

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP MINAT
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK
KELAS TINGGI SD NEGERI 1 LANGKAPURA
KOTA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

ANDRIENNE TIAN KHANSA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP MINAT MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK KELAS TINGGI SD NEGERI 1 LANGKAPURA KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANDRIENNE TIAN KHANSA

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk, mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK peserta didik kelas tinggi pada SD Negeri 1 LangkaPura Kota Bandar lampung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan populasi pada penelitian ini menggunakan siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI sejumlah 345, dengan menggunakan teknik random sampling sebesar 10% menggunakan rumus slovin sehingga menghasilkan sample sebesar 78 siswa, teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan skala likert, teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif persentase. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai R Square sebesar 0,115 dengan tingkat signifikansi $p = 0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan kontribusi sebesar 11,5% terhadap variasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: penggunaan, *smartphone*, minat, pembelajaran PJOK.

ABSTRACT

THE EFFECT OF SMARTPHONE USE ON STUDENTS' INTEREST IN PARTICIPATION IN PE LEARNING AT STATE ELEMENTARY SCHOOL ELEMENTARY SCHOOL 1 LANGKAPURA, BANDAR LAMPUNG CITY.

By

ANDRIENNE TIAN KHANSA

The purpose of this study was to determine the effect of smartphone use on the interest in participating in physical education lessons among upper grade students at SD Negeri 1 Langka Pura Kota Bandar Lampung. This study used a descriptive quantitative method with a population of 345 upper grade students, namely grades IV, V, and VI. using a random sampling technique of 10% using the Slovin formula, resulting in a sample of 78 students. The data collection technique in this study used a questionnaire with a Likert scale, and the data analysis technique used was descriptive statistical analysis of percentages. Based on the results of the simple regression test, an R Square value of 0.115 was obtained with a significance level of $p = 0.002 < 0.05$, which means that there is a significant effect between smartphone use and interest in participating in PJOK learning. This value shows that smartphone use contributes 11.5% to the variation in students' interest in participating in PJOK learning, while the rest is influenced by other factors.

Keywords: *usage, smartphones, interest, PJOK learning.*

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP MINAT
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK
KELAS TINGGI SD NEGERI 1 LANGKAPURA
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

ANDRIENNE TIAN KHANSA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Program Studi Pendidikan Jasmani**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
TERHADAP MINAT MENGIKUTI PEM-
BELAJARAN PJOKEK PESERTA DIDIK KE-
LAS TINGGI SD NEGERI 1 LANGKAPURA
KOTA BANDAR LAMPUNG

Nama

: *Andrienne Tian Khansa*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213051056

Program Studi

: Pendidikan Jasmani

Fakultas

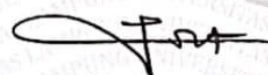
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

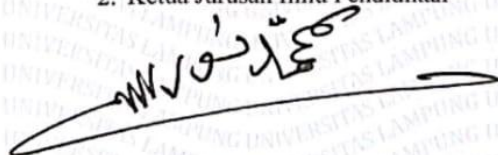


Lungit Wicaksono, M.Pd.
NIP 19830308 201504 1 002



Dr. Riyan Jaya Sumantri, M.Pd.
NIP 19930607 202506 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

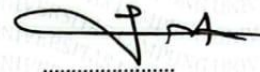


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Lungit Wicaksono, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Riyan Jaya Sumantri, M.Pd.



Penguji Utama : Joan Siswoyo, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0877504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Desember 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andrienne Tian Khansa
NPM : 2213051056
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian atau implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Pada karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 10 Desember 2025
Yang membuat pernyataan

Andrienne Tian Khansa
NPM 2213051056

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Jaya pada 27 Juni 20024. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Ansar Muhajiri dan Ibu Nety Ragil. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) IT Bustanul Ulum 2017. Sekolah Menengah Pertama (SMP) IT Bustanul Ulum yang diselesaikan pada tahun Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Terbanggi Besar yang diselesaikan pada tahun 2022.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Forma PENJAS. Pada tahun 2025, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sakti Jaya, Batu Putih, Tulang Bawang Barat dan juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Batu Putih Kabupaten Tulang Bawang Barat. Selama penulis menempuh pendidikan dari melalui sekolah dasar hingga menjadi mahasiswa penulis memiliki prestasi diantaranya sebagai berikut :

- 1 Ketua Pmr Madya SMP IT Bustanul Ulum.
- 2 Juara 3 O2SN karate kumite -60kg sekabupaten Lampung Tengah.
- 3 Juara 1 Karate Kumite -60 kg putri Kejurda Bkc Lampung.
- 4 Juara 3 Karate Kumite +60 kg putri se-sumbagsel.
- 5 Juara 2 Ku I Renang Gaya Dada 50 Meter se-kabupaten Lampung tengah.
- 6 Wakil Ketua Umum Forma Penjas Universitas Lampung 2023.

Demikian riwayat hidup penulis, semoga bermanfaat dan penulis mengucapkan terimakasih banyak.

MOTTO

“Hidup tidak sekedar menunggu badai berlalu namun menari dalam hujan !!!”

Apapun badainya hadapi dengan doa dan senyuman.

(ANDRIENNE TIAN KHANSA)

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali allah

berjanji bahwa:

“fa inna ma’al-usri yusra”

“setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

(Qs. Al-insyirah 94;5-6)

“Perang telah usai, aku bisa pulang, ku baringkan panah dan berteriak- menang”

Diakhir perang- nadin amirzah

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahanirrahim .

Puji syukur kehadiran Allah Swt.skripsi ini kupersembahkan kepada
KEDUA ORANG TUA KU SANGAT AMAT TERCINTA
yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, serta doanya.

Teman-teman Pendidikan Jasmani Angkatan 2022

Serta

Almamter tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Mengikuti Pembelajaran Pjok Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut yang telah memberikan motivasi dan bimbingan yang bermanfaat dari awal pelaksanaan sampai terselesaikannya skripsi ini.

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung;
4. Bapak Joan Siswoyo, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Jasmani Universitas Lampung sekaligus dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, pengetahuan, motivasi dan nasihat yang sangat membangun dan bermanfaat bagi penulis;
5. Bapak Lungit Wicaksono, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, pengetahuan, nasihat, dan motivasi kepada penulis dengan penuh kesabaran selama proses penyelesaian skripsi ini;

6. Bapak Dr. Riyan Jaya Sumatri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, pengetahuan, nasihat, dan motivasi yang bermanfaat dan berharga bagi penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Lampung yang telah mendidik, memberikan berbagai ragam bekal ilmu pengetahuan, motivasi, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat dan berharga bagi penulis.
8. Ayah dan Ibu tercinta yang sabar mendidikku dengan penuh kasih sayang dan cinta, berdoa dengan keikhlasan hati, selalu memberikan semangat, dan dukungan demi keberhasilanku sehingga anakmu ini bisa sampai di titik sekarang ini aku sayang ayah dan ibu;
9. Kedua adik yang sangat kusayangi serta keluarga besar yang telah memberikan doanya berkat kalian saya selalu semangat.
10. Kepada seorang lelaki dengan Npm 2313051041 yang selalu sabar mendampingi penulis terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selama ini telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga, materi maupun moril kepada saya dan selalu senantiasa sabar menghadapi saya semoga kedepannya dapat memperbaiki apa yang merasa dianggap kurang dan menambahkan apa yang diperlukan.
11. Kepada Sahabat Saya Salma Zaidah, Nadyatul Zannah, Incik Muhammad Agung, Uswatun Nabawiah, Ainun Najwa Inari, Icha Cholid, Haida Dwi Mustika, Mia Adelia, Lydia Anjani, Putri Maharani. terima kasih atas segala dukungan, persahabatan, serta kebersamaan yang kalian berikan selama ini.
12. Tim satu PA yang telah bekerja sama dengan baik hingga titik ini.
13. Teman-teman seperjuangan S1 Pendidikan Jasmani 2022, terima kasih atas bantuan, kerja sama, dan kebersamaannya selama ini.
14. Tim Belajar Renang Lampung yang telah memberikan dukungan dan kesempatan berpengalaman dalam dunia kerja serta dukungannya.
15. Teman-teman seperjuangan ketika melakukan KKN dan PLP Unila tahun 2025 di Desa Sakti Jaya, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Sindi, Putri, Fara, Susi, Dina, Aulia, Livia, Yudha, dan Attar. terima kasih atas kebersamaannya, dukungan, semangat dan doa-doa terbaik.

16. Serta semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. Membalas semua budi baik pihak yang telah membantu penulis. Penulis memohon maaf apabila terdapat kata yang salah, kekurangan, dan kekhilafan dalam penulisan skripsi. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Jasmani. Aamiin.

Bandar Lampung, 10 Desember 2025
Penulis,



Andrienne Tian Khansa
NPM 2213051056

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Perkembangan Smartphone	6
2.1.1 Definisi smartphone	6
2.1.2 Fungsi dan manfaat smartphone.....	7
2.1.3 Dampak Penggunaan Smartphone yang Berlebihan.	8
2.2 Minat mengikuti pembelajaran pjok.	8
2.2.1 Minat	8
2.2.2 Minat Belajar dalam Konteks Pendidikan.....	9
2.2.3 Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK	9
2.3 Manfaat Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SD.....	10
2.4 Penelitian relevan	11
2.5 Kerangka Berpikir	14
2.6 Hipotesis Penelitian.....	18
III. METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	20
3.1.1 Jenis Penelitian	20
3.1.2 Rancangan Penelitian	20
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.3.1 Populasi	21
3.3.2 Sampel.....	22
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian	25

3.5 Instrument dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.6 Pengembangan alat ukur	27
3.7 Teknik Analisis Data	29
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Deskripsi data	33
4.1.2 Uji Validitas	34
4.1.3 Uji Realibilitas	36
4.1.4 Uji Prasyarat	42
4.2 Pembahasan	45
V. KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Manfaat dan dampak penggunaan smartphone terhadap minat belajar.....	10
3.1 Teknik pengambilan sampel	22
3.2 Skala Linkert.....	26
3.3 Faktor Interistik eksteristik penggunaan <i>Smartphone</i>	27
3.4 Faktor Interistik eksteristik minat mengikuti pembelajaran pjok	28
4.1. Blueprint Skala Minat Berolahraga	34
4.2. <i>Blueprint</i> Skala Penggunaan <i>Gadget</i>	35
4.3. berikut menunjukkan hasil perhitungan statistik deskriptif untuk variabel <i>Penggunaan Smartphone</i>	37
4.4. Pengkatagorian penggunaan smartphone	37
4.5. data Statistik Deskriptif Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK	40
4.6. pengkatagorian minat mengikuti pembelajran PJOK	40
4.7. perbandingan rata rata variabel.....	42
4.8. hasil uji normalitas.....	43
4.9. hasil uji Linieritas	44
4.10. hasil uji Regresi	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1. Penggunaan Smartphone Kelas IV	36
4.2. Penggunaan Smartphone Kelas V	36
4.3. Penggunaan Smartphone Kelas VI	37
4.4. Presentase Penggunaan Smartphone	38
4.5. Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK Kelas IV	39
4.6. Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK Kelas V	39
4.7. Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK Kelas VI	39
4.8. Presentase Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Validator	54
2. lembar Validasi.....	55
3. Surat Keterangan Validasi	59
4. Surat Uji Instrument.....	61
5. Surat Izin Penelitian	62
6. Surat Balasan Penelitian	63
7. Angket Penelitian.....	64
8. Dokumentasi Uji Coba Instrument	68
9. Hasil Uji Coba Validitas.....	69
10. Dokumentasi Penelitian	70
11. Hasil Penelitian	73

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini berkembang sangat pesat. Salah satu dampak dari perkembangan tersebut adalah kemunculan smartphone yang kini telah menjadi elemen penting pada kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak pada level usia sekolah dasar. Smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan, permainan, serta media pembelajaran. Kemudahan akses terhadap berbagai fitur dan aplikasi membuat anak-anak semakin akrab dengan penggunaan smartphone sejak usia dini.

Menurut Backer (dalam Yunar, 2017) Smartphone adalah wireless mobile device yang berfungsi seperti komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti PDA, akses internet, email, dan GPS. Seiring perkembangan jaman pengaruh positif dan negatif dengan adanya smartphone di dunia pendidikan mulai terasa. Penggunaan smartphone berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan, pengaruh smartphone terhadap minat belajar siswa akan lebih mengandalkan smartphone daripada harus membaca materi pembelajaran yang di kirim oleh guru atau teman dan membuat video olahraga untuk keperluan tugas sekolah, dan hal lain-lain yang bisa dengan mudah mereka akses. Smartphone dalam lingkup pembelajaran juga melatih siswa agar dapat membangun kemandirian dalam belajar (Yulistina et al., 2022) (Choiruddin & Pratama, 2022).

Fenomena penggunaan smartphone yang semakin meningkat di kalangan peserta didik menimbulkan dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, smartphone dapat digunakan untuk mencari informasi dan menunjang proses belajar. Namun di sisi lain, penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menurunkan aktivitas fisik anak-anak karena waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain game atau berselancar di media sosial. Hal ini berdampak pada menurunnya ketertarikan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas jasmani. Kondisi seperti ini juga mulai terlihat di SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung, di mana sebagian peserta didik lebih antusias menggunakan smartphone daripada mengikuti kegiatan olahraga di sekolah.

Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung kurang bergerak, lebih sering duduk atau berbaring, dan tidak tertarik lagi mengikuti kegiatan fisik. media digital adalah bentuk komunikasi massa modern yang bersifat interaktif, personal, dan dapat diakses kapan saja, Ia menyoroti bahwa keterlibatan pengguna, termasuk anak-anak, cenderung tinggi karena media digital menyediakan hiburan dan informasi secara instan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam membentuk kebugaran jasmani, keterampilan motorik, sikap sportif, dan kerja sama antar peserta didik. Melalui pembelajaran PJOK, siswa diharapkan memiliki minat dan motivasi untuk aktif bergerak serta menjaga kesehatan tubuhnya. Namun kenyataannya, minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK mulai menurun. Beberapa siswa terlihat kurang semangat mengikuti kegiatan olahraga di sekolah, bahkan ada yang lebih memilih bermain smartphone pada waktu luang dibanding berpartisipasi dalam aktivitas jasmani. Kondisi ini menjadi indikasi adanya pengaruh dari penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK.

Menurunnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK tentu menjadi perhatian bagi guru dan pihak sekolah. Minat belajar merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam

bidang pendidikan jasmani. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *smartphone* memengaruhi minat mengikuti pembelajaran PJOK pada peserta didik, khususnya di SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung. Dengan mengetahui pengaruh tersebut, guru dapat mencari strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu menumbuhkan kembali minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan PJOK.

Dengan memahami pengaruh penggunaan *smartphone* dengan minat mengikuti pembelajaran *pjok* sekolah, orang tua, dan pemerintah bisa bersama-sama membuat kebijakan atau program yang membantu menyeimbangkan keduanya. Contohnya, dengan menetapkan jadwal penggunaan *smartphone* yang sehat, meningkatkan kegiatan fisik di sekolah, serta memberikan edukasi kepada orang tua mengenai peran mereka dalam mengawasi penggunaan *smartphone* anak. Oleh karena itu, penelitian ini meneliti pengaruh antara penggunaan *smartphone* dan minat mengikuti pembelajaran *PJOK* siswa kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), motivasi serta minat peserta didik menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan proses belajar. Minat mengikuti pembelajaran PJOK dapat menurun apabila peserta didik lebih tertarik pada aktivitas pasif seperti bermain *smartphone* dibandingkan melakukan aktivitas jasmani. Kondisi ini perlu menjadi perhatian guru agar penggunaan *smartphone* tidak mengganggu semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menurunkan aktivitas fisik dan minat belajar siswa, sementara penggunaan yang tepat dan terbimbing dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung (Hidayat, 2021; Lestari, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.”** Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan ilmiah untuk menjawab isu yang ada dalam masyarakat terkait pengaruh teknologi terhadap gaya hidup anak sekolah dasar dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan smartphone yang lebih bijak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menyusun kebijakan dan strategi pendidikan yang seimbang, yang tidak hanya fokus pada penggunaan teknologi digital, tetapi juga mendorong pentingnya aktivitas Olahraga dalam perkembangan anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Beberapa siswa dalam penggunaan *smartphone* memiliki durasi tinggi sehingga menurunkan minat dalam mengikuti pembelajaran *pjok*.
2. Sebagian siswa tampak lebih tertarik bermain *smartphone berakibat* pada beraktivitas di lapangan yang berkurang.
3. Siswa SD Negri 1 Langkapura belum pernah dilaksanakan tes atau penelitian pengaruh *smartphone* dan minat mengikuti pembelajaran *Pjok* .

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan usaha untuk menetapkan batasan-batasan masalah penelitian yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka perlu diadakan pembatasan masalah. Maka penulis memberikan batasan masalah untuk mengurangi tafsiran yang berbeda-beda yaitu dilakukan membahas pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK tanpa membahas faktor lain yang

mungkin memengaruhi minat belajar, maupun fasilitas sekolah. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) di SD Negeri 1 Langkapura, pada tahun ajaran berjalan. Adapun batasan masalah yang diteliti ” pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran pjok peserta didik kelas tinggi sd negeri 1 langkapura kota bandar lampung”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran pjok peserta didik kelas tinggi sd negeri 1 langkapura kota bandar lampung

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

(1) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat saat pembelajaran olahraga dan mengurangi dampak negatif penggunaan *smartphone*.

(2) Bagi Guru

Sebagai bahan pemikiran guru Pendidikan Jasmani dalam usaha meningkatkan minat berolahraga siswa dan dampak penggunaan *Smartphone* berlebihan berpengaruh di proses pembelajaran.

(3) Bagi peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan serta dapat mengetahui secara empiris “Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat mengikuti pembelajaran pjok peserta didik kelas tinggi sd negeri 1 langkapura kota bandar lampung”

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Smartphone

2.1.1 Definisi smartphone

Smartphone adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Ginting (2021), *smartphone* adalah perangkat komunikasi pintar yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti internet, kamera, dan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas pendidikan. Sementara Wahyudi (2022), *smartphone* dapat berperan positif dalam pembelajaran apabila digunakan secara terarah dan sesuai kebutuhan belajar siswa.

Smartphone merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain. *Smartphone* pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya *smartphone* di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya, sehingga disisi lain akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau mungkin seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan

idolanya dari pada mengikuti orang tuanya maka, *smartphone* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak. Namun apabila penggunaan *smartphone* dipakai secara negatif, maka bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan (Sunarto, 2014).

2.1.2 Fungsi dan manfaat *smartphone*

Menurut Sugiyono (2021), fungsi utama *smartphone* dalam konteks pendidikan adalah sebagai sarana komunikasi dan media pembelajaran interaktif. *Smartphone* dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran, video pembelajaran, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring. Selain itu, menurut Suryani & Hendrawan (2022), penggunaan *smartphone* yang terarah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memungkinkan mereka belajar secara fleksibel dan mandiri.

Beberapa manfaat penggunaan *smartphone* dalam pendidikan antara lain:

- 1) Memudahkan akses informasi dan sumber belajar.
Siswa dapat mencari materi pelajaran kapan pun melalui internet atau aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom* dan *YouTube Edu*.
- 2) Meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar.
Aplikasi edukatif membantu siswa memahami konsep dengan cara visual dan interaktif.
- 3) Sebagai sarana komunikasi guru dan siswa.
Smartphone mempermudah interaksi dan pengumpulan tugas secara daring.

Namun, Ariani (2020) menegaskan bahwa manfaat tersebut hanya dapat diperoleh jika penggunaan *smartphone* dilakukan secara bijak dan dengan pengawasan guru atau orang tua. Tanpa kontrol, *smartphone* justru berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas hiburan seperti bermain gim atau media sosial.

2.1.3 Dampak Penggunaan Smartphone yang Berlebihan.

Menurut Hidayat (2021), penggunaan smartphone yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap aspek fisik, sosial, dan psikologis peserta didik. Beberapa dampak negatif yang sering muncul antara lain:

- 1) Menurunnya aktivitas fisik. Anak lebih banyak duduk dan bermain smartphone dibandingkan melakukan kegiatan jasmani.
- 2) Gangguan konsentrasi dan menurunnya minat belajar. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan siswa sulit fokus terhadap pelajaran di sekolah.
- 3) Kecanduan teknologi (digital addiction). Siswa menjadi sulit lepas dari gawai dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk hiburan.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, dampak ini terlihat dari menurunnya minat siswa dalam mengikuti aktivitas olahraga, karena mereka lebih tertarik dengan hiburan digital di smartphone.

2.2 Minat mengikuti pembelajaran pjok.

2.2.1 Minat

Menurut Slameto (2019), *minat* adalah suatu rasa ketertarikan atau kecenderungan yang tetap dalam diri seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan yang dianggap menyenangkan. Minat dapat mendorong seseorang untuk memperhatikan, mempelajari, dan melakukan suatu aktivitas dengan sukarela.

Sementara itu, Hurlock (2018) menjelaskan bahwa minat adalah dorongan dari dalam diri individu yang menimbulkan perhatian dan keinginan untuk melakukan sesuatu tanpa paksaan. Minat yang tinggi terhadap suatu aktivitas akan menimbulkan semangat, perhatian, serta partisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan psikologis yang membuat seseorang tertarik dan bersemangat untuk terlibat dalam suatu kegiatan tertentu.

2.2.2 Minat Belajar dalam Konteks Pendidikan

Menurut Sardiman (2020), minat belajar adalah suatu rasa suka dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, yang disertai dengan keinginan untuk terus mempelajari dan memahami materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perilaku seperti:

- 1) Perhatian terhadap materi pelajaran,
- 2) Antusias mengikuti kegiatan belajar,
- 3) Partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik,
- 4) Dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Sedangkan Purwanto (2021) menyebutkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal (motivasi, perhatian, dan kebiasaan belajar) dan faktor eksternal (lingkungan, guru, media pembelajaran, dan dukungan keluarga).

2.2.3 Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Menurut Rahman (2020), minat mengikuti pembelajaran PJOK adalah ketertarikan dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan jasmani yang dilakukan di sekolah. Siswa yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan perilaku seperti senang mengikuti pelajaran olahraga, aktif bergerak, memperhatikan instruksi guru, dan bersemangat dalam setiap kegiatan.

Sedangkan menurut Ardiyanto (2021), minat siswa terhadap pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Faktor internal: motivasi, kondisi fisik, dan minat pribadi terhadap olahraga.
2. Faktor eksternal: metode mengajar guru, sarana prasarana olahraga, lingkungan sekolah, serta dukungan keluarga.

Dengan demikian, minat mengikuti pembelajaran PJOK dapat diartikan sebagai dorongan dari dalam diri siswa yang menimbulkan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan jasmani yang diajarkan di sekolah.

Menurut Sardiman (2020), minat belajar adalah suatu rasa suka dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, yang disertai dengan keinginan untuk terus mempelajari dan memahami materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perilaku seperti:

- 1) Perhatian terhadap materi pelajaran,
- 2) Antusias mengikuti kegiatan belajar,
- 3) Partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik,
- 4) Dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Sedangkan Purwanto (2021) menyebutkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal (motivasi, perhatian, dan kebiasaan belajar) dan faktor eksternal (lingkungan, guru, media pembelajaran, dan dukungan keluarga).

2.3 Manfaat Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SD

Menurut Wulandari (2020), manfaat utama penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran anak SD meliputi:

Tabel manfaat dan dampak penggunaan smartphone terhadap minat belajar

Tabel 1. Manfaat dan dampak penggunaan smartphone terhadap minat belajar

No.	Manfaat Penggunaan Smartphone	Dampak terhadap Minat Belajar
1	Menyediakan media pembelajaran menarik (video, game edukatif, animasi)	Membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan dalam belajar
2	Mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas	Meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar
3	Memudahkan akses informasi pelajaran	Membantu siswa lebih cepat memahami materi
4	Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa melalui grup belajar	Mendorong siswa lebih aktif dan berpartisipasi
5	Memperkenalkan teknologi pembelajaran sejak dini	Membentuk kebiasaan belajar digital yang positif

Penelitian Sari & Putra (2021) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang menggunakan smartphone secara terarah memiliki minat belajar yang lebih tinggi, karena mereka lebih tertarik dengan metode pembelajaran berbasis media digital daripada metode konvensional yang monoton.

Menurut Rahmadani (2022), anak SD yang menggunakan smartphone secara produktif menunjukkan peningkatan minat terhadap pelajaran karena mereka merasa pembelajaran menjadi bagian dari aktivitas yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban.

2.4 Penelitian relevan

Penelitian yang relevan berfungsi untuk memperkuat landasan teori dan menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Untuk mendukung dan membantu penelitian ini, peneliti yang sudah ada dan relevan dengan peneliti yang akan diteliti. Hasil peneliti yang terkait dengan penelitian ini diperlukan untuk mendukung penelitian teoritis yang diusulkan sehingga dapat digunakan sebagai dasar kerangka berpikir. Adapun penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Rahayu (2021)

Judul: *“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.”*

Hasil penelitian:

Rahayu menemukan bahwa penggunaan gadget (termasuk smartphone) secara berlebihan berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Sebaliknya, jika digunakan secara bijak untuk menunjang pembelajaran daring dan mengakses sumber belajar, smartphone dapat meningkatkan semangat.

Relevansi dengan penelitian ini:

Penelitian ini menunjukkan bahwa smartphone memiliki dua sisi — positif dan negatif — terhadap minat belajar siswa, yang sejalan dengan

penelitian ini yang menilai pengaruh smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK.

2. Penelitian oleh Kurniawan & Mahendra (2022)

Judul: *“Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.”*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis smartphone dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi praktik dengan bantuan video.

Relevansi:

Penelitian ini mendukung bahwa smartphone dapat berfungsi sebagai media inovatif dalam pembelajaran PJOK yang meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi.

3. Penelitian oleh Sari & Putra (2021)

Judul: *“Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi dan Minat belajar siswa sekolah dasar.”*

Hasil Penelitian: Ditemukan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan smartphone dengan minat belajar siswa apabila penggunaannya bersifat edukatif. Namun, penggunaan tanpa pengawasan justru menurunkan fokus dan keterlibatan belajar.

Relevansi:

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam variabel yang diteliti, yaitu penggunaan smartphone dan minat belajar, serta mendukung asumsi bahwa penggunaan smartphone berpengaruh terhadap minat belajar, termasuk pada pembelajaran PJOK.

4. Penelitian oleh Hidayat (2020)

Judul: *“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Aktivitas Jasmani Siswa Sekolah Dasar.”*

Hasil Penelitian: Penelitian ini menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menurunkan aktivitas fisik siswa karena mereka lebih sering duduk diam bermain gim. Namun, penggunaan gadget untuk menonton video olahraga dapat meningkatkan kesadaran pentingnya aktivitas jasmani.

Relevansi: Penelitian ini memperkuat latar belakang penelitian bahwa penggunaan smartphone dapat memengaruhi aktivitas dan minat mengikuti pelajaran PJOK.

5. Penelitian oleh Fitriani (2022)

Judul: *“Pengaruh Penggunaan Media Smartphone terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD di Masa Pembelajaran Daring.”*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media smartphone memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa karena membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Namun, efek positif ini hanya terjadi jika smartphone digunakan dengan pengawasan dan arahan guru.

Relevansi: Penelitian ini mendukung penelitian yang sedang dilakukan, di mana penggunaan smartphone yang terarah berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, termasuk pada pelajaran PJOK.

6. Penelitian oleh Prasetyo (2023)

Judul: *“Analisis Hubungan antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Mengikuti Pelajaran PJOK pada Siswa Sekolah Dasar.”*

Penelitian ini menemukan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan smartphone untuk hiburan dengan motivasi mengikuti PJOK. Namun, penggunaan smartphone untuk tujuan pembelajaran olahraga justru meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran tersebut. Relevansi: Penelitian ini memiliki kesamaan variabel dan konteks, yaitu pengaruh smartphone terhadap minat atau motivasi dalam pelajaran PJOK, sehingga mendukung relevansi penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Langkapura.

7. Penelitian oleh Yuliana (2020)

Judul: *“Peranan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.”*

Hasil Penelitian:

Teknologi digital termasuk smartphone terbukti membantu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, terutama ketika guru menggunakan pendekatan visual dan interaktif.

Relevansi:

Penelitian ini memperkuat argumen bahwa smartphone dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat anak SD.

8. Penelitian oleh Rahmadani (2022)

Judul: *“pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah.”*

Hasil Penelitian:

Diperoleh hasil bahwa siswa dengan penggunaan smartphone secara terkontrol memiliki partisipasi lebih baik dalam kegiatan belajar dan ekstrakurikuler. Sebaliknya, siswa yang kecanduan smartphone cenderung memiliki minat rendah terhadap kegiatan fisik seperti PJOK.

Relevansi: Penelitian ini memiliki hubungan langsung dengan penelitian yang dilakukan karena menyoroti bagaimana smartphone dapat memengaruhi minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar berbasis aktivitas jasmani.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar konseptual yang menjelaskan hubungan antara variabel bebas (penggunaan smartphone) dan variabel terikat (minat mengikuti pembelajaran PJOK). Kerangka berpikir ini dibangun berdasarkan teori-teori, hasil penelitian terdahulu, serta fenomena empiris yang terjadi di lapangan.

1. Penggunaan Smartphone dalam Kehidupan Siswa SD

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan smartphone menjadi bagian tak terpisahkan bagi kehidupan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Smartphone bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai media belajar, hiburan, dan informasi. Menurut Fitriyani (2021), smartphone dapat memberikan manfaat positif jika digunakan dengan tepat, seperti memperluas wawasan, mempermudah akses materi pelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, penggunaan yang berlebihan justru dapat menurunkan fokus dan mengurangi waktu anak untuk beraktivitas fisik.

Dalam konteks pendidikan jasmani, penggunaan smartphone dapat diarahkan untuk mendukung pembelajaran, misalnya dengan melihat video demonstrasi gerakan olahraga, mengikuti aplikasi latihan kebugaran, atau mempelajari teori kesehatan melalui media digital. Dengan demikian, penggunaan smartphone dapat berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK.

2. Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Minat mengikuti pembelajaran PJOK merupakan rasa ketertarikan dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan jasmani di sekolah. Menurut Slameto (2019), minat ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, dan keinginan yang tinggi untuk terlibat dalam suatu kegiatan tanpa paksaan. Dalam pelajaran PJOK, minat belajar terlihat dari antusiasme siswa saat berolahraga, kemauan mencoba gerakan baru, dan partisipasi aktif dalam kegiatan jasmani. Namun, saat ini banyak siswa yang cenderung lebih suka bermain smartphone dibanding bergerak aktif, sehingga minat terhadap pelajaran PJOK dapat menurun.

3. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Secara konseptual, penggunaan smartphone memiliki dua arah pengaruh terhadap minat belajar, yaitu positif dan negatif, tergantung pada cara penggunaannya:

1. Pengaruh Positif:

- Jika smartphone digunakan untuk mencari informasi, menonton video olahraga edukatif, atau mendukung pembelajaran interaktif, maka siswa akan lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pelajaran PJOK.
- Media visual dari smartphone dapat membantu siswa memahami gerakan olahraga secara konkret dan menumbuhkan keinginan untuk menirunya.

2. Pengaruh Negatif:

- Jika smartphone digunakan berlebihan untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video non-edukatif, maka siswa cenderung mengurangi aktivitas jasmani dan kehilangan minat mengikuti pembelajaran PJOK.
- Kecanduan smartphone menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berinteraksi dengan lingkungan fisik di sekolah.

Menurut Kurniawan & Mahendra (2022), pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa sangat ditentukan oleh intensitas dan tujuan penggunaannya. Penggunaan yang edukatif meningkatkan minat belajar, sedangkan penggunaan yang tidak terarah menurunkan partisipasi dalam kegiatan belajar aktif seperti PJOK.

4. Hubungan Antara Variabel Penelitian

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat dijelaskan bahwa:

- Variabel bebas (X): Penggunaan smartphone, meliputi aspek intensitas, tujuan penggunaan, dan jenis aktivitas digital yang dilakukan siswa.

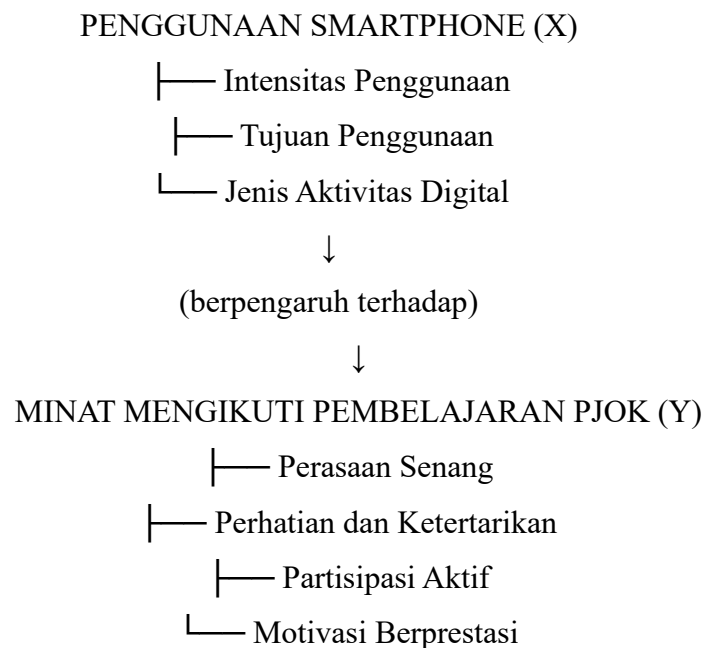
- Variabel terikat (Y): Minat mengikuti pembelajaran PJOK, meliputi perasaan senang, perhatian, partisipasi, dan motivasi siswa dalam kegiatan jasmani di sekolah.

Hubungan antara kedua variabel tersebut diasumsikan sebagai berikut:

Semakin baik penggunaan smartphone yang bersifat edukatif dan mendukung pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pjok. Sebaliknya, semakin tinggi penggunaan smartphone untuk hiburan yang tidak mendidik, maka semakin rendah minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK.

5. Bagan Kerangka Berpikir

Untuk memperjelas arah hubungan antar variabel, berikut disajikan bagan kerangka berpikir penelitian:



6. Kesimpulan Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan smartphone yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK.

2. Namun, penggunaan smartphone yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat menurunkan minat siswa terhadap aktivitas jasmani.
3. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.

2.6 Hipotesis Penelitian

Menurut (Arikunto, 2000). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari, hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.

Menurut Singarimbun dalam Iskandar (2008), Hipotesis ialah sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan, karena ia merupakan instrumen kerja dari teori.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura Kota Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam rancangan penelitian ini, yang menurut Sugiyono (2017) disebut kuantitatif karena ada penelitian berbentuk numerik dan statistik digunakan untuk analisis. Metode kuantitatif digunakan ketika ada perbedaan antara apa yang terjadi dan apa yang sedang terjadi, aturan dan pelaksana, teori dan praktek, rencana dan pelaksana. Tujuan peneliti adalah untuk memeriksa hipotesis yang telah dibuat dengan menganalisis data yang ada secara kuantitatif atau statis (Nasution, 2020). Penelitian ini dirancang menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif.

3.1.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian agar hasilnya dapat memberikan jawaban terhadap masalah yang diteliti secara valid Nazir (2017).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis regresional. Analisis regresional merupakan suatu kajian dari hubungan antara satu variabel yang diterangkan dengan satu atau lebih variabel, yaitu variabel yang menerangkan.

Uji regresi dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Regresi linier sederhana.
2. Regresi linier berganda.
3. Regresi logistik.

Penelitian ini menggunakan uji Sugiyono (2017) berpendapat bahwa regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linear antara suatu variabel independen dengan suatu variabel dependen. Dalam penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *smartphone* (X) terhadap minat mengikuti pembelajaran Pjok (Y).

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat/dependen (nilai yang diprediksi)

X = Variabel bebas/independen

a = Konstanta (prediksi nilai saat variabel bebas tidak dipengaruhi) b = Koefisien regresi (nilai peningkatan/penurunan)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Langkapura di Jl. Imam Bonjol No. 8, Langkapura, kota Bandar Lampung. Pemilihan lokasi penelitian berkaitan dengan topik penelitian yang teridentifikasi terdapat masalah di lokasi tersebut, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi peneliti saat melakukan kegiatan observasi disekolah tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Wicaksono (2022) Populasi adalah kelompok yang menari bagi peneliti, kelompok kepada siapa penelitt ingin menggeneralisasi hasil penelitian. Populasi didefinisikan sebagai sekelompok individu dengan setidaknya satu karakteristik umum yang membedakan kelompok itu dari individu lain.

Menurut Arikunto (Arikunto, 2017) mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%.

Menurut Nanang Martono (2015) populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti.

Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah peserta peserta didik. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini dari kelas tinggi di Sd Negeri 1 Langkapura berjumlah 345 siswa. Dengan perincian sebagai berikut :

Jumlah : 345
 Kelas IV : 112
 Kelas V : 109
 Kelas VI : 124

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang saling terkait dan bersifat tidak dapat dipisahkan serta harus bersifat mewakili (representatif) dari jumlah populasi yang ada. Sampel memungkinkan peneliti untuk bekerja dengan kelompok yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola dari populasi yang realistis. Menurut Setyosari (2020:210) Menyebutkan bahwa sampel adalah sebagian individu yang diambil dari populasi yang diharapkan dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Rincian sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1. Teknik pengambilan sampel

Besar Populasi	Besar Sampel
0 – 100	100%
101 – 1.000	10%
1.001 – 5.000	5%
5.000 – 10.000	3%
> 10.000	1%

Sumber : (Yount 1999)

Dalam penelitian ini digunakan teknik Random Sampling (Sampel Acak Sederhana), yaitu teknik pengambilan sampel di mana setiap anggota menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2019) populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih Teknik ini digunakan karena populasi memiliki karakteristik yang relatif homogen, yaitu siswa kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura.

Pengambilan sampel dari populasi tersebut menggunakan beberapa cara sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan yang telah dilakukan. Penelitian ini lebih cenderung menggunakan sampel dari pada populasi hal ini disebabkan adanya beberapa alasan di antaranya adalah :

1. Ukuran populasi Kelas tinggi di SD Negeri 1 Langkapura terlalu besar sehingga penggunaan sampel lebih efisien karena sampel yang digunakan akan mewakili jumlah populasi kelas tinggi disekolah tersebut.
2. Efisiensi waktu, Penggunaan populasi akan banyak memakan waktu dalam proses pengambilan data mengingat jumlah populasi kelas tinggi di Sd Negeri 1 Langkapura, penggunaan sampel akan lebih menghemat waktu.

Metode simple random sampling merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan sampel penelitian yang berasal dari suatu populasi. Metode ini merupakan metode yang sederhana karena pengambilan sampel dilakukan secara random atau acak. Menurut Sugiyono (2019), metode simple random sampling merupakan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Berdasarkan data tersebut teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu sebagai berikut, Jika jumlah populasi = 345 siswa, dan ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% (0,1), maka perhitungannya:

Dalam penentuan jumlah sampel yang akan dipilih, peneliti menggunakan tingkat kesalahan 10% dan tingkat kepercayaan 90%. Rumus slovin digunakan untuk menentukan jumlah sampel penelitian dari populasi kelas tinggi di Sd Negeri 1 Langkapura.

Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (error tolerance)

$$n = \frac{345}{1 + 345 (0,10)^2}$$

Langkah-langkah:

1. $(0,10)^2 = 0,01$
2. $345 \times 0,01 = 3,45$
3. $1 + 3,45 = 4,45$
4. $345 / 4,45 = 77,528$

Jadi jumlah sampel yang digunakan dibulatkan ke atas menjadi 78 sampel.

menentukan jumlah populasi yang menjadi sasaran atau target dari banyaknya populasi secara umum sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil sampel. Apabila populasi secara umum digunakan untuk pengambilan sampel akan memberikan kesulitan bagi peneliti dalam mengambil kesimpulan serta akan menghabiskan banyak waktu serta biaya yang dikeluarkan. Dengan demikian untuk menghemat waktu dan biaya peneliti menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah populasi yang di inginkan.

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2022), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian juga bisa diartikan sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jenis-jenis Variabel (Sugiyono, 2022):

1. Variabel Bebas (Independent Variable):

Variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable):

Variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Contoh:

Dalam penelitian tentang pengaruh kualitas pelayanan (variabel bebas) terhadap kepuasan pelanggan (variabel terikat), maka:

- Variabel bebas (X): Penggunaan *smartphone*.
- Variabel terikat (Y): Minat mengikuti pembelajaran pjok.

3.5 Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.

1. Instrumen Penelitian.

Menurut Arikunto (2019, hlm. 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Penelitian membutuhkan sebuah alat ukur atau perangkat penelitian untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017) “Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial yang diamati. Semua variabel dalam penelitian harus diukur dengan instrumen tertentu.”

Berdasarkan pernyataan berikut alat bantu untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan peneliti, bisa berupa kuesioner, wawancara, tes, atau observasi, angket tertutup merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat.

Instrumen dalam penelitian ini telah divalidasi oleh dosen ahli yaitu Bapak Dr. Candra Kurniawan, S.Pd, M.Or. dan bapak Putut Aji Nalendro, M.Pd. Dalam penelitian ini digunakan dua skala yaitu skala pengaruh *penggunaan Smartphone* dan skala minat mengikuti pembelajaran pjok. Penyusunan skala terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pernyataan pada skala ini terdiri dari pernyataan positif dengan nilai 4-1 untuk sangat setuju – sangat tidak setuju (*favorable*) dan pernyataan negatif dengan nilai *tentative* 1-4 untuk jawaban sangat tidak setuju – sangat setuju (*unfavorable*). Di bawah ini adalah klausa:

Tabel 3.2. Skala Linkert

Jawaban	<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Penulis

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu instrument pengaruh *penggunaan smartphone* dan instrument minat mengikuti pembelajaran olahraga. Instrumen-instrumen ya tersebut, diuji validitas dan reliabilitasnya oleh peneliti.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang disebar untuk responden. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai tata cara pengisian angket.
2. Angket dibagikan secara offline di SD Negeri 1 Langkapura.
3. Ketika pengisian angket peneliti menegaskan bahwa penelitian ini bukan tes jadi tidak berpengaruh terhadap nilai, sehingga peserta didik diharapkan mengisi jawaban dengan sejujur-jujurnya.
4. Setelah peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
5. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

3.6 Pengembangan alat ukur

1. Smartphone

Smartphone adalah perangkat komputasi bergerak yang menggabungkan fungsi telepon seluler dengan kemampuan komputasi dan konektivitas canggih. Ia beroperasi sebagai sebuah komputer mini yang dapat dibawa ke mana saja, menggunakan berbagai prinsip ilmu fisika dan teknologi informasi untuk berfungsi.

Tabel 3.3. Faktor Interistik eksteristik penggunaan *Smartphone*

Faktor	Indikator	No. Butir	+	-
Intrinsik	Kognitif (Pengetahuan)	1 (+), 5 (+)	1, 2, 5, 7	3, 4
	Afektif (Perasaan/Sikap)	2 (+), 3 (-), 7 (+)		
	Konatif/Perilaku (Tindakan)	4 (-), 6 (+)		
Faktor	Indikator	No. Butir	+	-
Ekstrinsik	Dukungan orang tua dan keluarga	8(+), 12(+), 13 (+)	8, 10, 12, 13, 14,	9, 11, 15
	Lingkungan sosial	9(-), 11(-), 14(+), 15 (-)		
	Dukungan guru	10(+)		

Studi ini menggunakan dua dimesi penggunaan *smartphone*, yaitu internal dan eksternal. Skala ini terdiri dari 15 item dan memiliki hasil uji reliabilitas, hasilnya menunjukkan 15 butir pertanyaan memiliki nilai R hitung > r tabel 0,361 yang dinyatakan valid.

2. Minat mengikuti pembelajaran PJOK

Minat mengikuti pembelajaran PJOK adalah kecenderungan kuat dan dorongan dari diri sendiri (internal) atau lingkungan (eksternal) untuk memahami dan mempelajari PJOK secara mendalam dan terstruktur. Ini melibatkan rasa ingin tahu untuk menguasai teknik, memahami prinsip-prinsip di baliknya, dan menggunakan pengetahuan ilmiah untuk meningkatkan kesehatan serta kemampuan fisik. Minat ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran PJOK.

Tabel 3.4. Faktor Interistik eksteristik minat mengikuti pembelajaran pjok

Faktor	Indikator	No. Butir	+	-
Intrinsik	Perasaan senang	1(+)	1, 2, 4, 6,	3, 5, 7
	Ketertarikan	2(+), 3(+)		
	Rasa bangga	4 (+)		
	Kecenderungan berperilaku	5 (-)6 (+)		
	Motivasi pribadi	7 (-)		
Faktor	Indikator	No. Butir	+	-
Ekstrinsik	Peran guru	8 (+)	8, 9, 11, 12, 14, 15.	10,13.
	Dukungan teman	9 (+), 10 (-)		
	Sarana & prasarana	11 (+)		
	Variasi pembelajaran	12 (+)		
	Metode pembelajaran	13 (-)		
	Dukungan keluarga	14 (+)		
	Lingkungan sekolah	15 (+)		

Skala ini terdiri dari 15 item yang memiliki hasil uji validitas dan reliabilitas, hasil menunjukkan terdapat 2 item soal yaitu nomor (10 dan 13) yang tidak valid nilai R hitung > r tabel 0,361 yang dinyatakan valid, dan di uji kembali 2 item tersebut sehingga mendapatkan hasil yang valid dengan nilai R hitung > r tabel 0,6319 sehingga semua item valid.

Komposisi:

Faktor Intrinsik: 7 butir (4 positif, 3 negatif)

Faktor Ekstrinsik: 8 butir (5 positif, 3 negatif)

Total: 15 butir

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan satu langkah penting dalam penelitian. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik yang menurut Sugiyono (2017) “Analisis statistik merupakan proses mengolah data kuantitatif agar dapat menjawab rumusan masalah, menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.” Statistik digunakan untuk mencari hubungan, pengaruh, atau perbedaan antar variabel.

Statistik Deskriptif, Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi Sugiyono. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sudijono, 2009: 40)

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif) F = frekuensi

N = jumlah responden

Analisis ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Adapun teknik penghitungannya untuk masing- masing butir dalam angket menggunakan persentase. Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa pernyataan atau jawaban yang diperoleh dari siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Adapun tehnik pengumpulan data berupa angket, yang sudah tersedia jawabannya sehingga responden tinggal memilih salah satu. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert yang telah dimodifikasi dengan alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (ST), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). (Sukardi, 2013: 146). Penelitian ini menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25.0 IBM *for windows* sebagai alat bantu pengolahan data.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tingkat Penggunaan Smartphone

Rata-rata penggunaan smartphone siswa kelas tinggi SD Negeri 1 Langkapura tergolong kategori sedang, dengan durasi penggunaan sekitar 6 jam per hari. Sebagian besar siswa menggunakan smartphone untuk aktivitas hiburan seperti bermain gim dan menonton video di media sosial, sementara sebagian lainnya memanfaatkannya untuk tujuan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa smartphone sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa, meskipun pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang produktif.

2. Tingkat Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK berada pada kategori cukup hingga tinggi. Siswa yang memiliki minat tinggi umumnya menunjukkan semangat, perhatian, dan partisipasi aktif dalam kegiatan jasmani di sekolah. Namun demikian, masih ditemukan sebagian siswa yang kurang antusias, terutama mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan smartphone dibandingkan beraktivitas fisik.

3. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Minat Mengikuti Pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana, diperoleh nilai R Square sebesar 0,115 dengan tingkat signifikansi $p = 0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti pembelajaran PJOK. Nilai tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan smartphone memberikan kontribusi sebesar 11,5% terhadap variasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, serta metode mengajar guru PJOK.

Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan smartphone dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif, tergantung pada cara dan tujuan penggunaannya. Penggunaan smartphone yang bersifat edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap PJOK, sedangkan penggunaan berlebihan untuk hiburan cenderung menurunkan aktivitas jasmani dan semangat siswa untuk berolahraga.

4. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan smartphone oleh peserta didik. Guru dan orang tua memiliki peran besar dalam mengarahkan siswa agar menggunakan smartphone secara bijak, terutama sebagai sarana belajar dan eksplorasi aktivitas jasmani. Selain itu, guru PJOK dapat memanfaatkan media digital berbasis smartphone untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PJOK

- Guru perlu mengintegrasikan teknologi digital, termasuk smartphone, ke dalam pembelajaran PJOK secara terarah, misalnya dengan menugaskan siswa membuat video latihan atau menggunakan aplikasi kebugaran anak.
- Guru hendaknya menciptakan variasi metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menumbuhkan kembali minat siswa terhadap aktivitas jasmani.

- Perlu dilakukan pengawasan dan edukasi kepada siswa mengenai dampak negatif dari penggunaan smartphone yang berlebihan agar tidak mengurangi partisipasi dalam kegiatan olahraga di sekolah.

2. Bagi Siswa

- Siswa diharapkan mampu menggunakan smartphone secara bijak dengan mengatur waktu antara belajar, bermain, dan berolahraga.
- Siswa perlu menyadari pentingnya aktivitas jasmani bagi kesehatan tubuh serta berupaya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

3. Bagi Orang Tua

- Orang tua diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan smartphone anak di rumah dengan menetapkan waktu dan batasan penggunaan yang sehat.
- Memberikan dukungan positif kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.

4. Bagi Sekolah

- Sekolah perlu mengembangkan kebijakan dan program literasi digital untuk mengarahkan penggunaan smartphone siswa ke arah yang produktif dan edukatif.
- Pihak sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran PJOK yang memadai, sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti kegiatan jasmani.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Penelitian ini masih terbatas pada pengaruh penggunaan smartphone terhadap minat mengikuti PJOK, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti variabel lain seperti motivasi belajar, dukungan sosial, atau prestasi akademik yang mungkin berhubungan dengan penggunaan smartphone.
- Peneliti berikutnya juga dapat memperluas subjek penelitian di sekolah lain dengan karakteristik berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, S., & Wibowo, A. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 135–146.
- Anita, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh media digital terhadap minat belajar peserta didik pada masa pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 45–56.
- Ardiansyah, M. (2023). Pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 11(2), 115–127.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Fitriani, N. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan aktivitas fisik siswa sekolah dasar. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 25–34.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, D., & Mahendra, A. (2022). Pengaruh penggunaan media digital berbasis smartphone terhadap peningkatan minat belajar PJOK siswa SD. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(1), 88–98.
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novianti, R. (2021). Dampak penggunaan smartphone terhadap hasil belajar dan aktivitas fisik anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 201–214.

- Prasetyo, A. (2022). Peran penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 7(3), 179–189.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(3), 155–166.
- Yusuf, A. M. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP Press.