

# Korelasi Gaya Belajar, Peran Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang

Ardian Bagus Firman Syah<sup>1</sup>

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

## ABSTRAK

Hasil observasi dan wawancara di SMK Muhammadiyah 2 Semarang, diperoleh informasi bahwa guru belum bisa mengidentifikasi seluruh gaya belajar siswa, peranan orang tua yang acuh dan penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadikan hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian bertujuan mengetahui adakah korelasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 2 Semarang. Desain penelitian adalah pendekatan deskriptif korelasional melalui metode kuantitatif. Sampel penelitian seluruh siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Semarang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket hasil penelitian adalah Terdapat korelasi gaya belajar terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 26 %, Terdapat korelasi peran orang tua terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 50 %, Terdapat korelasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 24 %, Terdapat korelasi gaya belajar dan peran orang terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 26 %, Terdapat korelasi gaya belajar dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 25 %, Terdapat korelasi peran orang dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 36 %, Terdapat korelasi peran orang, gaya belajar, dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar 70 %

**Kata Kunci:** Gaya Belajar ; Peran Orang Tua ; Penggunaan Gadget ; Hasil Belajar

## ABSTRACT

*Observations and interviews at SMK Muhammadiyah 2 Semarang revealed that teachers were unable to identify all of their students' learning styles, and that the indifference of parents and excessive use of gadgets resulted in poor student learning outcomes. The study aimed to determine whether there was a correlation between the factors affecting the learning outcomes of students at SMK Muhammadiyah 2 Semarang. The research design is a descriptive correlational approach using quantitative methods. The research sample consists of all students at SMK Muhammadiyah 2 Semarang. Data collection methods include observation, interviews, and questionnaires. The results of the study show that there is a 26% correlation between learning styles and learning outcomes in physical education at SMK Muhammadiyah 2 Semarang. There is a correlation between parental role and learning outcomes in PJOK at SMK Muhammadiyah 2 Semarang of 50%. There is a correlation between gadget use and learning outcomes in PJOK at SMK Muhammadiyah 2 Semarang of 24%. There is a correlation between learning style and parental role and learning outcomes in PJOK at SMK Muhammadiyah 2 Semarang of 26%. There is a correlation between learning style and gadget use and learning outcomes in PJOK at SMK*

*Muhammadiyah 2 Semarang of 25%. There is a correlation between parental role and gadget use and learning outcomes in PJOK at SMK Muhammadiyah 2 Semarang of 36%. There is a correlation between parental role, learning style, and gadget use and learning outcomes in PJOK at SMK Muhammadiyah 2 Semarang of 70%.*

**Keyword :** *Learning Styles; Role of Parents; Use of Gadgets; Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam menyerap, mengolah, dan memahami informasi. Perbedaan ini dikenal sebagai gaya belajar, yaitu karakteristik kognitif, afektif, dan fisiologis yang mempengaruhi cara seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar. Gaya belajar berperan penting dalam efektivitas pembelajaran, karena strategi yang sesuai dengan preferensi individu dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi suatu strategi belajar tertentu dengan mencari dan mencoba secara aktif, sehingga pada akhirnya siswa mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar (Khairunisha et al., 2016)

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh adanya perubahan di dalam dirinya. Perubahan tersebut meliputi kognitif (pemahamannya), afektif (sikap dan mental), dan psikomotor (perilakunya). Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal (faktor jasmani dan psikologi) dan eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat). Gaya belajar ialah cara individu untuk menyerap dan memproses informasi dengan mudah sesuai dengan kemampuannya. (Nurzaki Alhafiz, 2022)

Menurut DePorter dalam (Falah, 2019) ada tiga gaya belajar utama : visual (melalui visualisasi/penglihatan), auditori (melalui pendengaran), dan kinestetik (melalui gerakan atau aktivitas motorik), (Effendi, Cahyono and Ummah, 2023). Kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap informasi tentunya berbeda-beda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan lambat, karena itulah siswa sering kali harus menempuh cara yang berbeda-beda untuk bisa memahami setiap informasi. Ketika siswa sudah memahami gaya belajarnya sendiri, maka siswa tersebut dapat memproses materi pelajaran atau informasi dengan baik dan masuk ke dalam ingatan jangka panjang (Irawati et al., 2021)

Berdasarkan hasil penelitian dari (Cindy Yulia, 2022) yang Berjudul "Analisis gaya belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Samarinda" Menunjukan bahwa hasil gaya belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pengajar harus mampu menguasai dan mengetahui kebutuhan gaya belajar peserta didik, agar tujuan belajar bisa tercapai sesuai dengan harapan pengajar. Pengajar harus mengetahui strategi gaya belajar agar peserta didik meraih hasil terbaiknya untuk meningkatkan prestasi mereka. (Prasetya et al., 2022)

Menurut Sadirman Agus dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar, mengatakan bahwa "Orang tua sebagai pendidik karena dari orang tualah anak menerima pendidikan dan bentuk pertama dari pendidikan itu dalam keluarga, oleh karena itu orang tua memegang peranan yang penting dan amat

berpengaruh atas didikan anak" (Sadirman, 1987)("Desriarwen 2021," 2021). Pentingnya peran orang tua dalam mendidik anak bukanlah hal yang sepele karena pendidikan merupakan modal paling utama yang harus dimiliki oleh setiap anak supaya dapat menghadapi perkembangan zaman. Seperti zaman sekarang orang tua akan semakin menyadari betapa pentingnya memberikan pendidikan yang baik kepada anak-anak mereka sejak kecil. Dalam hal ini keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak terbukti memberikan banyak dampak positif bagi anak. Terdapat banyak anak yang mencapai kesuksesan setelah mereka menginjak usia dewasa dan saat mereka terjun di lingkungan masyarakat. Peran aktif orang tua juga perlu didukung oleh komunikasi yang baik antara orang tua dan pihak dari sekolah (guru, wali kelas, ataupun kepala sekolah). (Rahayu et al., 2023) Berdasarkan penelitian dari (Desriarwen, 2021) yang memiliki judul "Pentingnya peran orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa" Menunjukkan bahwa, orang tua menciptakan suasana nyaman dan komunikasi yang baik di rumah, yang berkontribusi pada prestasi belajar siswa. Adapun peran orang tua sangatlah penting bagi siswa agar siswa bisa meningkatkan prestasi belajar, diperlukan pengawasan serta bimbingan khusus bagi pelajar agar lebih termotivasi dan berkembang maju di dunia Pendidikan. (Asiva Noor Rachmayani, 2015)

Salah satu teknologi canggih pada masa kini yaitu berupa alat komunikasi elektronik di antaranya yaitu Handphone, Laptop, camera, Tablet dan lain-lain. (Rozalia, 2017) Gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa (Manumpil et al., 2015) yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka.(Nurmalasari & Wulandari, 2018) Handphone yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, handphone yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, memfungsikan handphone bukan untuk fungsinya, dll. Selanjutnya, ini akan berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Nikmah, 2013:2). (Rozalia, 2017)

Penggunaan gadget yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negative dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun (Harahap, 2018). Namun sebaliknya, jika dilakukan dengan bijaksana memberikan dampak yang positive, contohnya menggunakan google atau internet untuk mencari tau tentang pembelajaran atau tentang kehidupan yang bermakna. Penggunaan Gadget harus disertai dengan pendampingan dan pantauan dari orang tua, guru atau seseorang yang lebih dewasa agar hal yang dilakukan dalam penggunaan gadget lebih terkondisikan atau lebih terbimbing sesuai dengan kategori dan usia pengguna. Beberapa hal yang digunakan sebagai alasan peserta didik dalam penggunaan gadget ini adalah untuk berkomunikasi dan mencari informasi, baik di dalam dunia Pendidikan atau informasi yang lainnya. Penggunaan gadget digunakan karena aksesnya yang cepat, mudah dan akurat, oleh karena itu peserta didik baik dalam dunia Pendidikan atau dunia pekerjaan selalu membutuhkan gadget guna mempermudah dalam segala hal bagi mereka.

Berdasarkan penelitian dari (Manumpil et al., 2015) yang memiliki judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado" Penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan gadget dan tingkat prestasi siswa, dengan nilai  $p = 0,016$  yang menunjukkan signifikansi. Hal ini berarti bahwa penggunaan gadget yang tepat dapat mendukung prestasi belajar siswa. Siswa cenderung menggunakan gadget untuk akses informasi dan media sosial, yang dapat berdampak baik jika digunakan untuk tujuan belajar. Kesimpulannya adalah Penggunaan gadget yang bijak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan masalah. (Manumpil, Ismanto and Onibala, 2015)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Guru dan murid diempat jurusan yang berbeda (Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Kendaraan Ringan dan Teknik Alat Berat) bahwasannya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Bapak dan Ibu guru masih belum bisa mengetahui masing-masing gaya belajar siswa-siswi, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak merata atau bisa disebut jauh dari kata maksimal. Peran orang tua yang didapat anak- anak di SMK Muhammadiyah 2 Semarang juga bervariasi, sebagian orang tua siswa-siswi acuh dan menyebabkan kurangnya perhatian terhadap anaknya. Sehingga siswa-siswi kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dikelas, yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Kemudian penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan dipergunakan bukan untuk media pendukung pembelajaran tetapi lebih sering digunakan untuk bermain game dan media sosial, sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa-siswi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah korelasi antara gaya belajar, peran orang tua dan penggunaan *gadget* yang mempengaruhi hasil belajar siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 2 Semarang, dan memberikan hasil berupa data dan presentase nilai dari ketiga faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Semarang. Ketiga faktor penyebab nilai kurang maksimal ini sangat diterima oleh Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu Guru yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Semarang, selain mendapatkan respon positif, penelitian ini juga didukung sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan riset tersebut.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut : Gaya belajar siswa-siswi yang belum teridentifikasi, menjadikan guru harus mengetahui gaya belajar siswa-siswi agar hasil belajar maksimal, Peran orang tua yang belum maksimal/acuh, Penggunaan *Gadget* yang belum sesuai dengan aktivitas pembelajaran sehingga penggunaan dan hasil belajar belum maksimal, Hasil belajar yang masih belum maksimal dalam pembelajaran di sekolah.

## **METODE**

Metode penelitian adalah cara ilmiah berupa serangkaian proses sistematis yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan sebuah data dalam penelitian dalam tujuan tertentu. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan dekriptif korelasional melalui metode kuantitatif

Sugiyono (2012: 13) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif yaitu,

penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64) penelitian deskriptif adalah "penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang". Untuk pendekatan kuantitatif dijelaskan oleh arikunto (2013:12) bahwa pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Jayusman & Shavab, 2020). Yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya korelasi keempat variable yang akan diteliti. Ada tidaknya korelasi tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebanyak 454 peserta didik, dengan kriteria laki-laki sebanyak 400 siswa dan perempuan sebanyak 54 siswi. Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu (Effendi et al., 2023)

Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Pemilihan teknik ini digunakan di SMK Muhammadiyah 2 Semarang. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif, terutama ketika peneliti tertarik untuk mempelajari kasus-kasus yang unik atau sangat relevan dengan pertanyaan penelitian. *Purposive Sampling* memungkinkan peneliti untuk fokus pada kelompok atau individu yang paling relevan dengan tujuan penelitian, sehingga informasi yang dikumpulkan menjadi lebih kaya dan spesifik. Namun, sifatnya yang sangat subjektif dapat mengakibatkan hasil penelitian sulit untuk digeneralisasikan (Subhaktiyasa, 2024). Variabel didalam penelitian ini terbagi menjadi dua variable yaitu Variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y). Variabel bebas atau Variabel Independen disini ada tiga yaitu gaya belajar ( $X_1$ ), peran orang tua ( $X_2$ ), penggunaan *gadget* ( $X_3$ ). Sedangkan Variabel terikat atau Variabel Dependen pada penelitian ini hanya satu variable yaitu hasil belajar ( $Y_1$ ). Teknik Pengambilan data menggunakan : Observasi Lapangan, Wawancara dengan guru dan siswa-siswi dan pengambilan angket instrumen setia variabel

Instrumen yang peneliti gunakan pada pengambilan data gaya belajar siswa yang sudah valid dan reabel di tulis pada penelitian terdahulu yang berjudul "Pentingnya mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas" oleh (Widayanti, 2013). Didalamnya berisi 12 butir pertanyaan yang terbagi menjadi tiga angket yaitu visual, auditorial dan kinestetik.

**Tabel 1. Instrumen Gaya Belajar**

NO	Pertanyaan	Sering	Kadang	Tidak Pernah
1	Apakah anda			

	berbicara dengan lambat			
2	Apakah anda meny entuh orang untuk  mendapatkan perhatiannya?			
3	Apakah anda berdiri sangat dekat saat berbicara  dengan seseorang?			
4	Apakah anda berorientasi pada fisik dan banyak bergerak?			
5	Apakah anda belajar melalui manipulasi dan praktik?			
6	Apakah anda menghafal dengan berjalan dan melihat?			
7	Apakah anda meng gunakan jari untuk  menunjuk saat membaca?			
8	Apakah anda banyak menggunakan isyarat tubuh?			
9	Apakah anda tak bisa duduk tenang untuk  waktu yang lama?			

10	Apakah anda membuat keputusan berdasarkan perasaan?			
11	Apakah anda mengetuk ngetuk pena jari atau kaki saat mendengarkan?			

Instrumen yang peneliti gunakan dalam pengambilan data peran orang tua yang sudah valid dan reliabel ditulis pada penelitian terdahulu oleh (Ummah, 2019)

**Tabel 2. Instrumen Peran orang Tua**

No	Pertanyaan	Alternative Jawaban		
		SR	KD	TP
1	Orang tua memberi perhatian dan empati ketika saya sedang ada masalah.			
2	Orang tua mencukupi kebutuhan uang saku saya ketika berangkat sekolah			
3	Orang tua menyediakan/membelikan barang yang menjadi kebutuhan sekolah			
4	Sebelum melakukan kegiatan belajar di sekolah orang tua memeriksa buku pelajaran terlebih dahulu.			
5	Orang tua mengingatkan saya pentingnya untuk Menghadiri acara keagamaan (pengajian, ibadah minggu,dan sebagainya)			
6	Orang tua mengajarkan tentang tata cara hidup bersosial			
7	Orang tua saya menyediakan sarapan pagi			
8	Orang tua menyediakan makan siang ketika saya pulang sekolah			



9	Orang tua memberikan contoh disiplin dalam menjalankan ibadah			
10	Orang tua saya mengecek kondisi perlengkapan sekolah (tas,sepatu,seragam.buku,dan lain-lain)			
11	Orang tua saya mencukupi perlengkapan sekolah(tas,sepatu,buku,dan lain-lain) ketika sudah rusak			
12	Orang tua menanyakan kesulitan belajar yang saya alami dan memberikan solusi			
13	Orang tua memberi contoh mengerjakan pekerjaan dengan baik			
14	Orang tua mengingatkan dengan siapa saja saya boleh bergaul			

Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data penggunaan *gadget* yang sudah Valid dan Reliebel ditulis pada penelitian terdahulu Oleh (Uswatul Hasanah, n.d.)

**Tabel 3. Instrumen Penggunaan Gadget**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
		S	KD	TP
1	Saya selalu merasa gelisah ketika tidak bermain <i>Gadget</i>			
2	Saya lebih suka bermain <i>Gadget</i> dari pada membaca buku			
3	Saya lebih suka bermain <i>Gadget</i> dari pada bermain dengan teman dan saudara			
4	Saya tidak suka apabila Ayah dan Ibu membatasi saya bermain <i>Gadget</i>			
5	Saya sering marah apabila Ayah dan Ibu mengmbil <i>Gadget</i> saya dengan paksa			
6	Saya merasa sakit kepala dan pusing ketika terlalu sering bermain <i>Gadget</i>			
7	Saya bermain <i>Gadget</i> untuk melihat youtube dan bermain game			
8	Saya kurang dapat konsentrasi dalam belajar apabila terlalu lama bermain <i>Gadget</i>			



9	Saya tidak suka apabila Ayah dan Ibu memperhatikan saya ketika bermain Gadget			
10	Saya senang apabila diperbolehkan oleh Ayah dan Ibu bermain belajar sambil bermain Gadget			
11	Saya mempunyai akun media sosial seperti tik tok			
12	Saya bermain Gadget setiap hari			
13	Saya mengerjakan tugas sekolah dengan cepat agar bisa segera bermain Gadget			
14	Saya bermain Gadget sampai lupa makan			
15	Saya merasa kurang pergaulan apabila tidak bermain Gadget			
16	Saya lebih suka bermain Gadget sambil tiduran daripada sambil duduk			
17	Saya lebih lama menghabiskan waktu dengan gadget daripada belajar			
18	Saya tidak suka apabila ayah atau ibu meminjam gadget saya			
19	Saya lebih suka bermain Gadget dari pada berkumpul dengan keluarga			

Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan pada saat data sudah berhasil dikumpulkan dari responden atau sumber data yang lainnya. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu teknik statistic, diantaranya ada uji prasyarat analisis (uji normalitas, uji linieritas, uji homogenitas), uji hipotesis, uji validitas dan reabilitas instrumen

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel deskripsi data hasil penelitian sebagai berikut :

**Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Gaya Belajar	454	12.00	36.00	24.0903	3.80348
Peran Orang Tua	454	14.00	42.00	33.3106	6.70561
Penggunaan Gadget	454	19.00	57.00	35.8656	6.65432
Hasil Belajar	454	75.00	98.00	82.2225	4.00070
Valid N (listwise)	454				

Hasil pengukuran yang sudah didapat kemudian diolah secara deskriptif dan dapat diketahui pada masing-masing variable. Data yang didapat dari variable gaya belajar diketahui nilai minimum 12, nilai maksimum adalah 36 dan nilai rata-rata yang didapat 24.09 dengan standar deviasi 3.80. Hasil tes analisis deskriptif variable peran orang tua didapat nilai minimum 14, nilai maksimum adalah 42 dan mendapatkan nilai rata-rata 33.33 dengan standart deviasi 6.70. Hasil tes analisis descriptive statistic variable penggunaan gadget mendapatkan nilai minimum 19, nilai maksimum adalah 57, mendapatkan nilai rata-rata 35.86 dan standart deviasi 6.65. Hasil analisis hasil belajar yang didapat diketahui nilai minimum 75, nilai maksimum 98, nilai rata-rata 82.22, dan standart deviasi 4.0 Deskripsi hasil belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar

Rata-rata	82.22%
Nilai Maksimal	98
Nilai Minimal	75

Hasil belajar keseluruhan diambil dari nilai akhir semester genap atau biasa disebut Asesmen Sumatif Akhir Semester yang dikumulatifkan dengan nilai tugas, nilsi teori, nilai praktik, nilai ulangan harian dan nilai pertengahan semester pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Rata-rata nilai dalam angket ini yaitu 82.22% dengan nilai minimal 75 dan nilai maksimal 98.

### Uji Normalitas Data

Pada uji normalitas data menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov Test* dan mendapatkan nilai *Absolute Most Extreme Differences* sebesar 0.037 dan nilai  $N = 0.081$ , jadi data berdistribusi normal karena  $0.037 < 0.081$ . Hal ini dibuktikan dengan didapatkannya nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* nilainya  $0.168 > 0.05$  yang artinya data berdistribusi normal.

### Uji Linieritas

Hasil dari uji linearitas bisa dilihat pada tabel Anova dari ketiga tabel diatas memiliki hasil nilai *Sig Deviation From Linearity* berturut-turut sebesar 0.449, 0.628, 0.306 yang lebih besar dari 0.05 dan data dikatakan linier.

## Uji Homogenitas

Berdasarkan data uji homogenitas yang diolah nilai *Sig. Based On Mean* untuk variable hasil belajar ( $Y_1$ ) memperoleh nilai yaitu 0.122 yang lebih besar dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa perolehan hasil belajar yaitu homogen atau sama.

## Uji Hipotesis

**Tabel 6. Uji Hipotesis**

No	Kategori	Persentase
1	Terdapat korelasi gaya belajar terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	26%
2	Terdapat korelasi peran orang tua terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	50%
3	Terdapat korelasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	24%
4	Terdapat korelasi gaya belajar dan peran orang terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	26%
5	Terdapat korelasi gaya belajar dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	<b>25%</b>
6	Terdapat korelasi peran orang dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	<b>36%</b>
7	Terdapat korelasi peran orang, gaya belajar, dan penggunaan gadget terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Semarang sebesar	<b>70%</b>

## SIMPULAN

Dalam jurnal yang disusun oleh Ramli (hlm 5-7 Thn 2022) yang berjudul "Mengenali Tiga Tipe Gaya Belajar" (Ramli, 2022) menjelaskan bahwa terdapat tiga tipe gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik Menurut Kurniati et al (2021:244-252) (Kurniati et al., 2020) beberapa peran orang tua kepada anaknya yaitu : Menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, Mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, Melakukan kegiatan bersama selama di rumah, Menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, Menjalinkan komunikasi yang intens dengan anak, Bermain Bersama anak, Menjadi *Role Model* bagi anak, Memberikan pengawasan pada anggota keluarga, Menafkahi dan memenuhi kebutuhan keluarga, Membimbing dan memberikan motivasi kepada anak, Memberikan edukasi,

Memelihara nilai keagamaan, Melakukan variasi dan inovasi kegiatan di rumah

Orang Tua adalah penanggung jawab pertama dan utama dalam proses pendidikan anak-anaknya. Dimanapun anak tersebut belajar baik di lembaga formal, informal maupun non formal, peran orang tua dalam menentukan masa depan pendidikan anak-anaknya sangatlah penting.(Afni & Jumahir, 2020) (Na'im & Fakhru Ahsani, 2021)

Menurut Azizah (2021) dalam jurnalnya yang berjudul "pengaruh peran orang tua terhadap hasil belajar siswa di sd inpres 1 donggulu" (Thalib & Istiqamah, 2021). Menyebutkan bahwa Peran orang tua dalam pendidikan akan menentukan keberhasilan bagi anak-anaknya, diantara lain peran orang tua dalam pendidikan adalah sebagai berikut: Pendidik, pendorong, fasilitator, pembimbing

Dalam Jurnal (Yusuf, 2024) Menurut (Anshori, 2018), teknologi adalah pengetahuan untuk menciptakan alat, mengolah, dan mengekstrak benda. Setiap orang memahami teknologi dengan cara berbeda. Teknologi membantu menyelesaikan masalah sehari-hari, berupa produk, proses, atau organisasi. Selain itu, teknologi memperluas kemampuan manusia, menjadikan manusia bagian utama dari setiap sistem teknologi.

Ketika kita mulai memutuskan untuk menggunakan *Gadget*, pastinya kita disuguhkan dengan beberapa alat berupa computer, laptop maupun *Handphone* dan sudah pasti kita akan merasakan kelebihan yang ada sehingga kita bisa memanfaatkan kelebihan itu. Beberapa tujuan yang ada pada jurnal Chandra AP (Asiva Noor Rachmayani, 2015) antara lain : Memperlancar Komunikasi, Mengakses Informasi, Wawasan Bertambah, Hiburan, Gaya Hidup

Pengertian yang diambil dalam jurnal Chandra AP (A s i v a N o o r R a c h m a y a n i , 201 5) menjelaskan bahwa Gadget mempunyai beberapa manfaat: Siswa dapat bertanya kepada guru melalui media sosial : Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran, Siswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet, Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Gadget sangat interaktif.

Sementara kendala saat Menerapkan Gadget dalam Pembelajaran.

Gadget sebagai pendukung pembelajaran belum bisa sepenuhnya diterapkan ke sekolah-sekolah formal, Gadget di daerah pelosok yang masih sedikit jaringan internet akan terhambat., Gadget sementara ini baru bisa diterapkan di perguruan tinggi, di sekolah nonformal maupun lembaga-lembaga lain. Untuk perguruan tinggi Universitas terbuka sudah melaksanakan program gadget ini yang dikenal dengan pembelajaran jarak jauh, Masih banyak siswa yang memanfaatkan internet bukan untuk proses pembelajaran melainkan hanya untuk bermain di depan komputer.

Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan- pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Hamalik (2004: 49) "mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan". Beberapa hal yang harus kita ketahui tentang aspek utama pengukuran hasil belajar ada tiga macam (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil atau prestasi belajar peserta didik

khususnya di SMK Muhammadiyah 2 Semarang yang membuat hasil belajar rendah dan belum maksimal. Oleh karena itu data yang sudah diambil diharapkan mampu untuk membantu Bapak dan Ibu guru dalam mengetahui seberapa besar presentase faktor gaya belajar, peran orang tua dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

Implikasi hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk bisa menyesuaikan gaya belajar di setiap jurusan yang berbeda, memiliki pandangan peran orang tua yang berpusat kepada Pendidikan dan pembatasan penggunaan *gadget* agar penggunaan lebih optimal dan maksimal sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Semarang

## **REFERENCES**

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. 6. Desriarwen 2021. (2021). *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399-405.
- Effendi, M. M., Cahyono, H., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Kodular Untuk Mengidentifikasi Respon Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 52-65. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i1.3895>
- Harahap, R. S. (2018).  $h^{(0,555)} > ?^{(0,374)}$ ,. 3, 119-126.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Khairunisha, G., Hubungan, A., Belajar, G., Prestasi, T., Siswa, B., Mata, P., & Seni, P. (2016). *Giska Khairunisha, 2016 Analisis Hubungan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 1-9.
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *EJournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2), 1-8.
- Na'im, Z., & Fakhru Ahsani, E. L. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar

- Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Pedagogika*, 12(Nomor 1), 32-52.  
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1-8.
- Nurzaki Alhafiz. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smp Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5), 1133-1142. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i5.1203>
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Samarinda. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022*, 1(2), 61-64.
- Rahayu, D. R., Yulianti, Y., Fadillah, A. E., Lestari, E., Faradila, F., & Fitriana, D. (2023). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(2), 887-892. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1189>
- Ramli. (2022). *LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING KLASIKAL BIDANG BELAJAR KELAS VII "Mengenal Tiga Tipe Gaya Belajar*. 17.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Thalib, A., & Istiqamah, N. (2021). Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 83.  
<https://doi.org/10.32529/glasser.v5i2.1048>
- Ummah, M. S. (2019). Angket Peran Orang Tua (Alnisa Br Sitepu). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14.  
[http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Uswatul Hasanah, 2021. (n.d.). *ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENGARUH PENGGUNAAN GADGET BERKELANJUTAN PADA MASA PANDEMI TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS III DAN IV MI MA ' ARIF SYUHADA ' NGUNUT BABADAN PONOROGO* Keterangan pilihan jawaban Sangat setuju Setuju Kurang setuju Tidak setuju.
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1).  
<https://doi.org/10.18551/erudio.2-1.2>
- Yusuf, M. A. (2024). *PELAJAR MASA*

*DAN. 51- 60.*