

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 merupakan bencana non-alam yang disebabkan oleh virus yang mematikan dan menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Pandemi global ini dinyatakan oleh WHO (*World Health Organization*) pada 11 Maret 2020 akibat wabah covid-19 yang menyebar luas. WHO meminta negara-negara termasuk Indonesia untuk mengambil tindakan yang mendesak dan agresif untuk mencegah dan mengendalikan covid-19.² Seluruh segmen kehidupan manusia terganggu. Banyak negara yang memaksa melakukan pembatasan aktivitas sosial. Salah satunya dalam dunia pendidikan.

Pemerintah dibelahan bumi harus mengambil keputusan pahit dengan memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas dengan tujuan untuk mengurangi kontak orang-orang serta menyelamatkan hidup dan diganti dengan sekolah di rumah dengan menggunakan teknologi yang ada. Indonesia sudah mulai mengalami kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga untuk memperlancar kegiatan pendidikan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* adalah salah satu media komunikasi yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia serta perkembangan yang semakin menakjubkan dari masa ke masa. Indonesia sendiri juga merupakan salah satu negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa

² Zuly Daima Ulfa dan Ujen Zenal Mikdar, *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar, Interaksi Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Pelangka Raya*, Journal of Sport Science and Education, No.2, Vol.5, 2020, hal.125.

yang tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar.³ Lembaga *riset digital marketingemarketer* memprediksi pada tahun 2018 terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa.

Smartphone bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing* internet, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *game* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia.⁴ Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. *Smartphone* menjadi salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan juga pada usia sekolah dasar. Anak-anak kini telah menjadi salah satu konsumen aktif pengguna *smartphone*.

Smartphone di masa pandemi menjadi modal utama bagi guru untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar sehingga siswa juga memanfaatkan *smartphone* untuk memperlancar kegiatan belajarnya yang memang harus dilakukan dengan tanpa tatap muka dan digantikan *smartphone* untuk media belajarnya. Dengan demikian, anak-anak memiliki

³ Muhammad Zaini dan Soenarto, *Persepsi Orang Tua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, No.1, Vol.3, 2019, hal. 255.

⁴ Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap, *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mangapet, Kota Manado*, Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, No.3, Vol.1, 2019, hal.53.

banyak kesempatan untuk memegangnya baik untuk belajar atau kegiatan yang lain.

Smartphone yang semakin canggih perkembangannya menyajikan fitur-fitur yang sangat menarik bagi masyarakat terutama bagi anak-anak. Banyaknya aplikasi-aplikasi hiburan yang pastinya anak-anak lebih tertarik dari pada untuk belajar. Aplikasi-aplikasi hiburan seperti *game online* dan media sosial dapat mengakibatkan kecanduan pada peserta didik. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.⁵ Sedangkan *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.⁶

Game online merupakan salah satu bentuk bukti pesatnya perkembangan di era globalisasi yang membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat dilakukan di dalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya.⁷ Banyak perusahaan yang melihat peluang dan mengembangkan permainan dengan berbasis teknologi yang salah satunya adalah *game online*. Bermain

⁵ Angel, *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, eJournal Ilmu Komunikasi, No.1, Vol.2, 2013, hal.532.

⁶ Syahrul Perdana Kusumawardani, *Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit*, Jurnal AntroUnairdotNet, No.2, Vol.IV, 2015, hal.156.

⁷ Puji Meutia, dkk. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung*, Jurnal Genta Mulia, No. 1, Vol.XI, 2020, hal. 23.

memanglah dunia anak-anak.⁸ Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain. Sebelum adanya permainan modern, kita telah mengenal permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, kelereng, masak-masakan, bermain layang-layang dan sebagainya. Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional ini perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional.

Permainan tradisional dapat mengajarkan pada anak tentang bagaimana cara bekerja sama, saling tolong menolong, dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, permainan ini juga dapat menunjang perkembangan jasmani seorang anak karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerak aktif dimana secara tidak langsung anak dirangsang ketangkasannya. Perkembangan jasmani pada anak-anak dan remaja akan berlangsung optimal apabila disertai dengan aktivitas fisik yang mencukupi.⁹ Setiap aktivitas yang kita lakukan memerlukan kebugaran jasmani yang cukup agar kita tidak merasakan lelah dan daya tubuh akan membaik sehingga tidak mudah bagi kita untuk terserang penyakit.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama dan sekolah dasar untuk meningkatkan sumber daya

⁸ *Ibid.*, hal.22

⁹ Ni Putu Ayu W. dan Luh Putu Ratna S, *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Game Online dengan Kebugaran Fisik pada Remaja SMP di Kota Denpasar*, Jurnal Medika Udayana, No.7, Vol.8, 2019, hal. 2.

manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani dalam sehari-hari menuju sehat seutuhnya.¹⁰ Kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitasnya tanpa mengalami kelalahan yang berlebihan.¹¹ Kita masih memiliki tenaga cadangan dan selalu bersemangat untuk melakukan aktivitas yang lainnya. Namun, kenyataannya gaya hidup siswa sekarang berbeda jauh dengan gaya hidup siswa sebelumnya. Permainan tradisional sudah banyak dilupakan oleh siswa pada zaman sekarang. Mereka lebih memilih bermain *game online* karena suasananya dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dalam dunia nyata, sehingga anak lebih tertarik dengan *game online* daripada bermain tradisional yang sifatnya membutuhkan gerak. Hal inilah yang dapat menghambat kebugaran jasmani siswa saat ini.

Game online diketahui telah berkembang dalam dunia anak di masa pandemi ini. Selain itu, media sosial juga berkembang dalam dunia anak-anak saat ini. Tidak sedikit dari mereka yang tidak mengenal yang namanya media sosial. Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet yang dapat mendorong dan memungkinkan penggunaanya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah kenal sebelumnya.¹² Berdasarkan data dari survei yang dilakukan oleh *We Are Sosial Singapore*

¹⁰ Komarudin, Mardianto Prabowo, *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga, No.2, Vol.26, 2020, hal. 57.

¹¹ Yusup Hidayat dkk, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: PUSAT PEMBUKUAN Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), hal. 38.

¹² Endah Triastuti, dkk, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*, (Jakarta: PUSKAKOM, 2017), hal. 16.

pada tahun 2017, jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial adalah 106 juta jiwa dari total 262 juta jiwa.¹³ Sementara, dari data survei yang sama menunjukkan bahwa dalam aktivitas tertinggi yang dilakukan oleh pengguna internet Indonesia dalam kurun waktu satu minggu adalah mengunjungi media sosial dengan rincian 62% menggunakan telepon pintar, 16% menggunakan computer dan 6% menggunakan tab. Sedangkan, Indonesia mengalami peningkatan di sepanjang tahun 2018 terhadap pengguna media sosial sebanyak 51% yang merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan pengguna media sosial tercepat di dunia. Salah satu pengguna media sosial yang paling banyak adalah anak-anak. Anak-anak yang berusia menginjak remaja atau berusia 10-14 tahun sudah banyak dari mereka mengenal media sosial bahkan mereka sangat menggemari. Dengan alasan untuk mengawasi, meninggalkan komentar, membagi informasi, dan mengonsumsi konten.¹⁴

Media sosial sangat berkembang pesat ditengah-tengah masyarakat dimana mereka memanfaatkannya untuk berinteraksi sosial dan menjalin komunikasi dengan orang-orang yang dekat maupun jauh. Selain itu, media sosial juga merupakan salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Pendidik memanfaatkan media sosial untuk menyampaikan materi atau mengembangkan kreatifitasnya dalam dalam mengajar. Namun, di situasi

¹³ *Ibid.*, hal. 18-19.

¹⁴ Ayu Kurnia, Dian Veronika S., *Penerapan Adab Penggunaan Media Sosial Siswa Sekolah Dasar: Komparasi Sekolah Islam dan Sekolah Umum*, *Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, No. 2, Vol.2, 2019, hal. 99.

pandemi ini banyak dari siswa tidak memanfaatkan betul untuk belajar. Aplikasi media sosial yang ada di *smartphone* seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, *whatsapp*, dan *youtube* lebih menarik tampilannya seperti foto, video atau berita ter-*update*. Aplikasi-aplikasi ini telah menyuguhkan fitur yang modern sehingga memiliki daya tarik tersendiri yang dapat memangkas waktu belajar siswa. Siswa akan lebih memilih melihat fitur-fitur media sosial sebagai hiburan daripada untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Kini di masa pandemi yang mengharuskan pembelajarannya di lakukan di rumah tanpa tatap muka, pendidik mengalami kesulitan dalam memantau perkembangan kebugaran jasmani siswa. Siswa melakukan pembelajaran harus dengan *smartphone* tidak bisa dipastikan hanya untuk belajar. Banyak siswa yang menggunakan *smartphone* untuk *game* atau media sosial dengan waktu yang lebih lama daripada belajar karena memang fiturnya tidak membutuhkan gerakan tubuh sehingga dapat menghambat kebugaran jasmani siswa di masa pandemi. Hal ini merupakan tantangan bagi pendidik yang harus membuat model dan metode pembelajaran yang menarik agar siswa mau berkontribusi secara sukarela dan memperoleh manfaat dari setiap pembelajaran yang diterima salah satunya pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani yang dulunya banyak dilakukan di luar kelas atau sekolah, kini di masa pandemi tidak bisa dilakukan disembarang tempat karena kita harus mematuhi protokol kesehatan yang sudah ditetapkan pemerintah agar penyebaran virus tidak merambah. Selain itu, pendidik harus bekerja sama dengan orang tua siswa bahwa perlu nya orang tua membimbing

atau mengajak anak untuk lebih aktif dalam melakukan aktivitas tubuhnya untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Orang tua juga bisa membatasi durasi pemakaian *smartphone* pada anak untuk mengurangi bermain *game online* dan media sosial agar tidak terjadi kecanduan yang berdampak buruk bagi kesehatan siswa, baik kebugaran jasmaninya ataupun kebugaran rohaninya.

Tugas calon guru dalam hal ini yaitu perlu melakukan sosialisasi terkait dampak baik dan buruknya terkait penggunaan *game online* dan media sosial yang akan berpengaruh pada kebugaran jasmani siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengkaji masalah mengenai **“Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* dan Media Sosial di Masa Pandemi terhadap Pendidikan Jasmani Siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. *Game online* atau jenis permainan modern banyak dimainkan anak di masa pandemi.
- b. Media sosial tidak hanya dimanfaatkan siswa untuk media belajar di masa pandemi melainkan sebagai hiburan.

- c. Pendidikan jasmani siswa tidak berjalan dengan baik karena sulitnya memilih metode yang tepat untuk mengajak dan memantau aktivitas jasmani siswa secara langsung di masa pandemi.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah memiliki tujuan agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi yaitu:

- a. Penulis meneliti kelas VA dan VB khususnya siswa di MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
- b. Penelitian ini hanya dibatasi pada :
 - 1) Intensitas penggunaan *game online* di masa pandemi pada siswa kelas VA dan VB MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
 - 2) Intensitas penggunaan media sosial di masa pandemi siswa kelas VA dan VB MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
 - 3) Pendidikan jasmani siswa kelas VA dan VB MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Adakah pengaruh intensitas penggunaan *game online* di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung?

2. Adakah pengaruh intensitas penggunaan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung?
3. Adakah pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *game online* di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sangat penting dalam penelitian, khususnya dalam penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk membantu dan menuntun dalam memahami kejadian dan peristiwa yang akan diteliti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan

masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹⁵ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum berupa jawaban yang empirik dengan data.

Hipotesis ini perlu adanya pengujian untuk menjawab jawaban sementara yang telah ada. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)
 - a. Ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
 - b. Ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
 - c. Ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* dan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal.96.

2. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.
- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* dan media sosial di masa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Peneliti ini di harapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah referensi dalam bidang pendidikan dan memberikan informasi terkait pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial terhadap pendidikan jasmani siswa.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya terkhusus di bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi media dan sarana pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan pendidikan dan pembelajaran anak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan menyalurkan kekreatifitasnya dalam proses pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran jasmani siswa.

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pelajaran bagi orang tua agar selalu memberikan pengawasan siswa terhadap pemakaian *smartphone* terkhusus dalam hal *game online* dan media sosial.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana untuk mencari informasi, media belajar, mengembangkan aktivitas fisik dan melatih siswa untuk menghadapi dunia digital melalui aplikasi edukatif.

e. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan pengetahuan peneliti dalam hal pendidikan terkhusus pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial terhadap pendidikan jasmani siswa.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi petunjuk, arahan, acuan serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan dan sesuai dengan hasil penelitian.

G. Penegasan Istilah

Peneliti bertujuan agar mempermudah pembahasan dan menghindari kesalah pahaman pengertianm dan kekeliruan penafsiran yang terdapat pada judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* dan Media Sosial di Masa Pandemi terhadap Pendidikan Jasmani Siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung”. Selain itu, agar judul ini dapat dimengerti secara umum menyangkut isi dan pembahasannya, maka perlu diuraikan istilah pokok dalam judul ini sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Intensitas

Intensitas adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan.¹⁶

b. *Game online*

Game online adalah permainan yang di mainkan secara online via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting.¹⁷

c. Media sosial

Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial.¹⁸ Media ini berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet yang mampumendorong dan memungkinkan penggunanya saling terhubung dengan siapa saja.¹⁹

¹⁶ Herfina Rinjani dan Ari, *Kebutuhan Afisiliasi dengan Intensitas Facebook Pada Remaja*, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, No.1, Vol.1, 2020, hal. 73.

¹⁷ Sri Wahyu Adiningtiyas, *Peran Guru Mengatasi Kecanduan Game Online*, Jurnal Kopasta, No.4, Vol.1, 2017, hal.29.

¹⁸ Mulawarman, Aldila Dyas Nurfitri, *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya ditinjau dari Prespektif Psikologi Sosial Terapan*, Jurnal Buletin Psikologi, No.1, Vol.75, 2017, hal.37.

¹⁹ Endah Triastuti, dkk, *Kajian Dampak Penggunaan.....*, hal. 16.

d. Masa Pandemi

Pandemi Covid-19 merupakan bencana non-alam yang disebabkan oleh virus yang mematikan dan menginfeksi hampir seluruh negara di dunia.²⁰

e. Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama dan sekolah dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani dalam sehari-hari menuju sehat seutuhnya.²¹

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan di atas, dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* dan Media Sosial di Masa Pandemi terhadap Pendidikan Jasmani Siswa MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung” ialah adakah pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial di masa pandemi ini terhadap pendidikan jasmani siswa, dimana pada masa pandemi ini siswa harus berhadapan dengan smartphone untuk memperlancar belajarnya sehingga siswa

²⁰ Ely satiyasih rosali, *Aktivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya*, Jurnal GEOOSEE, No. 1, Vol. 1, 2020, hal. 21-22.

²¹ Komarudin, Mardianto Prabowo, *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Majalah Ilmiah Olahraga, No.2, Vol.26, 2020, hal. 57.

memiliki banyak kesempatan memegang *smartphone* baik untuk keperluan belajar atau sekedar untuk hiburan seperti *game online* dan media sosial. Kesempatan inilah yang membuat siswa jarang menggunakan *smartphone* dengan sebaiknya. Siswa lebih banyak menggunakan untuk *game online* dan media sosial sehingga terhambatnya perkembangan kebugaran jasmaninya karena kurangnya aktivitas tubuh siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan menggunakan dengan sebaiknya dan orang tua juga memberikan batasan waktu dalam penggunaannya agar tidak terjadi kecanduan pada siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan yang jelas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I** merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan masalah, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. **BAB II** merupakan metode landasan teori, yang berisi landasan teori yang membahas pengaruh intensitas penggunaan *game online* dan media sosial dimasa pandemi terhadap pendidikan jasmani siswa.
3. **BAB III** merupakan metode penelitian, yang memuat cara-cara peneliti dalam memperoleh data sekaligus metode pengolahan data, sehingga memenuhi tuntutan penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan

penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. **BAB IV** berisi hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.
5. **BAB V** berisi pembahasan, yaitu membahas rumusan masalah dan mendiskripsikan hasil dari penelitian.
6. **BAB VI** berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran penulis kepada berbagai pihak melalui penelitian yang dilakukan.

Bagian akhir dilengkapi dengan daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang diperlukan untuk melengkapi hasil penelitian.