

Perbedaan Penggunaan *Media Digital* Dan Aktivitas Jasmani Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Perkotaan Dan Pedesaan Kabupaten Banyumas

Imbang Safidhia Ramadhan¹, Yudha Febrianta²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia
imbang.safidhia21@gmail.com

Abstract

This research aims to determine differences in the use of digital media and physical activity of elementary school students in urban and rural areas of Banyumas Regency. This research uses a comparative quantitative descriptive method with data collection techniques using a questionnaire. The research results show that the use of digital media in urban areas is higher than in rural areas, while the physical activity of students in rural areas is higher than in urban areas. Excessive use of digital media has a negative effect on students' physical activity. This research provides insight into the importance of managing digital media use to increase students' physical activity.

Keywords: Digital Media, Physical Activities, Elementary School Students, Urban, Rural

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media digital dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan Kabupaten Banyumas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif komparatif dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital di perkotaan lebih tinggi dibandingkan di pedesaan, sementara aktivitas jasmani siswa di pedesaan lebih tinggi dibandingkan di perkotaan. Penggunaan media digital yang berlebihan berpengaruh negatif terhadap aktivitas fisik siswa. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya mengelola penggunaan media digital untuk meningkatkan aktivitas fisik siswa.

Kata kunci: Media Digital, Aktivitas Jasmani, Siswa Sekolah Dasar, Perkotaan, Pedesaan

Copyright (c) 2024 Imbang Safidhia Ramadhan, Yudha Febrianta

Corresponding author: Imbang Safidhia Ramadhan

Email Address: imbang.safidhia21@gmail.com (Kemukutug Kidul RT 2/RW 1, Kec. Baturraden, Kab. Banyumas, Jawa Tengah)

Received 5 July 2024, Accepted 10 July 2024, Published 19 July 2024

PENDAHULUAN

Aktivitas fisik merupakan suatu kegiatan yang dilakukan manusia akibat adanya kontraksi otot rangka yang membantu pembakaran kalori serta mempunyai fungsi menjaga dan meningkatkan kesehatan tubuh. Ada jenis aktivitas fisik yang dilakukan setiap hari, seperti: bangun tidur, menyapu lantai, bersepeda, berjalan kaki, berlari, berangkat sekolah, mandi, sarapan pagi, mencuci pakaian, dan lain-lain. Berdasarkan World Health Organization (WHO, 2011), anak-anak dan remaja berusia 5 hingga 17 tahun dianjurkan untuk melakukan aktivitas fisik berat minimal 60 menit. Aktivitas fisik lebih dari 60 menit per hari akan mendatangkan lebih banyak manfaat bagi kesehatan. Sebaiknya mencakup aktivitas penguatan otot dan tulang, minimal 3 kali seminggu. Sander (2006) yang dikutip oleh yudha febrianta (2016) menjelaskan bahwa sebagian besar anak mengembangkan setidaknya tingkat kemampuan fisik minimal secara alami hanya dengan berpindah-pindah rumah dan sekolah setiap hari.

Nurmalina (2011:7) mengklasifikasikan aktivitas fisik menjadi tiga tingkatan, aktivitas fisik yang cocok untuk remaja adalah sebagai berikut: (1) Kegiatan ringan Contoh: berjalan kaki, menyapu lantai mencuci baju/piring, mencuci kendaraan. (2) Kegiatan sedang Contoh: berlari kecil, tenis meja, berenang, bermain dengan hewan peliharaan, bersepeda, bermain musik, jalan cepat. (3) Kegiatan berat contoh: lari, bermain sepak bola, aerobik, bela diri (misalnya karate, taekwondo, pencak silat) dan jalan-jalan.

Media digital berupa komputer, gadget, laptop, dan lain-lain merupakan perangkat elektronik yang terus berkembang. Puji Asmaul, (2017) Gadget secara umum dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi tersendiri pada setiap perangkatnya. Misalnya: komputer, telepon genggam, permainan dan lain-lain. Sebagian besar perangkat yang diklasifikasikan sebagai ponsel cerdas menggunakan sistem operasi yang berbeda. Dari segi fitur, sebagian besar ponsel cerdas mendukung penuh SMS dengan fitur manajemen pribadi seperti miniatur keyboard QWERTY, layar sentuh atau D-pad, kamera, pengaturan daftar nama, kecepatan jam, navigasi. perangkat lunak dan perangkat keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, mendengarkan musik, menelusuri foto dan menonton klip video, menjelajahi Internet atau sekadar mengakses dan membuka email dengan aman. Intan Trivena Marina Daeng, 2017 Fitur yang paling populer pada smartphone adalah kemampuan menyimpan daftar nama sebanyak-banyaknya.

Penggunaan media digital seperti telepon genggam, smartphone dan perangkat lainnya juga memberikan dampak yang cukup menakutkan, karena selain telepon seluler itu sendiri aktif, Radiasi akan dilepaskan di dekat kepala pengguna ketika berbicara. Ini adalah kondisi dimana kepala pengguna banyak terkena gelombang dan radiasi, Terdapat dampak terkait dengan aplikasi yang terdapat pada media digital, khususnya dampak negatif media sosial; Pertama, sebagai cara untuk mengungkapkan emosi, seperti mengeluh karena terlalu banyak pekerjaan, siswa bosan dalam belajar, tidak akur dengan teman, ada yang mengeluhkan kepribadiannya sendiri, suami, atau wanita. Sri Harmianto (2014) Bahwa jejaring sosial yang semula hanya sebagai ajang ungkapkan rasa dapat menjadi boomerang bagi dirinya karena mengungkap aib dirinya dan rahasia dirinya atau mengungkap aib orang lain yang dalam kata lain menjadi gosip dan fitnah. Kedua, ekspresi yang mengkritik seseorang atau satu sama lain di jejaring sosial dapat memperburuk keadaan. Ketiga, membual adalah perasaan ingin memamerkan sesuatu kepada orang lain untuk mendapat pujian.

Adapun dampak positif dari media digital itu sendiri, Anggoro Dwi Putra & Dhin Bramasta (2021) Perkembangan teknologi pada media digital telah membawa perubahan yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Bentuk dari perkembangan yang diterapkan di dunia pendidikan adalah e-learning. Munir (2010) yang dikutip oleh Anggoro Dwi Putra & Dhin Bramasta (2021) mengatakan e-learning merupakan suatu pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronik berupa audio, video, perangkat komputer ataupun kombinasi ketiganya.

Saat ini, pengguna media digital juga perlu memperhatikan durasi untuk mengontrol penggunaannya. Orang yang mengonsumsi lebih dari jumlah waktu ideal akan mengalami gangguan

fungsi otak dan kesulitan berintegrasi secara sosial. Oleh karena itu, penggunaan media digital juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Salah satunya adalah kecanduan smartphone, yang berarti seseorang menggunakan ponsel pintar secara berulang-ulang dan berlebihan tanpa menyadari dampak negatif yang ditimbulkannya. Orang yang kecanduan ponsel pintar menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan bersosialisasi. Empati merupakan salah satu bentuk keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan individu (Pinasti, 2017). Sementara itu, Kwon dkk (2013) mengemukakan bahwa istilah kecanduan ponsel pintar mengacu pada perilaku individu yang terhubung atau bergantung pada ponsel pintar, yang memungkinkan munculnya masalah penarikan diri dari pergaulan, kesulitan melakukan tugas sehari-hari, atau gangguan pada aktivitas seseorang.

Penggunaan media digital oleh anak-anak di perkotaan mungkin berbeda-beda. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, serupa dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 1992: Perkotaan adalah kawasan yang kegiatan utamanya non-pertanian dengan fungsi kawasan sebagai kawasan pemukiman perkotaan, terpusatnya sentralisasi dan pemerataan pemerintahan. dan layanan sosial. dan kegiatan ekonomi. Berdasarkan statistik, daerah pedesaan adalah daerah yang berpenduduk lebih dari 2.500 jiwa, berdasarkan psikologi sosial, daerah pedesaan adalah daerah yang berpenduduk lebih dari 2.500 jiwa. hubungan sosial ditandai dengan keakraban dan keramahan. Dari segi perekonomian, wilayah pedesaan merupakan wilayah yang sebagian besar mata pencaharian masyarakatnya berasal dari sektor pertanian.

Oleh karena itu, berdasarkan observasi peneliti SDN 1 Purwokerto Lor, banyak anak yang menggunakan media digital sebagai perangkat di lingkungan sekolah. Memang peneliti menemukan banyak anak yang membawa perangkat dan menggunakannya di luar kegiatan belajar mengajar.

Sebenarnya anak dilarang membawa barang ke sekolah, namun ada anak yang mempunyai alasan untuk meminta orang tuanya mengambilkannya saat pulang sekolah. Tidak hanya di sekolah, peneliti juga mengamati banyak anak di rumah yang menggunakan perangkat untuk menonton video YouTube, namun ada juga yang hanya menggunakannya untuk bermain game. Akibatnya, aktivitas fisik mereka berkurang jika hanya bermain gawai. Berdasarkan hasil observasi di SDN Kebumen, siswa tidak diperkenankan membawa media digital seperti handphone, laptop, tablet dan lain-lain selama belajar. Sehingga pada waktu istirahat, anak dapat memanfaatkan waktu istirahat tersebut untuk melakukan aktivitas fisik seperti main bola, ada yang duduk ngobrol dengan teman dan ada yang makan.

Tergantung pada permasalahan, fenomena, kondisi dan kenyataan, penggunaan media digital secara umum mempunyai pengaruh yang besar terhadap aktivitas fisik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media digital terhadap aktivitas fisik dan frekuensi anak menggunakan media digital dalam kaitannya dengan aktivitas fisik. Serta perbedaan penggunaan media digital dan aktivitas fisik pada siswa sekolah dasar di perkotaan dan pedesaan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan media digital dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan, pedesaan

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif komparatif. Berdasarkan pendapat Arikunto (2010: 3), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang telah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Berdasarkan Sugiyono (2015: 7), penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan penyajian data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Sedangkan penelitian komparatif adalah penelitian yang akan membandingkan dua atau lebih variabel seperti yang telah dijelaskan oleh Aswarni Sudjud dalam Suharsimi Arikunto (2010: 236) bahwa Penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang lain, kelompok, terhadap suatu idea tau suatu prosedur kerja. Dapat juga membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan-perubahan pandangan orang, grup atau negara, terhadap kasus, terhadap orang, peristiwa, atau ide-ide.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan Media Digital dan Aktivitas Jasmani siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan dan Pedesaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode survei dan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner/angket. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mendapatkan gambaran tentang perbedaan penggunaan Media Digital dan Aktivitas Jasmani siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan dan Pedesaan

HASIL DAN DISKUSI

Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Digital di Perkotaan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Statistik Penggunaan Media *Digital*

Statistik	
N (Valid)	50
Mean	11,6
Median	13
Maximum	17
Minimum	0
Std. Deviation	4,4

Jika di tampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, data penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media *Digital*

No	Interval skor	Frekuensi	%	Kategori
1.	$X \geq 18,2$	0	0	Sangat Tinggi
2.	$13,8 \leq X < 18,2$	20	40	Tinggi
3.	$9,4 \leq X < 13,8$	17	34	Sedang
4.	$5 \leq X < 9,4$	7	14	Rendah
5	$X < 5$	6	12	Sangat Rendah
	Jumlah	50	100	

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV dan V SDN 1 Purwokerto Lor diketahui bahwa tingkat penggunaan media *digital* memiliki presentasi sangat tinggi yaitu 0%, tingkat tinggi 40%, tingkat sedang 34%, tingkat rendah 14%, tingkat sanagat rendah 12%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital* di SDN 1 Purwokerto Lor berada di kategori tinggi

Distribusi Frekuensi Aktivitas Jasmani di Perkotaan

Hasil penelitian perbedaan penggunaan media digital dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan kabupaten banyumas, dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Aktivitas Jasmani

Statistik	
N (Valid)	50
Mean	2,9
Median	3
Maximum	4
Minimum	0
Std. Deviation	1,2

Apabila ditampilkan dalam distribusi frekuensi, maka data penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitatf jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan kabupaten banyumas, sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Aktivitas Jasmani

No	Interval skor	Frekuensi	%	Kategori
1.	$X \geq 4,7$	0	0	Sangat Tinggi
2.	$3,5 \leq X < 4,7$	20	40	Tinggi
3.	$2,3 \leq X < 3,5$	13	26	Sedang
4.	$1,1 \leq X < 2,3$	13	26	Rendah
5.	$X < 1,1$	4	8	Sangat Rendah
	Jumlah	50	100	

Berdasarkan hasil penelitian yaitu, sangat tinggi 0%, tingkat tinggi 40%, tingkat sedang 26%, tingkat rendah 26%, tingkat sangat rendah 8%. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas Jasmani di SDN 1 Purwokerto Lor berada di kategori tinggi.

Distribusi Penggunaan Media Digital di Pedesaan

Berdasarkan hasil penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di kabupaten banyumas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Deskripsi Statistik Penggunaan Media *Digital*

Statistik	
N (Valid)	49
Mean	8,8
Median	9
Maximum	15
Minimum	2
Std. Deviation	2,7

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka sebagai berikut :

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media *Digital*

No	Interval skor	Frekuensi	%	Kategori
1.	$X \geq 12,85$	4	8,2	Sangat Tinggi
2.	$10,15 \leq X < 12,85$	7	14,3	Tinggi
3.	$7,45 \leq X < 10,15$	25	51	Sedang
4.	$4,75 \leq X < 7,45$	11	22,4	Rendah
5	$X < 4,75$	2	4,1	Sangat Rendah
Jumlah		49	100	

Berdasarkan hasil penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di kabupaten banyumas, Bahwa tingkat penggunaan media digital siswa kelas IV-V SDN Kebumen Baturraden memiliki presentase sanagat tinggi 8,2%, tingkat tinggi 14,3%, tingkat sedang 51%, tingkat rendah 22,4%, tingkat sangat rendah 4,1%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital di SDN Kebumen Baturraden berada di kategori sedang

Distribusi Frekuensi Aktivitas Jasmani di Pedesaan

Hasil penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di kabupaten banyumas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Aktivitas Jasmani

Statistik	
N (Valid)	49
Mean	2,2
Median	2
Maximum	4
Minimum	0
Std. Deviation	1,0

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka sebagai berikut :

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Aktivitas Jasmani

No	Interval skor	Frekuensi	%	Kategori
1.	$X \geq 3,7$	4	8,2	Sangat Tinggi
2.	$2,7 \leq X < 3,7$	18	36,7	Tinggi
3.	$1,7 \leq X < 2,7$	16	32,6	Sedang

4.	$0,7 \leq X < 1,7$	7	14,3	Rendah
5.	$X < 0,7$	4	8,2	Sangat Rendah
Jumlah		49	100	

Berdasarkan hasil penelitian perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan yaitu, sangat tinggi 8,2%, tingkat tinggi 36,7%, tingkat sedang 32,6%, tingkat rendah 14,3%, tingkat sangat rendah 8,2%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas jasmani di SDN Kebumen Baturraden berada di kategori tinggi.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas untuk masing-masing domain adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Normalitas Data

Domain	N	Nilai α	Nilai Asymp. Sig. (2-tailed)	Hasil
Media Digital dan Aktivitas Jasmani Perkotaan	50	0,05	0,839	Normal
Media Digital dan Aktivitas Jasmani Pedesaan	49	0,05	0,775	Normal

Hasil uji normalitas kedua domain menunjukkan bahwa dari kedua domain memiliki hasil nilai (signifikansi hitung) lebih besar dari nilai α (signifikansi 0,05). Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan dilakukan uji *Independent Sampel t-test* untuk masing-masing domain.

Tabel 10. Hasil Uji Statistik Penggunaan Media *Digital* dengan *IndependentSampel t-test*

Domain	Mean	t-hitung	t-tabel	Mean difference
Penggunaan Media <i>Digital</i> (Perkotaan)	11,6400	-0,928	1,98422	-0,78857
Penggunaan Media <i>Digital</i> (Pedesaan)	12,4286			

Hasil uji statistika dengan *Independent Sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai *mean*/rata-rata data untuk domain penggunaan media *digital* di perkotaan sebesar 11,6400 dan penggunaan media *digital* di pedesaan sebesar 12,4286. Nilai rata-rata data untuk penggunaan media *digital* di perkotaan dan pedesaan mempunyai selisih angka sebesar 0,7886. Nilai t-hitung penggunaan media yang diperoleh sebesar -0,928 lebih kecil dari t-tabel 1,98422. Maka dapat disimpulkan bahwa H_{a1} ditolak dan H_{o1} diterima ($p=0,05$).

Table 11. Hasil Uji Statistik Aktivitas Jasmani dengan *Independent Sampel t-test*

Domain	Mean	t-hitung	t-tabel	Mean difference
Aktivitas Jasmani (Perkotaan)	2.9000	2,984	1,98422	0,67551
Aktivitas jasmani (Pedesaan)	2.2245			

Hasil uji statistik dengan *Independent Sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai *mean*/rata-rata data untuk domain aktivitas jasmani di perkotaan sebesar 2,9000 dan aktivitas jasmani di pedesaan sebesar 2,2245. Nilai rata-rata data untuk penggunaan media *digital* di perkotaan dan pedesaan mempunyai selisih angka sebesar 0,6755. Nilai t-hitung penggunaan media yang diperoleh sebesar 2,984 lebih besar dari t-tabel 1,98422. Maka dapat disimpulkan bahwa H_{a2} diterima dan H_{o2} ditolak ($p=0,05$)

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa signifikan perbedaan penggunaan media *digital* dan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan kabupaten banyumas. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *digital* kelas IV dan V di SD N 1 Purwokerto Lor memiliki presentase sangat tinggi yaitu 0%, tingkat tinggi 40%, tingkat sedang 34%, tingkat rendah 14%, tingkat sangat rendah 12%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital* di SD N 1 Purwokerto Lor berada di kategori tinggi 40%.

Sedangkan tingkat penggunaan media *digital* siswa kelas IV dan V SD N Kebumen Baturraden yang memiliki presentase sangat tinggi yaitu 8,2%, tingkat tinggi 14,3%, tingkat sedang 51%, tingkat rendah 22,4%, tingkat sangat rendah 4,1%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital* di SD N Kebumen Baturraden berada di kategori sedang 51%.

Maka dari itu, tingkat penggunaan Media *Digital* pada siswa SDN 1 Purwokerto Lor (perkotaan) dan SD N Kebumen (pedesaan) disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan. Kesimpulan tersebut diperoleh dari uji t_{hitung} sebesar -0,928. Pada analisis data diperoleh $-0,928 < 1,98422$ maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *digital* siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan.

Kemudian, Berdasarkan hasil penelitian aktivitas jasmani siswa kelas IV dan V SD N 1 Purwokerto Lor memiliki persentase yaitu, sangat tinggi 0%, tingkat tinggi 40%, tingkat sedang 26%, tingkat rendah 26%, tingkat sangat rendah 8%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas jasmani di SD N 1 Purwokerto Lor berada di kategori tinggi 40%.

Sedangkan hasil penelitian aktivitas jasmani di SD N Kebumen Baturraden menunjukkan persentase yaitu, sangat tinggi 8,2%, tingkat tinggi 36,7%, tingkat sedang 32,6%, tingkat rendah 14,3%, tingkat sangat rendah 8,2%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas jasmani di SD N Kebumen Baturraden berada di kategori tinggi 36,7%.

Oleh karena itu, frekuensi aktivitas jasmani siswa kelas IV dan V di SD N 1 Purwokerto Lor(perkotaan) dan SD N Kebumen Baturaden (pedesaan) terdapat perbedaan. Kesimpulan tersebut diperoleh dari uji perbedaan yaitu menggunakan uji-t. Pada analisis data diperoleh $2,984 > 1,98422$, maka dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di daerah perkotaan dan pedesaan. Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2008: 197-199) Aktivitas fisik atau jasmani sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis terhadap anak. Hal ini selaras dengan kutipan Turban E (2012), internet adalah sebuah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer baik dari organisasi bisnis, organisasi pemerintahan, dan sekolah-sekolah dari seluruh dunia secara langsung dan cepat. Penggunaanya dapat mencakup semua usia, dari kalangan kanak-kanak sampai dewasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan oleh peneliti yang menggunakan aplikasi SPSS for Windows 16.00 serta bantuan *Microsoft Excel* menunjukkan bahwa, penggunaan media *digital* di perkotaan dan pedesaan memiliki nilai signifikansi 0,356 yang artinya lebih dari 0,05. Kemudian aktivitas jasmani di perkotaan dan pedesaan memiliki nilai signifikan 0,004 yang artinya kurang dari 0,05. Dapat dikatakan H_{a1} , H_{o1} , H_{o2} ditolak dan H_{a2} diterima yaitu terdapat perbedaan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di SDN 1 Purwokerto Lor dan SDN Kebumen Baturaden

REFERENSI

- Y Febrianta. (2016). Alternatif Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Aktivitas Akuatik (Berenang). *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2 (2), 85–95
- Nurmalina, R. (2011). *Pencegahan & manajemen obesitas*. Elex Media Komputindo. Bandung.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No. 2.
- Daeng, Intan Trivena Marina. (2017). *Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan*. *Jurnal Acta Diurna*. Volume VI. Nomor 1.
- S Harmianto. (2014). Value Clarification Technique sebagai Strategi Penyadaran Diri Mahasiswa untuk Tidak Menggosip dan Bijak dalam Gunakan Jejaring Sosial
- AD Putra, D Bramasta. (2021). Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2 (2), 137-143
- Pinasti, Dian Asa dkk. (2017). *Hubungan antara empati dengan adiksi smartphone pada mahasiswa fakultas ilmu budaya dan fakultas sains dan matematika*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang *Jurnal Empati*, Agustus 2017 Volume 7 (Nomor 3), Halaman 183 – 188

- Kwon, M., dkk. (2013). *Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS)*. *Plos One*, 8, 12, 1-7.
- Undang-undang No. 32 tahun 2004, tentang Pemerintahan Daerah.
- Undang-Undang No. 22 Tahun 1999 Tentang Pemerintah Daerah
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Steve Stork dan Stephen W. Sanders. (2008). *Physical education in early childhood*. *The Elementary School Journal*, Vol. 108, No. 3 (January 2008), pp. 197-206.
- Turban, E. (2012). *Electronic commerce*. Pearson 7th-Global Edition.