

PERBANDINGAN TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KECANDUAN GADGET DAN TIDAK KECANDUAN GADGET

Aluwis¹, Manurizal. L², Supriyadi³

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pasir Pengaraian, Indonesia
e-mail: ¹aluwis@upp.ac.id, ²loliamanurizal90@gmail.com, ³s.yadi94@gmail.com.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kecanduan gadget membuat anak-anak tidak tertarik memainkan permainan tradisional lagi, sehingga permainan ini kurang di kenal oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbandingan tingkat pengetahuan permainan tradisional pada siswa kecanduan *gadget* dan tidak kecanduan *gadget* di kelas tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan melihat perbandingan antara kedua variabel. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas atas SD IT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi dengan teknik pengambilan sampel *Purposive* Sampel yaitu 30 peserta didik kecanduan *gadget* dan 30 tidak kecanduan *gadget*. Teknik pengambilan tes pada penelitian ini dengan menyebarkan angket. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu analisis homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-independent*. Kesimpulan Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan *Gadget* dan tidak kecanduan *Gadget* di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi yang dilakukan perhitungan statistik sesuai dengan formula yang digunakan (uji-t) diperoleh t_{hitung} 2,029 dan t_{tabel} 1,699 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan *Gadget* dan tidak kecanduan *Gadget* di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi.

Kata kunci : Permainan Tradisionanl, Kecanduan *Gadget*, Tidak Kecanduan *Gadget*

ABSTRACT

The problem in this study was that gadget addiction makes children less interested in playing traditional games, so students did not recognize these games. The purpose of this study was to compare the level of knowledge of traditional games among students addicted to gadgets and those not addicted to gadgets in the upper grades of SDIT Robbani Hutaraja Tinggi Sub-District. This research used qualitative descriptive methods to compare the two variables. The population in this study were upper-grade students of SD IT Robbani, Hutaraja Tinggi Sub-District, with a Purposive Sampling technique, namely 30 students addicted to gadgets and 30 not addicted to gadgets. The technique used for taking tests in this study was distributing questionnaires. In this study, the data analysis used was homogeneity analysis, and hypothesis testing was performed using the t-independent test. Conclusion Comparison of the Level of Knowledge of Traditional Games in Gadget Addicted Students and not Addicted to Gadgets in upper-grade SDIT Robbani Hutaraja Tinggi District which is carried out statistical calculations by the formula used (t-test) obtained t_{count} 2.029 and t_{table} 1.699 which means $t_{count} > t_{table}$, means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a comparison of the level of knowledge of traditional games in students addicted to gadgets and those not addicted to gadgets in the high-grade of SDIT Robbani Hutaraja Tinggi District

Keywords: Traditional Game, Gadget-Addicted, Non Gadget-Addicted

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya suku permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan. Dari pendidikan formal, ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan di samping lingkungan

keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan disekolah mulai dari SD, SLTP, SLTA dan Perguruan Tinggi.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggikan suatu bentuk keterpurukan seperti sekarang ini untuk itu pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan di Indonesia dan juga harus membuat suatu kebijakan yang mengarahkan pada perkembangan pendidikan

di Indonesia. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar dengan adanya permainan tradisional diharapkan aktivitas siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dari permainan tradisional selain pemahaman siswa, guru juga diharapkan mampu mengembangkan permainan tradisional, sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan.

Dimasa era globalisasi saat ini merupakan di mana Ilmu Pengetahuan dan *Teknologi (IPTEK)* mengalami perkembangan yang sangat pesat yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi *handphone, laptop, tablet PC, i-pad* dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunaannya dan setiap orang selalu

ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Pengguna teknologi tidak mengenal usia mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru.

Gadget menjadi alat yang lumrah di miliki oleh semua orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa, *gadget* di kalangan anak-anak untuk bermain game online dan tidak sedikit anak-anak untuk memakai *gadget* untuk bermedia sosial. Dengan bermain *gadget* anak-anak sekarang lupa untuk bermain dengan teman saling bertatap muka dan mereka jarang untuk melakukan permainan tradisional.

Permainan tradisional secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu permainan yang hanya membutuhkan peralatan sederhana yang sudah dilakukan secara turun temurun dan bisa dianggap sebagai budaya pada masyarakat yang melakukannya. Menurut (Zahra & Z, 2020) permainan tradisional adalah permainan warisan, yang hanya membutuhkan alat dan bahan sederhana yang ada di sekitar, sehingga alat dapat dicari dengan mudah. Sedangkan menurut (Agustin et al., 2021) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai warisan budaya karena masyarakat mengakui bahwa permainan tersebut merupakan permainan asli yang diturunkan dari nenek moyang dan harus dilestarikan agar tidak punah dan terlupakan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat menyenangkan karena dapat meningkatkan kebugaran jasmani para anak-anak. Ada banyak jenis dalam permainan tradisional yang sering di mainkan di masyarakat.

1. Galasin atau gobak sodor
2. Lompat tali
3. Engklek
4. Kelereng
5. Congkak

Namun, seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan ilmu pengetahuan dan *teknologi (IPTEK)*, bermain tidak lagi menjadi

aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Kegiatan bermain pada anak semakin berubah dari waktu ke waktu yang semula anak lebih sering bermain permainan tradisional sekarang berubah menjadi memainkan permainan modern yang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti game online atau permainan yang terdapat pada *gadget*. (Asri et al., 2021) mengatakan bahwa permainan modern kurang bermanfaat karena sangat minim menggunakan aktivitas fisik, dimana sebagian besar yang berperan hanyalah tangan dan mata. Permainan modern juga memiliki banyak dampak negatif yang bisa sangat merugikan bagi tumbuh kembang anak. Karena yang sering bekerja adalah mata, maka jelas dengan terlalu sering bermain permainan yang menggunakan *gadget* dapat mengancam kesehatan mata anak. Sedangkan jika sejak kecil mata anak sudah mengalami kerusakan maka itu akan terus berdampak sampai kedepannya. Kecanduan bermain game dengan *gadget* merupakan dampak lainnya yang akan sangat merugikan bagi anak. Anak yang sudah kecanduan dengan game *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game, sehingga anak akan melupakan kewajibannya untuk belajar dan juga membuat anak bersikap acuh tak acuh kepada orang di sekitarnya (Huda, 2018)

Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa permainan tradisional merupakan salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan. Selain untuk mencegah terjadinya luntarnya budaya bangsa, pelestarian ini perlu dilakukan karena menimbang kebergunaan permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Permainan tradisional yang banyak melakukan aktivitas fisik akan sangat berguna untuk perkembangan motorik anak. Selain itu permainan tradisional juga sangat berguna untuk melatih interaksi sosial antara anak dengan teman-temannya ataupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Kecanduan *gadget* adalah fenomena yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang tidak terkendali. Orang dengan masalah ini menghadapi masalah sosial, psikologis, dan kesehatan (Cha & Seo, 2018).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya diantaranya dapat mengganggu kesehatan dan mentalnya. Durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu; Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari; Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari; Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “Kebaruan” Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*, perpaduan antara *komputer portabel* seperti *notebook* dan internet.

Dengan kecanduan gadget pada anak-anak menyebabkan tingkat pengetahuan anak-anak menurun karena mereka lebih fokus dalam bermain gadget. Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya) dan pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau subjek, (Notoatmodjo, 2018)

Ilmu pengetahuan merupakan alat atau sesuatu dari mana individu memperoleh informasi tentang suatu objek. Karena manusia mendapatkan informasi dari indra dan akal, maka tiga alat itulah yang dianggap sebagai sumber ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, sumber ilmu pengetahuan adalah *empirisme* (indera) dan *rasionalisme* (akal).

WHO (*World Health Organization*), salah satu bentuk objek kesehatan dapat dijabarkan oleh pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sendiri (Fatim, 2017) Untuk mengetahui pengetahuan setiap siswa dilakukan dalam melakukan survei. (Sugiyono, 2017) pengertian metode survey adalah : “Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis”.

Berdasarkan jabaran dari latar belakang tersebut peneliti ingin meneliti tentang perbandingan siswa yang kecanduan *gadget* dan tidak kecanduan *gadget* terhadap pengetahuan permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil angket dengan instrumen yang valid dan reliabel. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain, (Sugiyono, 2017) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Penelitian ini dilakukan pada hari kamis tanggal 6 juni 2024 pada kelas tinggi di SDIT Robbani Huta Raja Tinggi. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian dan memenuhi karakteristik tertentu. Menurut (Bahri, 2018) "Populasi adalah kelompok orang, kejadian, atau halhal menarik dan selanjutnya peneliti ingin menginvestigasi dan membuat opini.

Populasi dalam penelitian ini ialah Siswa Kelas Tinggi yang berjumlah 80 Siswa yang terbagi dalam 39 laki-laki dan 41 Perempuan di SDIT Robbani. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan di teliti (Sugiyono, 2017). Tujuan pengambilan sampel adalah agar sampel yang diambil dapat memberikan informasi yang cukup untuk dapat mengestimasi jumlah populasinya. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*.

Teknik pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner. Angket yang dipergunakan terdiri dari butir pernyataan positif dan butir pernyataan negatif. Pada butir pernyataan positif jika responden menjawab sangat setuju diberi skor 4, setuju diberi skor 3, kurang setuju diberi skor 2, dan Tidak setuju diberi skor 1. Sedangkan pada butir pernyataan negatif jika responden menjawab Sangat setuju diberi skor 1, setuju skor 2, Kurang setuju diberi skor 3, Tidak setuju diberi skor 4. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya Perbandingan pengetahuan permainan tradisional pada siswa yang kecanduan *gadget* dan yang tidak kecanduan *gadget*. Untuk melihat pengaruh metode tersebut menggunakan dari uji *t-dependent* dengan rumus *t-test* (Astuti, 2017).

$$t_{hitung} = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = mean sampel pertama

\bar{x}_2 = mean sampel kedua

D = beda antara skor sampel pertama dan kedua

D² = kuadrat semua beda

$\sum D^2$ = jumlah semua beda yang dikuadratkan

N = n jumlah pasangan sampel

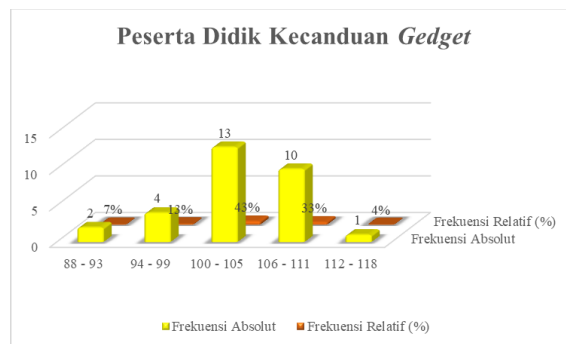
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Angket Peserta Didik Yang Kecanduan Gadget Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

Berdasarkan Hasil angket tingkat pengetahuan peserta didik yang kecanduan gadget terhadap permainan tradisional sampel 30 (n=30), diperoleh skor maksimum 118, skor minimum 88, rata-rata (*mean*) 103,33, simpangan baku (*standar deviasi*) 6,06. Deskripsi hasil penelitian tersebut disajikan dalam distribusi frekuensi dengan rumus mencari banyak kelas = 1 + 3,3 Log N, rentang = nilai maksimum-minimum dan panjang kelas dengan rumus = rentang/banyak kelas. Agar lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Angket Peserta Didik Yang Kecanduan Gadget Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	88 - 93	2	7%
2	94 - 99	4	13%
3	100 - 105	13	43%
4	106 - 111	10	33%
5	112 - 118	1	4%
Jumlah		30	100%



Grafik 1. Histogram Peserta Didik Yang Kecanduan Gadget Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

Berdasarkan perhitungan yang tertera pada tabel 1 dan Grafik 1 di atas memperlihatkan bahwa dari 30 orang sampel peserta didik yang kecanduan *gadget* terhadap pengetahuan permainan tradisional terdapat 2 orang (7%), 4 orang (13%), 13 orang (43%), 10

orang (33%) dan 1 orang (4%) Berdasarkan distribusi frekuensi hasil data yang ditampilkan, jelaslah sampel peserta didik yang kecanduan *gadget* terhadap pengetahuan permainan tradisional.

2. Hasil Peserta Didik Yang Tidak Kecanduan *Gadget* Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

Berdasarkan Hasil angket tingkat pengetahuan peserta didik yang tidak kecanduan *gadget* terhadap permainan tradisional sampel 30 ($n=30$), diperoleh skor maksimum 120, skor minimum 84, rata-rata (*mean*) 101, simpangan baku (*standar deviasi*) 8,06. Dekripsi hasil penelitian tersebut disajikan dalam distribusi frekuensi dengan rumus mencari banyak kelas = $1 + 3,3 \text{ Log } N$, rentang = nilai maksimum-minimum dan panjang kelas dengan rumus = rentang/banyak kelas. Agar lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Angket Peserta Didik Yang tidak Kecanduan *Gadget* Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	84 – 90	4	13%
2	91 – 97	6	20%
3	98 - 104	9	30%
4	105 - 111	10	33%
5	112 - 118	0	0%
6	119 - 125	1	4%
Jumlah		30	100%

Tabel 3. Rangkuman Analisis Uji Normalitas

No	Hasil Tes	N	Tes	$L_{\text{observasi}}$	L_{tabel}	Keterangan
1	Pengetahuan Permainan Tradisional	30	Kecanduan <i>Gadget</i>	0,1024	0,1610	Normal
			Tidak Kecanduan <i>Gadget</i>	0,1006	0,1610	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas, rangkuman hasil analisis uji normalitas hasil tes pengetahuan permainan tradisional pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh pada kecanduan *gadget* $L_{\text{observasi}} 0,1024 < L_{\text{tabel}} 0,1610$ lalu pada tidak kecanduan *gadget* $L_{\text{observasi}} 0,1006 < L_{\text{tabel}} 0,1610$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dari variabel di atas berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji F. Syarat ini berkenaan dengan

Grafik 2. Histogram Peserta Didik Yang Tidak Kecanduan *Gadget* Terhadap Pengetahuan Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 2 dan grafik 2, memperlihatkan bahwa dari 30 orang sampel peserta didik yang tidak kecanduan *gadget* terhadap pengetahuan permainan tradisional terdapat 4 orang (13%) dengan kelas interval 84-90, 6 orang (20%) dengan kelas interval 91-97, 9 orang (30%) dengan kelas interval 98 - 104, 10 orang (33%) dengan kelas interval 105-111, 0 orang (0%) dengan kelas interval 112 - 118 dan 1 orang (4%) dengan kelas interval 119-125. Berdasarkan distribusi frekuensi hasil data yang ditampilkan, jelaslah sampel peserta didik yang tidak kecanduan *gadget* terhadap pengetahuan permainan tradisional.

Data penelitian ini di uji normalitasnya dengan menggunakan uji *Lilliefors*, dengan taraf signifikansi yang digunakan sebagai dasar menolak ataupun menerima keputusan normal atau tidaknya suatu distribusi data adalah $\alpha = 0,05$. Sesuai dengan hipotesis yang dikemukakan sebelumnya, maka kriteria yang digunakan yaitu menolak hipotesis nol, jika nilai $L_{\text{observasi}}$ besar dari L_{tabel} berarti populasi tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, hipotesis nol diterima jika $L_{\text{observasi}}$ kecil dari L_{tabel} berarti populasi berdistribusi normal. Hasil analisis uji normalitas masing-masing variabel disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

kesamaan *varians* variabel terikat Y, yaitu: pengetahuan tentang permainan tradisional untuk setiap harga kelompok variabel, yaitu : peserta didik kecanduan *gadget* (X_1) dan peserta didik tidak kecanduan *gadget* (X_2). Dari hasil analisis data, pengujian homogenitas *varians* dengan uji F diperoleh F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} dengan demikian kedua *varians* tersebut homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Variabel Data	Varians	N	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
---------------	---------	---	---------------------	--------------------	------------

Peserta Didik Kecanduan Gadget	36,78	30			
			1,77	3,37	Homogen
Peserta Didik Tidak Kecanduan Gadget	64,99	30			

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 4 di atas Dengan menggunakan derajat kebebasan (n_1-1) , (n_2-1) dan taraf signifikansi 0,05 pada tabel distribusi F dengan F_{tabel} adalah (3,37). Mengingat F_{hitung} (1,77) lebih kecil dari F_{tabel} (3,37) maka dapat disimpulkan kedua varians tersebut homogen.

Analisis dilakukan terhadap data Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi. Uji statistik yang digunakan adalah uji beda rerata hitung (t_{test}) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jelasnya hasil analisis dapat diuraikan sebagai berikut:

Untuk menguji hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini, maka akan dilakukan dengan analisis statistik yang bertujuan untuk menolak atau menerima hipotesis yang diajukan. Dalam menganalisis perhitungan statistik tersebut akan dilakukan

dengan membandingkan nilai t_{hitung} yang diperoleh dengan nilai t_{tabel} yang terdapat dalam tabel nilai persentil untuk distribusi t. Apabila hasil yang diperoleh dari nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai t_{tabel} , maka hipotesis statistik yang diajukan diterima. Dan ini artinya hipotesis alternatif yaitu Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi. Sebaliknya, apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} , maka hipotesis statistik yang diajukan ditolak atau tidak memberikan Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi.

Pengujian perbedaan tersebut adalah nilai *mean* antara tes awal dengan nilai *mean* tes akhir kelompok metode sirkuit. Untuk melihat apakah adanya peningkatan dilakukan dengan menggunakan teknik uji-t.

Tabel. 5. Rangkuman Hasil Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi

Pengetahuan Permainan Tradisional	Mean	SD	t_{hitung}	A	t_{tabel}	Keterangan
Kecanduan gadget	103	6,06	2,029	0,05	1,699	Signifikan
Tidak kecanduan gadget	101	8,06				

Rangkuman hasil pengujian hipotesis Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi yang dilakukan perhitungan statistik sesuai dengan formula yang digunakan (uji-t) diperoleh t_{hitung} 2,029 dan t_{tabel} 1,699 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat

Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi, dalam penelitian ini tingkat pengetahuan yang paling tinggi berdasarkan hasil angket yang telah di ujicobakan maka

yang paling tinggi tingkat pengetahuannya adalah peserta didik yang kecanduan gadget, hal ini bisa kita lihat dari rata-rata yang di dapat dari kelompok peserta didik yang kecanduan gadget yaitu 103 sedangkan yang tidak kecanduan gadget rata-ratanya adalah 101, maka disimpulkan dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional pada siswa yang kecanduan gadget.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada pada zaman dahulu kala, permainan tradisional ini biasa dimainkan oleh oleh anak-anak dulu untuk mengisi waktu luangnya. Ada banyak sekali jenis permainan tradisional, yang mungkin tidak asing lagi bagi kita, tetapi dengan seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional ini sudah mulai tidak dikenali olah anak-anak sekarang, karena anak-anak sekarang lebih focus dengan bermain *gadget*, yang lebih modern sekarang, anak-anak lebih suka

bermain game yang ada di handphone ketimbang bermain permainan tradisional.

Sebenarnya permainan tradisional ini sering dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang tetapi mereka tidak tau itu adalah permainan tradisional, seperti bermain petak umpet yang mana ini adalah jenis permainan tradisional, tetapi mereka tidak mengetahui apa itu permainan tradisional tersebut sehingga mereka kadang menyebutkan bahwa itu bukan permainan tradisional tetapi itu adalah permainan yang sudah dimainkan oleh abang-abang mereka sehingga secara tidak langsung permainan ini sudah diturunkan ke mereka karena akan lebih dikenal lagi oleh adik mereka. Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat seru, karena dimainkan dengan banyak orang sehingga kita banyak berinteraksi dengan teman-teman, tidak seperti kebanyakan anak-anak zaman sekarang yang lebih fokus terhadap gadget sehingga asik dengan dunia game nya dan jarang berinteraksi dengan teman-temannya, dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas atas SDIT Robbani kecamatan Hutaraja Tinggi bahwa peserta didik yang kecanduan gadget mendapat nilai rata-rata yang lebih baik ketimbang yang tidak kecanduan gadget ini. Berdasarkan hasil penelitian ini peserta didik yang mempunyai canduan terhadap gadget yang memiliki pengetahuan lebih tentang permainan tradisional dibandingkan yang tidak kecanduan gadget.

Siswa yang tidak kecanduan memang nilai rata-ratanya sedikit di bawah nilai rata-rata siswa yang kecanduan gadget, hal ini bukan tanpa alasan, siswa yang kecanduan gadget bukan berarti tidak pernah memakai gadget, pernah memainkan tetapi sesekali saja dan kenapa nilai rata-ratanya rendah, karena siswa tadi tau permainan yang di mainkan tetapi tidak tau dengan apa yang dinamakan dengan permainan tadi, yang mereka tau hanya permainan yang dimainkan oleh kakak mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan terdahulu, maka dapat dikemukakan kesimpulan terdapat Perbandingan Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Siswa Kecanduan Gadget dan tidak kecanduan Gadget di Kelas Tinggi SDIT Robbani Kecamatan Hutaraja Tinggi, dalam penelitian ini tingkat pengetahuan yang paling tinggi berdasarkan hasil angket yang telah di ujicobakan maka yang paling tinggi tingkat pengetahuannya adalah peserta didik yang kecanduan gadget, hal ini bisa kita lihat dari rata-rata yang di dapat

dari kelompok peserta didik yang kecanduan gadget yaitu 103 sedangkan yang tidak kecanduan gadget rata-ratanya adalah 101, maka disimpulkan dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional pada siswa yang kecanduan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Paud Kamboja Probolinggo*. *Fisheries Research*, 140(1), 6.
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., & Kasanrawali, A. (2021). *Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan*. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Astuti, Y. (2017). *Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tengah Kota Padang)*. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1276>
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis Lengkap Dengan Teknik Pengolahan Data SPSS*. Penerbit Andi (Anggota Ikapi). Percetakan Andi Offset. Yogyakarta.
- Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- Fatim, K. . S. I. (2017). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Menggosok Gigi. *Jurnal Keperawatan*, 10(1), 25–34.
- Huda, W. N. (2018). Pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Prosiding Seminar Nasional" Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global*, 243–247.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*.
- Sugiyono, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Zahra, N. A., & Z, A. F. (2020). Permainan

Tradisional Pukang Lampung Dan
Pembentukan Karakter Bersahabat.
*Ibtidai'y Datokarama: Jurnal Pendidikan
Dasar*, 1(2), 29–40.