaman yang sedang berkembang dikarenakan tidak bisa fokus dalam menerima suatu materi dan mengalami kesusahan dalam mengikuti pembelajarannya (Kurniawati, 2020).

Siswa yang suka memakai *gadget* dalam kesehariannya akan bisa menimbulkan dampak negatif dan merugikan keterampilan interpersonalnya itu sendiri (Nafaida *et al.*, 2020), dampak negatif yang lain dalam menggunakan *gadget* yaitu saat menggunakan secara berlebihan, hal tersebut akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dan memiliki opini dibandingkan harus belajar mereka akan lebih mengandalkan *gadget*nya (Kurniawati, 2020).

Fakta bahwa siswa dapat menggunakan teknologi untuk belajar adalah hasil yang positif. Jika siswa yang menggantikan menggunakan alat dengan energi yang terfokus, siswa yang menggantikan akan menggunakan web secara lebih teratur dan mendapatkan hasil belajar yang normal. (Kurniawati, 2020), dampak positif penggunaan *gadget* yang lainnya adalah dapat menumbuhkan kreativitas, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan rasa ingin tahu, serta melatih kecerdasan anak, seperti melihat gambar, tulisan, dan

angka serta bisa menyelesaikan suatu masalah. Jika seseorang memanfaatkan *gadget* dengan baik, maka bisa membantu dan mempermudah orang yang menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Adam et al., 2022). Pemanfaatan *gadget*, juga berpengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan hasil atau tingkat kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Tingkat kemampuan ini dapat mengubah tingkah laku siswa. siswa menjadi lebih baik, memiliki keterampilan dan ilmu pengetahuan (Kurniawati, 2020).

Hasil penelitian sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Santos *et al.*, (2021) yang menunjukkan hasil bahwa game online memberi pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar penjas. Selain itu, Agustina & Priambodo (2021) Menunjukkan bahwa minat siswa kelas V di SDN Kandangan III dalam belajar secara signifikan terkait dengan penggunaan teknologi yaitu *gadget*.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang nyata (signifikan) antara pengaruh *gadget* dengan minat berolahraga pada siswa kelas VI SDN Gading 4 Surabaya dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,194 atau 19,4% dan nilai signifikansi 0,000 dan  $p < 0,05$ . Nilai koefisien regresi mengandung pengertian bahwa besar prosentase pengaruh variabel bebas (*trust*) terhadap variabel terikat (partisipasi) adalah sebesar 19,4%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Nilai signifikansi menunjukkan bahwa ada pengaruh yang nyata (signifikan) pada variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel minat berolahraga. Pengaruh yang nyata dapat diartikan bahwa semakin positif atau baik penggunaan *gadget* maka semakin tinggi minat berolahraga siswa, sebaliknya semakin negatif atau buruk penggunaan *gadget* maka semakin rendah minat berolahraga.

### Saran

Sehubungan dengan penelitian di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1) Bagi guru wajib memberikan metode pembelajaran yang lebih kreatif, lingkungan belajar dan variasi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih memperhatikan perbaikan proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan program perencanaan pembelajaran guru yang jelas. Guru juga diharapkan memberikan sosialisasi kepada siswa bagaimana cara

menggunakan *gadget* dengan benar juga bijak dan peraturan yang ada disekolah agar lebih ditaati tentang penggunaan *gadget*.

- 2) Bagi siswa, penelitian ini bisa dipakai sebagai sebuah informasi yang dapat mengembangkan minat dalam siswa berolahraga dan pembelajaran PJOK, sehingga kesehatan bisa lebih baik dan lebih bisa fokus memperhatikan guru ketika proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Bagi sekolah, dikhususkan mampu mengetahui faktor-faktor yang menghambat minat siswa agar dapat memberikan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar PJOK. Sekolah juga diharapkan bisa memberikan sosialisasi kepada siswa bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan benar dan bijak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Ahklak dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47.
- Afriani, D., & Yuliana, K. (2022). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 9–19.
- Agung, I., Widiputera, F., & Widodo, W. (2019). The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio- Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. *Education Quarterly Reviews*, 2(2). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.02.60>
- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran PJOK Selama Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09(01), 365–371.
- Akbar, A. (2019). Olahraga dalam Perspektif Hadis. In *Skripsi*.
- Bintarko, A. (2016). Minat Siswa Kelas XI SMAN 1 Pundong Kabupaten Bantul terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1–123.
- Chaerunnikma, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Belajar di Masa Pandemi terhadap Murid SD Negeri 17 Bontosunggu Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–106.
- Hardani, Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020).

*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Issue March). <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1370526>

- Haryanto, J., & Welis, W. (2019). Exercising Interest in the Middle Age Group. *Jurnal Performa Olahraga*, 4(02), 214–223. <https://doi.org/10.24036/jpo131019>
- Hidayat, B. ., & Suroto. (2019). Olahraga dan Kesehatan SMA Negeri Se-Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07 Nomor 0, 557–560.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Lutfi Nurtika. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca pada Masa Pandemi*. <https://books.google.co.id/books?hl=id>
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. 3(April), 1–6.
- Maulani, I., & Adnan, A. (2019). Minat Siswa Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Patriot*. [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muoz\\_Zapata\\_Adriana\\_Patricia\\_Articulo\\_2011.pdf](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/jspui/bitstream/6789/377/4/Muoz_Zapata_Adriana_Patricia_Articulo_2011.pdf)
- Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Nafirin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Pramono, M., & Antonius, D. (2022). Survei Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Olahraga Rekreasi di Taman Bungkul Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10, 31–36.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra (ed.)). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Renninger, K. A., & Hidi, S. E. (2016). *The Power of Interest for Motivation and Engagement*. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781315771045>
- Renninger, K. A., Hidi, S. E., & Krapp, A. (2014). The Role of Interest and Development. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Santos, M. H. Dos, Harliawan, M., & Ismail, M. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 0383, 70–79. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Setiani, D. (2020). The Effect of Gadget Usage on The Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(2), 1732–1739. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.526>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Sihura, F. (2018). *The Role of Parents “Generation of Z” to The Early Children in The Using of Gadget*. 249(Secret), 55–59. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.9>
- Soegiyanto, K. (2013). Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga. *Keikutsertaan Masyarakat Dalam Kegiatan Olahraga*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v3i1.2656>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>
- Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children’s Social-Emotional Development*. 169(Icece 2017). <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>