

## **Pengaruh Digitalisasi terhadap Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Lingkungan Pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu**

**Adriyansyah Bimantara<sup>1</sup>, Ginanjar Nugraheningsih<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Mercubuana Yogyakarta

Adriyansyahb950@gmail.com<sup>1</sup>, ginanjar@mercubuana-yogya.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the impact of digitalization on the learning process through several aspects: (1) knowledge, (2) application, and (3) utilization in PJOK (Physical Education, Sports, and Health) learning. This is a descriptive quantitative study using the survey method. The population consists of 221 students from grades VIII A-G at SMP Negeri 1 Sedayu. The sample includes 120 students selected through incidental sampling. Data collection techniques involve the use of a Likert scale with ratings of SS (5), S (4), KS (3), TS (2), and STS (1). The research instrument is a questionnaire tested for validity and reliability. Data analysis is conducted using percentages (%). The results show that the impact of digitalization on the PJOK learning process at SMP Negeri 1 Sedayu is categorized as high in terms of (1) knowledge aspect at 71.35%, (2) application aspect at 69.44%, and (3) utilization aspect at 67.19%. Based on these findings, it can be concluded that the influence of digitalization on the PJOK learning process in the educational environment of SMP Negeri 1 Sedayu is categorized as high in the aspects of (1) knowledge, (2) application, and (3) utilization. Therefore, this research aims to assist PJOK subject teachers in considering the use of digitalization in the learning process from various aspects.*

**Keywords:** Digitalization, Learning, Physical Education, SMPN 1 Sedayu

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh digitalisasi terhadap proses pembelajaran melalui beberapa aspek (1) pengetahuan, (2) penerapan dan (3) pemanfaatan bagi pembelajaran PJOK. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Populasi berjumlah 221 siswa kelas VIII A-G SMP Negeri 1 Sedayu. Sampel penelitian berjumlah 120 siswa menggunakan tehnik penarikan insidental sampling. Tehnik pengumpulan data menggunakan skala likert dengan penilaian SS (5) S (4) KS (3) TS (2) STS (1). Instrument penelitian menggunakan kuisisioner melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen. Analisis data menggunakan persentase (%). Hasil penelitian tingkat pengaruh digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada SMP Negeri 1 Sedayu terhadap (1) aspek pengetahuan sebesar 71,35% dikategorikan tinggi, (2) aspek penerapan 69,44% dikategorikan tinggi, (3) aspek pemanfaatan 67,19% dikategorikan tinggi. Berdasarkan dari hasil penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa pengaruh digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan

SMP Negeri 1 Sedayu memiliki pengaruh yang dapat dikategorikan tinggi dari aspek (1) pengetahuan, (2) Penerapan, (3) Pemanfaatan. Sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk membantu guru mata pelajaran PJOK agar mempertimbangkan penggunaan digitalisasi terhadap proses pembelajaran yang dapat ditinjau dari berbagai aspek.

**Kata Kunci:** Digitalisasi, Pembelajaran, PJOK, SMPN 1 Sedayu

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan digitalisasi saat ini adalah suatu perkembangan yang sangat pesat sehingga membuat orang-orang perlu untuk beradaptasi terhadap perkembangan tersebut, sehingga perkembangan digital yang ada saat ini telah banyak diadopsi sebagai ranah untuk mencari berbagai informasi yang dapat berguna bagi perkembangan dari berbagai aspek, seperti halnya pada perkembangan digital yang telah di terapkan pada dunia pendidikan hal tersebut dapat membantu untuk mengembangkan berbagai kemampuan para peserta didik yang ada di dunia pendidikan (Dewi & Sintaro, 2019).

Perkembangan digital bukan hanya membawakan dampak yang selalu baik dengan adanya perkembangan digital bisa jadi dapat menghambat perkembangan fisik setiap individu peserta didik yang ada di lingkungan sekolah sehingga cukup mampu untuk memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap perkembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah (Muklas Septiandaru, 2020).

Olahraga merupakan suatu aktivitas yang diminati sebagai rekreasi di mana didalamnya dapat ditemukan beberapa hal yang menyangkut tentang kesehatan jasmani, kesenangan dalam bermain, dan juga kesehatan mental bagi semua orang yang melakukan kegiatan tersebut (Sugito & Allsabab, 2018). Dapat kita lihat dari para atlet maupun olahragawan yang senantiasa selalu melakukan kegiatan tersebut dan bahkan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, bisa dilihat bahwasannya para atlet maupun olahragawan dapat mengontrol kesehatan mereka dengan baik, baik dari kesehatan jasmani maupun kesehatan mental mereka masing-masing (Nugraheningsih & Saputro, 2019).

Pada saat ini telah memasuki era digitalisasi di mana segala aktivitas apa pun dengan cara yang sangat canggih, era digital adalah era di mana pada suatu zaman yang sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat terhadap kemajuan teknologi atau kemajuan yang serba digital, era digitalisasi tidak dapat dihindari sebagai solusi atas permasalahan dan peristiwa yang timbul secara jelas pada masa kini. Oleh karena itu, menggunakan teknologi merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan saat ini (Indrianto et al., 2018).

Teknologi telah mengambil peran yang memiliki pengaruh yang amat besar terhadap perkembangan sistem pembelajaran, terutama pada perkembangan

pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri, karena adanya perkembangan teknologi penyebaran tentang ilmu pendidikan jasmani olahraga serta kesehatan (PJOK) dan juga tentang keolahragaan dapat menyebar secara luas ke seluruh penjuru dunia sehingga setiap orang dapat mempelajari suatu hal tentang pendidikan jasmani maupun olahraga itu sendiri, pembelajaran berkualitas dapat dicapai melalui penggunaan teknologi atau media digital (Bakhtiar, 2016). Teknologi dan digitalisasi kini memegang peranan penting pada era globalisasi saat ini, beberapa bisa digunakan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan jasmani seperti halnya CD pendidikan, Film Olahraga, Video tentang olahraga, VCR, Internet dan lain sebagainya (Setyawan, 2016).

Anak-anak yang tumbuh kembangnya berada pada era perkembangan digitalisasi memiliki kecenderungan untuk mendapatkan banyak peluang agar dapat berkembang dan bermain dengan teknologi serta dapat mengakses media digital yang ada seperti Ipod, Ipad, smartphone, komputer, laptop, Facebook, Whatsapp, Instagram, dan masih banyak yang lainnya. Akan tetapi sesuatu yang dapat mengkhawatirkan ialah bahwa individu tersebut akan kerugian terhadap banyaknya jenis pembelajaran yang seharusnya didapatkan, interaksi fisik, hingga dapat juga mempengaruhi kecerdasan emosional lainnya (Juditia, 2022).

Pada era digital saat ini, banyaknya orang yang telah menghiraukan kesehatan tubuh mereka. Karena pentingnya olahraga bagi kesehatan, mereka disibukkan dengan bekerja sehingga minimnya aktivitas olahraga membuat kesehatan semakin menurun, dan pada saat di waktu luangnya, kebanyakan orang menggunakan waktu luang tersebut tidak untuk menyempatkan diri dalam berolahraga, akan tetapi untuk bermain dengan perangkat digital atau teknologi yang serupa. Sehingga orang-orang tersebut jadi mengabaikan kesehatan tubuhnya sendiri (Mashuri et al., 2019).

Klik di sini untuk memasukkan teks. Dalam suatu jurnal Djoko Pekik Irianto menyatakan bahwa olahraga yang apabila dilaksanakan dengan menggunakan cara yang telah terkoordinir atau juga bisa serta merta menggunakan metode yang tepat, dapat menaikkan daya tahan cardio vaskuler, meningkatkan kekuatan serta daya tahan otot, kelenturan, serta dapat meningkatkan penyempurnaan struktur tubuh. Dengan adanya peningkatan dari berbagai komponen kebugaran jasmani tersebut, maka kebugaran yang memiliki hubungan dekat dengan kesehatan juga akan dapat ditingkatkan (Darmawan et al., 2021). Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan maka peneliti tertarik untuk meneliti terhadap lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu sehingga penelitian ini diberi judul, "Pengaruh digitalisasi terhadap aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu".

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang diaplikasikan menggunakan metode deskriptif kuantitatif memiliki tujuan untuk mendeskriptifkan serta dapat menggambarkan berbagai macam kondisi serta keadaan yang ada dilapangan. Dalam sebuah jurnal menurut Sugiyono (2012:13) menjelaskan bahwa metode deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui nilai dari suatu variabel dengan tanpa membuat perbandingan atau pun menghubungkan dengan variabel yang lainnya (Jayusman et al., 2020).

### **B. Populasi dan Sampel**

Populasi diartikan sebagai suatu hal yang dapat merepresentasikan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti guna mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam sebuah jurnal mengatakan bahwa populasi menurut Hadari Nawawi pada tahun (1983) menyebutkan bahwa populasi adalah perkumpulan suatu objek penelitian dari berbagai makhluk hidup (Syafnidawati, 2020). Menurut pendapat lain populasi adalah wilayah yang telah digeneralisasikan sebagai suatu subjek atau objek yang telah memiliki kuantitas serta karakter tertentu, sehingga dapat dimantapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut (Hum et al., 2021).

Populasi yang ditetapkan pada penelitian ini yakni siswa kelas VIII A-G SMP Negeri 1 Sedayu sehingga didapati populasi siswa kelas VIII pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu sebanyak 221 siswa kelas VIII dari rentang kelas A-G. Dari jumlah populasi yang telah diketahui, didapati banyaknya sampel yang memberikan respons sebanyak 120 responden.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 jenis variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat dalam sebuah artikel menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang dapat memberikan pengaruh sehingga dapat menjadi penyebab berubahnya atau munculnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi dikarenakan adanya variabel bebas (Nikmatur Ridha, 2017).

### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam sebuah artikel menurut Gulo pada tahun (2000) instrumen penelitian adalah suatu pedoman tertulis yang mengacu kepada wawancara, pengamatan, pertanyaan, pernyataan yang dipersiapkan sedemikian rupa untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, instrumen tersebut bisa juga disebut sebagai pedoman

pengamatan, wawancara, kuisioner, atau dokumenter serta dapat disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam sebuah penelitian (Fauziah et al., 2020).

## **E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **a. Validitas**

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No Item	r Hitung	Sig	r Table	Keterangan
1	617	>	0,355	Valid
2	702	>	0,355	Valid
3	586	>	0,355	Valid
4	535	>	0,355	Valid
5	446	>	0,355	Valid
6	390	>	0,355	Valid
7	569	>	0,355	Valid
8	506	>	0,355	Valid
9	491	>	0,355	Valid
10	518	>	0,355	Valid
11	609	>	0,355	Valid
12	560	>	0,355	Valid
13	448	>	0,355	Valid
14	593	>	0,355	Valid
15	577	>	0,355	Valid
16	677	>	0,355	Valid
17	358	>	0,355	Valid
18	435	>	0,355	Valid
19	464	>	0,355	Valid
20	764	>	0,355	Valid
21	382	>	0,355	Valid
22	501	>	0,355	Valid

Dalam sebuah artikel Azwar pada tahun 2012 menyatakan bahwasannya validitas merupakan sebuah isi yang di mana akan menjadi estimasi dengan melalui pengujian kelayakan atau relevansi suatu isi tes tertentu dengan menggunakan analisis yang bersifat rasional melalui ahli yang memiliki kompetensi dalam bidangnya. Setelah validitas setiap butir pertanyaan diperoleh maka hasil yang telah diperoleh akan dibandingkan dengan nilai  $r_{Tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yang di mana apabila nilai  $r_{Hitung}$  diatas atau  $> r_{Tabel}$  maka validitas butir pertanyaan pada taraf signifikansi yang akan di gunakan (Wahyuni, 2022).

b. Reliabilitas

**Gambar 1.** Hasil Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,871	,883	22

Reliabilitas pada umumnya digunakan dalam sebuah penelitian untuk menguji kekonsistenan suatu data sehingga data yang telah ter uji reliabilitasnya akan dapat digunakan hingga seterusnya, dalam sebuah artikel menurut Ghazali pada tahun 2016. Apabila nilai Chrombach's Alpha  $>0,60$  maka kuisisioner maupun angket yang telah disusun dapat dinyatakan konsisten atau reliabel, dan apabila nilai dari Chrombach's Alpha  $< 0,60$  maka kuisisioner atau angket penelitian dapat dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten (Manajemen et al., 2022).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan aktivitas yang memberikan semangat, teratur, dengan secara terus-menerus serta dikemas dalam suasana yang menyenangkan bagi para peserta didik hal tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan para peserta didik yang ada disekolah, pengembangan keterampilan neuromuskuler atau kemampuan terampil pada sistem motorik, memberikan perkembangan intelektual peserta didik, sehingga mampu untuk mengembangkan pribadi dan sosial ataupun emosional para peserta didik (Mashuri et al., 2019).

Dalam sebuah artikel menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah sesuatu pembelajaran yang memiliki desain khusus dalam melakukan aktivitas jasmani sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani, serta dapat mengembangkan dari segi sistem motorik, kemampuan kognitif, hingga perilaku hidup sehat yang aktif dalam berolahraga sehingga memiliki kecerdasan emosi yang baik (Setiawan Eko Fredy, 2023).

Setelah dilakukannya pengambilan data penelitian terhadap siswa SMP Negeri 1 Sedayu dan telah melalui tahap analisis data menggunakan metode deskriptif statistik menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistic 22 for windows* didapati hasil deskriptif statistik sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Deskriptif Statistik

Statistics		
Pengaruh Digitalisasi		
N	Valid	120
	Missing	0
Mean		87,57
Median		87
Mode		87
Std. Deviation		7,449
Minimum		71
Maximum		110
Sum		10508

Pada hasil deskriptif statistik yang terdapat pada tabel yang berada di atas telah diketahui bahwasannya tingkat pemahaman siswa pada SMP Negeri 1 Sedayu mengenai pemahaman terhadap digitalisasi melalui faktor pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatannya terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) memiliki standar deviation sebesar 7,44, mean sebesar 85,57, nilai maximum sebesar 110, nilai minimum sebesar 71, lalu hasil tersebut dapat dikategorikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 1 Sedayu terkait tingkat pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatan digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan di SMP Negeri 1 Sedayu sebagaimana berikut ini:

**Tabel 3.** Frekuensi Jawaban Responden

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (5)	403	15,27%
2	Setuju (4)	1830	69,32%
3	Kurang Setuju (3)	363	13,75%
4	Tidak Setuju (2)	40	1,52%
5	Sangat Tidak Setuju (1)	4	0,15%
6	TOTAL	2640	100,00%

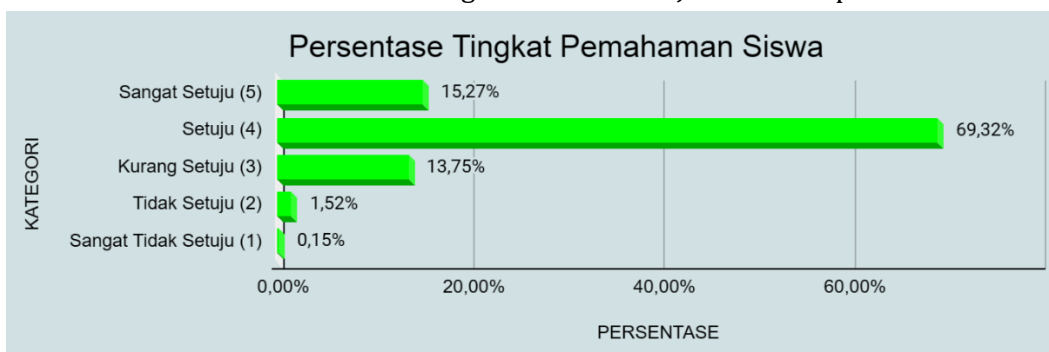
Berdasarkan hasil penelitian tingkat pemahaman siswa terhadap digitalisasi yang dinilai melalui beberapa faktor yakni pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatannya terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu yang telah dikategorikan melalui skala likert didapati bahwasannya 15,27% siswa yang memberikan responss sangat setuju dari seluruh kuisisioner yang telah dibagikan, 69,32% siswa memberikan responss setuju, 13,75% siswa memberikan responss kurang setuju, 1,52% siswa memberikan responss tidak setuju, dan 0,15% siswa memberikan responss sangat tidak setuju. Apabila jawaban responden yang didapat berdasarkan persentase yang kemudian dikategorikan dengan didasari rumus interval skor yang telah didapatkan, maka hasil interval skornya seperti yang ada pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Pengkategorian Berdasarkan Interval Skor

No	Interval Skor	Kategori
1	80% - 100%	Sangat Tinggi
2	60% - 80%	Tinggi
3	40% - 60%	Sedang
4	20% - 40%	Rendah
5	0% - 20%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel perhitungan interval skor yang ada di atas maka dapat diketahui bahwa respons yang diberikan oleh seluruh responden dapat dideskripsikan bahwa sebesar 69,32% responden menyatakan setuju sehingga mengindikasikan bahwasannya nilai persentase tersebut berada pada tingkat kategori tinggi, sedangkan untuk 4 skala jawaban lainnya berada pada tingkat kategori sangat rendah dikarenakan nilai hitung persentase lebih rendah < 20% sehingga menempatkan 4 skala jawaban tersebut berada pada tingkat kategori sangat rendah.

**Gambar 2.** Diagram Persentase Jawaban Responden



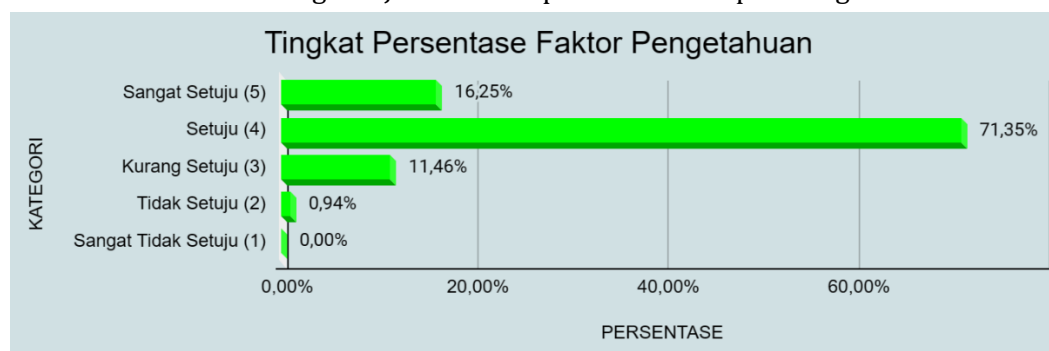
Apabila dilihat dari gambar diagram di atas dapat diketahui bahwa total dari seluruh jawaban responden memberikan jawaban setuju dengan besaran persentase sebesar 69,32%.

a. Aspek Pengetahuan Digitalisasi

**Tabel 5.** Jawaban Responden Dari Aspek Pengetahuan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (5)	156	16,25%
2	Setuju (4)	685	71,35%
3	Kurang Setuju (3)	110	11,46%
4	Tidak Setuju (2)	9	0,94%
5	Sangat Tidak Setuju (1)	0	0,00%
6	TOTAL	960	100,00%

**Gambar 3.** Diagram Jawaban Responden Dari Aspek Pengetahuan



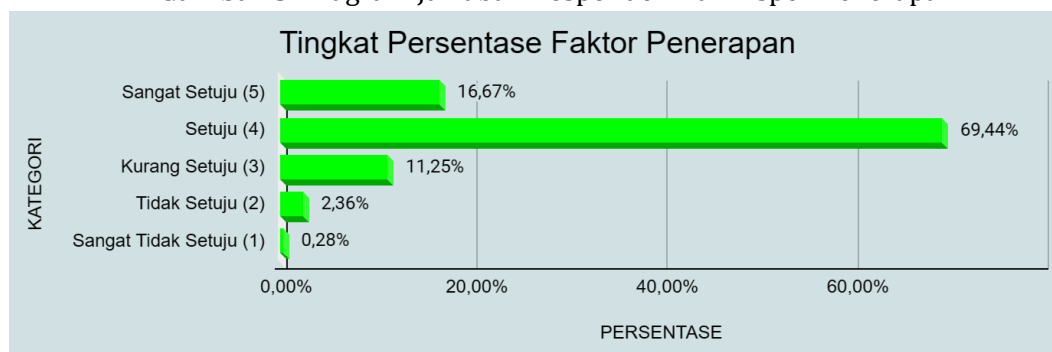
Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman siswa terhadap digitalisasi yang didapatkan melalui faktor pengetahuan terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu yang telah dikategorikan melalui skala likert didapati bahwasannya 16,25% siswa yang memberikan respons sangat setuju dari seluruh kuisioner yang telah dibagikan, 71,35% siswa memberikan respons setuju, 11,46% siswa memberikan respons kurang setuju, 0,94% siswa memberikan respons tidak setuju, dan 0,00% siswa memberikan respons sangat tidak setuju.

b. Aspek Penerapan Digitalisasi

**Tabel 6.** Jawaban Responden Dari Aspek Penerapan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (5)	120	16,67%
2	Setuju (4)	500	69,44%
3	Kurang Setuju (3)	81	11,25%
4	Tidak Setuju (2)	17	2,36%
5	Sangat Tidak Setuju (1)	2	0,28%
6	TOTAL	720	100,00%

**Gambar 3.** Diagram Jawaban Responden Dari Aspek Penerapan



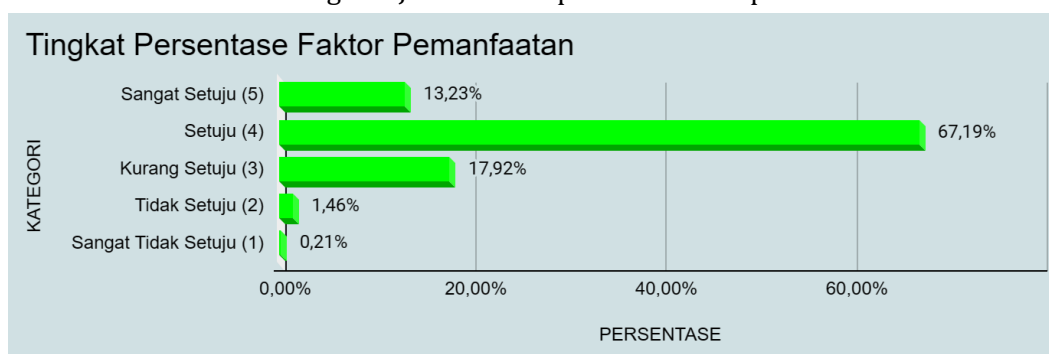
Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman siswa terhadap digitalisasi yang didapatkan melalui faktor penerapan terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu yang telah dikategorikan melalui skala likert didapati bahwasannya 16,67% siswa yang memberikan respons sangat setuju dari seluruh kuisioner yang telah dibagikan, 69,44%, siswa memberikan respons setuju, 11,25% siswa memberikan respons kurang setuju, 2,36% siswa memberikan respons tidak setuju, dan 0,28% siswa memberikan respons sangat tidak setuju.

- c. Aspek Pemanfaatan Digitalisasi
- d.

**Tabel 7.** Jawaban Responden Dari Aspek Pemanfaatan

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju (5)	127	13,23%
2	Setuju (4)	645	67,19%
3	Kurang Setuju (3)	172	17,92%
4	Tidak Setuju (2)	14	1,46%
5	Sangat Tidak Setuju (1)	2	0,21%
6	TOTAL	960	100,00%

**Gambar 4.** Diagram Jawaban Responden Dari Aspek Pemanfaatan



Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman siswa terhadap digitalisasi yang didapatkan melalui faktor pemanfaatan terhadap aktivitas pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu yang telah dikategorikan melalui skala likert didapati bahwasannya 13,23% siswa yang memberikan respons sangat setuju dari seluruh kuisisioner yang telah dibagikan, 67,19%, siswa memberikan respons setuju, 17,92% siswa memberikan respons kurang setuju, 1,46% siswa memberikan respons tidak setuju, dan 0,21% siswa memberikan respons sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 1 Sedayu terhadap aspek pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatan digitalisasi mengindikasikan bahwa dari beberapa aspek yang telah diteliti memiliki hasil yang dapat terbilang positif terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada lingkungan pendidikan yang ada di SMP Negeri 1 Sedayu dengan hasil yang dapat di representasikan sehingga dapat menghasilkan penelitian terkait tingkat pemahaman siswa terhadap digitalisasi yang dinilai melalui beberapa faktor yakni pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatannya terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP

Negeri 1 Sedayu yang telah dikategorikan melalui skala likert didapati bahwasannya 15,27% siswa yang memberikan respons sangat setuju dari seluruh kuisioner yang telah dibagikan, 69,32% siswa memberikan respons setuju, 13,75% siswa memberikan respons kurang setuju, 1,52% siswa memberikan respons tidak setuju, dan 0,15% siswa memberikan respons sangat tidak setuju.

Berdasarkan dari hasil yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa pengaruh digitalisasi terhadap proses pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran PJOK, sehingga didapati mayoritas responden yang merupakan peserta didik yang ada pada lingkungan SMP Negeri 1 Sedayu mayoritas menyatakan setuju bahwa pengaruh digitalisasi terhadap aktivitas pembelajaran PJOK pada lingkungan pendidikan yang ada di SMP Negeri 1 Sedayu dapat membawakan hasil yang positif terhadap aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap kebutuhan pembelajaran.

Metode pembelajaran pendidikan jasmani yang ada disekolah pada saat ini sebagian besar telah memanfaatkan perkembangan era digitalisasi dengan kemajuan tersebut teknologi dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin melalui cara memanfaatkan video pembelajaran melalui laptop maupun smartphone (Juditia, 2022). Sehingga minat para peserta didik terhadap pendidikan jasmani akan dapat dipengaruhi oleh hal tersebut, dalam sebuah jurnal Hurlock E. B. pada tahun (1993) menyatakan bahwasannya pada setiap diri seseorang, minat sangat berperan penting terhadap kehidupan dari setiap orang sehingga memiliki pengaruh yang besar atas perilaku dan sikap, khususnya selama masa kanak-kanak. Hal tersebut dikarenakan setiap kepribadian seorang anak sangat ditentukan dari minat yang berkembang selama masa kanak-kanak (Bangun, 2019).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengaruh digitalisasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada lingkungan pendidikan SMP Negeri 1 Sedayu memiliki pengaruh yang dapat dikategorikan tinggi dari berbagai aspek baik dari aspek pengetahuan, penerapan, serta pemanfaatannya terhadap proses pembelajaran PJOK. Dari seluruh aspek yang ada dapat diketahui bahwa respons yang telah didapatkan sebesar 69,32% responden memberikan respons setuju sehingga dapat respons yang diterima dapat dikategorikan tinggi. Dari total respons yang diterima dari seluruh aspek yang telah diteliti dapat diketahui bahwa respons terbesar yang didapatkan dari responden berada pada aspek (1)pengetahuan dengan besaran respons yang diterima sebesar 71,35% dan dilanjutkan dengan aspek (2)penerapan sebesar 69,44% dan diikuti oleh aspek pemanfaatan (3)sebesar 67,19%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, S. (2016). Identitas pendidikan jasmani: kaitannya dengan ilmu keolahragaan. *Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan, 1976*, 1-8.
- Bangun, S. Y. (2019). Peran Pelatih Olahraga Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Olahraga Pada Peserta Didik. *Jurnal Prestasi*, 2(4), 29. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i4.11913>
- Darmawan, A., Soenyoto, T., Putri, D. T., & Sulaiman. (2021). Peningkatan Kualitas Kesehatan Masyarakat melalui Pemberdayaan Masyarakat Peduli Olahraga. *Jurnal Implementasi*, 1(1), 1-9.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S*, 2(1), 1-11.
- Fadhli, M., Sufiyandi, & Wisman. (2020). Peningkatan Kesadaran Masyarakat dalam Menggunakan Bahasa yang Bijak di Media Sosial pada Era Digitalisasi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 01(1), 25-31.
- Fauziah, S., Rembulan, I., & Nisriinaa Ambarwati, M. (2020). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA MAHASISWA NON STUDI ARAB DI UNIVERSITAS AL AZHAR INDONESIA DAN SOLUSINYA*.
- Hum, M., Musyahid, A., & Ag, M. (2021). *POPULASI DAN TEKNIK SAMPEL ( Fenomena Pernikahan dibawah Umur Masyarakat 5 . 0 di Kota / Kabupaten X ) MAKALAH Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Hukum Dosen Pengampu : HINDUN UMIYATI PROGRAM PASCASARJANA JURUSAN DIRASAH ISLA. June*, 1-25.
- Indrianto, N., Latipah, N., Suharjo, Pratiwi, C. R. N. P., Kusumawati, H., Nuriyati, T., Handayani, E. S., Lehan, A. A. D., Suwanto, Nadziroh, A., Noor, T. R., Yuliasti, R. N. K., Marzuki, A. G., Hamzah, BidurI, F. N., Astuti, D. P. J., Ulfa, M., Ma'arif, A. S., Sodik, A. J., ... Susanto, R. (2018). Waktunya Merdeka Belajar. In *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*.
- Jayusman, I., Agus, O., & Shavab, K. (2020). STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. In *Halaman | 13 Jurnal Artefak* (Vol. 7, Issue 1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>
- Juditia, S. (2022). *Pembelajaran Penjas Di Era Digital Berbasis Individualized Learning Model*. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/usmyw>
- Manajemen, J., Aliansi, B., Slamet dan, R., & Wahyuningsih, S. (2022). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS TERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KERJA*.
- Mashuri, H., Puspitasari, I. C., & Abadi, S. M. (2019). *Semdikjar 3. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga: Sebuah Pandangan Filosofis*.

- Muklas Septiandaru. (2020). Hubungan Penggunaan Media Digital dengan Aktivitas Jasmani Siswa Kelas IV dan V Di Sekolah Dasar Negeri Kentungan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. *International Journal of Hypertension*, 1(1), 1-171. <http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea>
- Nikmatur Ridha. (2017). PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN. *Jurnal Hikmah*, 14.
- Nugraheningsih, G., & Saputro, Y. A. (2019). PENINGKATAN KESEGERAN JASMANI MELALUI MATAKULIAH PENCAKSIKILAT MAHASISWA ILMU KEOLAHRAGAAN. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 13-26. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.560>
- Setiawan Eko Fredy, W. A. (2023). *Survei Minat Belajar Penjas Dimasa New Normal*.
- Setyawan, D. A. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan. *Seminar Nasional Olahraga 2016*, 119-139. Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan - Danang Aji Setyawan.pdf%0A%0A
- Sugito, & Allsabab, M. A. H. (2018). Peluang pengembangan industri keolahragaan dalam meningkatkan potensi olahraga dan perekonomian di Indonesia. *Prosiding SNIKU (Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA)*, 1(1), 60-69. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snik/index>
- Syafnidawati. (2020). APA ITU POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Raharja.Ac.Id*. [https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/#:~:text=Pengertian Populasi Menurut Para Ahli&text=Menurut Hadari Nawawi \(1983\)%2C,dalam suatu penelitian yang dilakukan](https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/#:~:text=Pengertian%20Populasi%20Menurut%20Para%20Ahli&text=Menurut%20Hadari%20Nawawi%20(1983)%2C,dalam%20suatu%20penelitian%20yang%20dilakukan).
- Wahyuni, V. (2022). Validity and Reliability of Mathematical Communication Ability Test Instruments Relation and Function Materials. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 89-99. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.2232>