



## Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Pembelajaran Luar Kelas dengan Menggunakan Aplikasi Pokemon Go

Rizal Ahmad Fauzi<sup>1</sup>, Indra Safari<sup>1</sup>, Respaty Mulyanto<sup>1</sup>, Yogi Akin<sup>1</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1</sup>

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2019

Disetujui September 2019

Dipublikasikan Oktober 2019

Keywords:

Motivasi, Outdoor Education, Pokemon GO,

### Abstrak

Di era revolusi industri 4.0, teknologi telah berkembang sangat pesat. Hal ini dirasakan oleh setiap elemen masyarakat, baik dari orang tua, dewasa hingga anak-anak. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah gadget (smartphone). Smartphone bisa membuat beberapa kegiatan hanya bisa dilakukan dalam genggaman tangan. Dampak positif akan terasa jika penggunaannya sesuai dengan kebutuhan. Tapi, berbeda dengan anak-anak yang bermain gadget berdasarkan kesenangan atau hanya bermain game setiap saat. Hal itu akan berdampak pada pertumbuhan anak-anak dan kehidupan sosial-sosial mereka yang akan terhambat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pokemon GO dapat meningkatkan motivasi anak-anak pada aktivitas outdoor education pada program pendidikan jasmani. Percobaan dilakukan dalam satu perlakuan untuk 50 siswa sekolah dasar. Mereka adalah siswa sekolah dasar kelas 3 dari salah satu sekolah di Jawa Barat-Indonesia. Semua responden telah diberikan izin oleh orang tua dan guru sekolah mereka untuk mengambil bagian dalam penelitian ini. Hasil yang diperoleh, 86% siswa menyukai dan termotivasi untuk melakukan kegiatan di luar ruangan dengan menggunakan Pokemon GO dan 14% tidak seperti karena berbagai alasan, di antaranya: (1) 2 siswa merasa lelah untuk melakukan aktivitas fisik, (2) 5 siswa tidak diizinkan untuk bermain game di smartphone sehingga mereka tidak suka bermain game

### Abstract

*In this millennium era, technology has increased significantly. This is felt in society both children and adults. One of the products in technological innovation is gadget (smartphone). Smartphone can make life easier in one hand. The positive impact will be felt if its use according to needs. But it is different to children that are using it for a game to play. They uses it every time. There are impacts to their growth and their social skills that will be obstruct. The purpose of this research is to know how can Pokemon Go increase children motivation to outdoor education activity in physical education program. The experiment was conducted in one treatment for fifty students of third grade in one of elementary school in West Java, Indonesia. All respondents has the permission by their parents and their teachers to take part of this research. The result is, 86% of students like and motivated to going outside the room with Pokemon Go and 14% of students didn't like it because of many reasons, such as: (1) two students felt that its tiring to do physical activity, and (2) five students are not allowed to playing game on the smartphone so they don't like to play game.*

\*Alamat korespondensi : Jl. Dr. Setiabudhi Bandung, Jawa Barat  
E-mail : rizalafauzi13@upi.edu

## PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0, teknologi telah berkembang sangat pesat. "*Technology has evolved exponentially over the past thirty years to become an integral part of the everyday lives of people*" (Lundquist, A. R., Lefebvre, E. J., & Grramone, S. J. 2014). Teknologi pun telah berkembang pesat di negara berkembang (Miah. Muhamed., Omar. Adnan (2012). Hal ini dirasakan oleh setiap elemen masyarakat, baik dari orang tua, orang dewasa dan bahkan anak-anak. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi termasuk gadget (smartphone). "*Widespread use of cell phones for information, entertainment, business, and interpersonal communications has made cell phones one of the central technologies of the twenty-first century*" (Lundquist, A. R., Lefebvre, E. J., & Grramone, S. J. 2014). Hal itu dapat membuat beberapa kegiatan hanya bisa dilakukan di tangan. Dampak positif akan terasa jika penggunaannya sesuai dengan kebutuhan. Tapi, berbeda dengan anak-anak yang bermain gadget berdasarkan kesenangan atau hanya bermain game setiap saat. itu akan berdampak pada pertumbuhan anak-anak dan kehidupan sosial-sosial mereka.

Anak-anak usia sekolah dasar di Indonesia sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain game di smartphone. Hal ini tentu berdampak buruk pada perkembangan fisik, intelektual dan psiko-sosial anak-anak jika tidak diatur untuk memainkan smartphone atau bermain anak-anak setiap saat. "Banyak dampak negatif akan muncul, termasuk: akan sulit bersosialisasi, lambat dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku yang signifikan." Anak-anak tidak dapat membedakan mana yang baik untuk mereka atau tidak. Apa yang membuat mereka bahagia, maka itulah yang mereka lakukan. Jadi ketika mereka bermain game sepanjang hari, mereka tidak peduli tentang apa pun di sekitar mereka. Sama seperti "Anak-anak akan lebih individualistis dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya".

Salah satu konten di smartphone yang paling disukai oleh anak-anak adalah game. Salah satunya adalah Pokemon GO. game ini yang populer dua tahun lalu. "*The Pokémon Go phenomenon has reached millions of people since its release in 2016, and some scholars have highlighted potential*

*benefits such as increased physical activity, spending more time outside, and fostering social interactions*" (Zach, F. J., & Tussyadiah, I. P. 2017). Game ini menggunakan konsep GPS dalam game. Setiap pemain harus mengikuti arah jalan untuk menemukan Pokemon yang tersebar di area tertentu. Game ini dimainkan tidak hanya oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa suka disihir untuk memainkan game ini. Tidak sedikit yang menghabiskan waktu mencari Pokemon yang dianggap buruk di dalam gim. Bahkan di beberapa tempat dibutuhkan banyak korban seperti kecelakaan, bahkan korban karena bermain itu, karena terlalu fokus pada permainan dan mengabaikan lingkungan sekitarnya yang dapat membahayakan diri mereka sendiri.

"*Previous research suggests that mobile technologies can spur people in becoming more active by providing an opportunity to engage in physically active behaviors*" (Fjeldsoe, B. S, at. al 2012); (Kirwan, M, at. al 2012). "But, other researchers reported concerns about the duration of those effects" (Chaput, J. P., & LeBlanc, A. G. 2017); (Howe, K. B, at. al 2016). Game ini hanya menggunakan gadget, tetapi berbeda jika tugasnya untuk kegiatan positif. Salah satunya adalah dengan menggabungkan Pokemon GO dengan kegiatan di luar ruangan. Kegiatan ini tentu saja akan mendapatkan kesenangan dalam permainan dan manfaat fisik untuk kegiatan di luar ruangan (pendidikan luar ruangan). Meski popularitas game ini telah berlalu, namun belum ada penelitian yang memanfaatkan aktivitas ini untuk aktivitas proses pembelajaran, terutama dalam materi edukasi outdoor. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba responden di sekolah dasar untuk melihat hasil kombinasi ini.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan pengalaman yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan

hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. (Mahendra, 2003) & (Subroto, 2006) "Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan yang holistik serta tujuan yang hendak dicapai bukan hanya aspek fisik, tapi lebih bersifat pedagogis proporsional. Artinya nilai-nilai pendidikan yang terkait dengan aspek intelektual, moral, sikap, keterampilan fisik dan kebugaran jasmani serta etika dikembangkan secara selaras, seimbang dan serasi. Jadi secara sederhana Pendidikan Jasmani dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang menggunakan aktifitas fisik (olahraga) sebagai alat untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani mengakomodir kebutuhan siswa dalam gerak. Hal ini menjadi salah satu tujuan dari pendidikan jasmani yang meliputi: (1) Perkembangan organismik (kebugaran), (2) perkembangan neuro muscular (keterampilan gerak), (3) perkembangan intelegensi (kognitif), dan (4) perkembangan dalam aspek sosial. Setiap orang harus melakukan aktivitas fisik untuk dapat mejalani kehidupannya. "Physical activity helps people maintain a healthy weight and reduces the risk for cardiovascular diseases, diabetes, obesity, high blood pressure, lipid disorders, and depression. Although this is widely recognized, many adults and children do not practice the recommended amounts of daily physical activity" (World Health Organization, 2002).

Basically education outside the classroom is oriented to things that are done and felt at the time of implementation, so that this learning process aims to gain experience directly (Ross, H, Nicol, R & Higgins, P, 2007). "Pendidikan luar ruang hanyalah sebuah pembelajaran iklim yang menawarkan peluang untuk pengalaman laboratorium langsung dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata, untuk memperoleh keterampilan yang dapat digunakan untuk menikmati kehidupan kreatif seumur hidup, untuk membangun konsep dan mengembangkan kepedulian tentang manusia dan lingkungan alamnya. Pernyataan lain "Pendidikan Luar Ruang adalah cara mendekati tujuan pendidikan melalui pengalaman langsung yang dipandu di lingkungan luar, menggunakan sumber dayanya

sebagai bahan pembelajaran. *This experience combines both a study of environmental aspects and topics and participation in those activities associated with the natural environment* (Hunt, J, 1989). " a process through which a learner constructs knowledge, skill, and value from direct experience (Luckmann, C. 1996).

Pokemon Go merupakan sebuah permainan dalam aplikasi gadget yang dikembangkan dari serial kartun asal jepang. Permainan ini sangat populer terutama pada pertengahan tahun 2016 sampai pada akhir 2017, bahkan beberapa orang masih memainkan game ini sampai dengan sekarang." *The app has become a global phenomenon and was one of the best-selling apps in 2016, having been downloaded more than 650 million times worldwide and with 5 million daily active users globally*" (Smith, 2017). Game ini bukan hanya dimainkan oleh anak-anak tapi orang dewasa pun memainkan game ini. "The mobile game Pokemon Go introduced great potential of mixing real-world activities with virtual worlds elements" (Gabbiadini, 2018). Sehingga pemain game ini akan larut dalam permainan di alam nyata yang di kendalikan melalui gadget.

## METODE

Studi eksperimen ini dilakukan terhadap 50 siswa sekolah dasar. Mereka adalah siswa sekolah dasar kelas 3 dari salah satu sekolah di Jawa Barat -Indonesia. Semua responden telah diberikan izin oleh orang tua dan guru sekolah mereka untuk dilibatkan dalam penelitian ini. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

Lembar observasi yang digunakan adalah daftar ceklist yang akan diisi oleh observer. Dalam penelitian ini jumlah pengamat 10 orang dan mereka pada saat yang sama membimbing kursus kegiatan belajar pendidikan luar ruangan. Instrumen kedua adalah wawancara sederhana yang dilakukan oleh pengamat pada siswa dengan situasi obrolan yang santai. Sehingga siswa tidak merasa ada intervensi dari pengamat dan lebih terbuka bagi pengamat untuk menceritakan apa yang mereka rasakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan luar ruang.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil yang diperoleh, 86% siswa menyukai dan termotivasi untuk melakukan kegiatan di luar ruangan dengan menggunakan Pokemon GO dan 14% tidak seperti karena berbagai alasan, diantaranya: (1) 2 siswa merasa lelah untuk melakukan aktivitas fisik, (2) 5 siswa tidak diperbolehkan untuk bermain game di smartphone sehingga mereka tidak suka bermain game. “*Due to its massive penetration and mix of virtual elements with real-world physical activities, Pokemon Go has been described as an intervention for promoting healthy behavior on a large scale* (Althoff, White, & Horvitz, 2016).

Kegiatan belajar ini tentu saja menggunakan smartphone yang mendukung Pokemon GO. Agar kegiatan ini berjalan dengan lancar, tim pemandu menggunakan ponsel cerdas siswa yang mendukung Pokemon GO. Setelah itu panduan menginstal Pokemon GO di smartphone yang belum memiliki game itu. Selama kegiatan, sebagian besar siswa menganggap permainan ini dengan serius, seperti yang terlihat dari jumlah Pokémon yang mereka dapatkan. Karena siswa hanya diberikan smartphone untuk grup, maka setelah siswa yang mendapat giliran bermain dapatkan Pokémon, maka mereka akan bergantian dengan siswa lain untuk mencoba.

Siswa yang menyukai kegiatan di luar ruangan dengan kombinasi Pokemon GO terlihat selama kegiatan, mereka menunjukkan keseriusan dalam menemukan dan bersaing untuk mendapatkan sebanyak mungkin Pokemon. Karena bukan hanya permainan yang memberikan motivasi dalam kegiatan, tetapi juga aturan yang dibuat sehingga siswa bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan Pokemon terbanyak. “*The elements of Pokémon Go that are most successful in pushing users to be more physically active are those that directly relate to the ability to catch new Pokémon*” (Meschtscherjakov. A, 2017). Dengan permainan dan aturan ini, semua siswa melakukannya dengan cepat tanpa menunda waktu, karena pokemon bisa didapat kelompok lain.

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa yang dikendalikan oleh gadget, membuat siswa tidak merasakan adanya aktivitas fisik. Sehingga kemampuan gerak siswa berkembang. “*Pokémon GO*

*players can incur some musculoskeletal benefits by breaking up sedentary activity*” (Benatti, F. B., & Ried-Larsen, M. 2015). “*Researchers have highlighted that the Pokemon GO phenomenon has the potential to be used to guide large-scale interventions to increase PA that can be utilized for public health purposes*” (Adlakha, D, at. al 2017); (Althoff, T., White, R. W., & Horvitz, E. 2016); (Baranowski, T. 2016); (LeBlanc, A. G., & Chaput, J.-P. (2016); (Marquet, O, at. al 2017); (Nigg, C. R., Mateo, D. J., & An, J. 2016); (Pourmand, A, at. al 2017). Berbeda halnya jika siswa melakukan aktivitas fisik yang sama tanpa ada stimulus dari gadget Siswa akan merasa bosan dan mudah kelelahan Siswa hanya mengikuti grup dan tidak ingin mencoba GO Pokemon. Sehingga kegiatan yang dilakukan akan terasa lebih membosankan dan sangat melelahkan.

Dari data observasi dan wawancara yang dilakukan dan menemukan bahwa ada siswa yang tidak menyukai kegiatan tersebut, maka wawancara sederhana dilakukan lebih mendalam tentang alasan tidak menyukai kegiatan tersebut. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka merasa lelah untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan ada juga yang mengatakan bahwa mereka tidak pernah bermain Pokemon GO sehingga mereka pikir permainan itu tidak menyenangkan. Dari hasil wawancara kita dapat mengetahui bahwa anak-anak di usia sekolah dasar pada dasarnya memiliki energi berlebih untuk aktivitas fisik (bermain). Ini berarti bahwa siswa yang tidak menyukai kegiatan di luar ruangan dengan Pokemon GO pada dasarnya bukan karena kelelahan. Tetapi lebih dari tidak ingin mencoba permainan. karena mereka tidak ingin meminjam Smartphone mereka atau tidak terbiasa bermain smartphone. Tentu saja ini karena anak-anak tidak memiliki kepercayaan diri untuk melakukan kegiatan ini dan mengambil sampel.

## KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa sangat antusi dengan permainan pokemon go. Hal ini membuat motivasi meningkat dalam pembelajaran outdoor yang dikombinasikan dengan gam pokemon go. Peningkatan motivasi ini terlihat

dari jumlah aktiv belajar yang tinggi. Siswa memilih untuk melakukan aktivitas tanpa ada istirahat yang berarti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Althoff, T., White, R. W., & Horvitz, E. (2016). Influence of Pok\_emon go on physical activity: Study and implications. *Journal of Medical Internet Research*, 18(12), e315. <https://doi.org/10.2196/jmir.6759>.
- Lundquist, A. R., Lefebvre, E. J., & Grramone, S. J. (2014). Smartphones: Fullfilling the Need for Immediacy in Everyday Life, but at What Cost? *International Journal of Humanities and Social Science* Vol. 4 No 2, 80-81. Utica College Department of Psycholog 1600 Burrstone Road Utica, NY 13502
- Miah. Muhamed., Omar. Adnan.(2012). Technology Advancement in developing countries during Digital Age. Volume 1, No.1, March – April 2012 *International Journal of Science and Applied Information Technology*. warse.ijatcse.current
- Zach, F. J., & Tussyadiah, I. P. (2017). To catch them all the (un)intended consequences of Pokémon GO on mobility, consumption, and wellbeing. In *Information and communication technologies in tourism 2017. Proceedings of the international conference in Rome, Italy, January 24e36; 2017 (pp. 217e227)*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-51168-9\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-319-51168-9_16)
- Fjeldsoe, B. S., Miller, Y. D., O'Brien, J. L., & Alison, L. M. (2012). Iterative development of MobileMums: A physical activity intervention for women with young children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9, 151e162. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-151>
- Kirwan, M., Duncan, M. J., Vandelanotte, C., & Mummery, W. K. (2012). Using smartphone technology to monitor physical activity in the 10,000 steps program: A matched case-control trial. *Journal of Medical Internet Research*, 14 (2), e55. <https://doi.org/10.2196/jmir.1950>.
- Chaput, J. P., & LeBlanc, A. G. (2017). Pokémon Go: Snake oil or miracle cure for physical inactivity? *Annals of Translational Medicine*, 5(1), S3. <https://doi.org/10.21037/atm.2017.03.38>.
- Howe, K. B., Suharlim, C., Ueda, P., Howe, D., Kawachi, I., & Rimm, E. B. (2016). Gotta Catch'em all! Pokémon go and physical activity among young adults: Difference in differences study. *BMJ*, 355, i6270. <https://doi.org/10.1136/bmj.i6270>.
- Ross, H, Nicol, R & Higgins, P 2007, 'Outdoor study of nature: teachers' motivations and contexts' *Scottish Educational Review*, vol. 39, no. 2, pp. 160-172.
- Smith, C. (2017, November 12). 80 amazing Pokemon Go statistics. Retrieved November 17, 2017, from <https://expandedramblings.com/index.php/pokemongo-statistics/>.
- Hunt, J. (1989) *In Search of Adventure: A Study of Opportunities for Adventure and Challenge for Young People* Bournemouth: Bourne Press.
- Luckmann, C. (1996) Defining Experiential Education *The Journal of Experiential Education* 19, 1 6-7.
- Meschtscherjakov, A., Trosterer, S., Lupp, A., & Tscheligi, M. (2017). Pok € emon WALK: Persuasive effects of PokémonGO-design elements. In P. de Vries, H. Oinas-Kukkonen, L. Siemons, N. Beerlage-de Jong, & L. van Gemert-Pijnen (Eds.), *Persuasive Technology: Development and implementation of personalized technologies to change attitudes and behaviors. Persuasive 2017. Lecture notes in computer science (pp. 241e252)*. Cham: Springer
- Benatti, F. B., & Ried-Larsen, M. (2015). The effects of breaking up prolonged sitting time: A review of experimental studies. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 47(10), 2053e2061. <http://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000654>.
- Adlakha, D., Marquet, O., Hipp, J. A., & Tully, M. A. (2017). Pokemon GO or Pokemon Gone: How can cities respond to trends in technology linking people and space? *Cities & Health*, 8834, 1e6 (August) <http://doi.org/10.1080/23748834>.
- Baranowski, T. (2016b). Pokemon Go, go, go, gone? *Games for Health Journal*, 5(5), 293e294. <http://doi.org/10.1089/g4h.2016.01055.tbp>
- LeBlanc, A. G., & Chaput, J.-P. (2016). Pokemon Go: A game changer for the physical inactivity crisis? *Preventive Medicine*, 2015, 2015e2017. <http://doi.org/10.1016/j.ypmed.2016.11.012>.
- Marquet, O., Alberico, C., Adlakha, D., & Hipp, J. A. (2017). Examining motivations to play

Pokemon GO and their influence on perceived outcomes and physical activity. *JMIR Serious Games*, 5(4), e21. <https://doi.org/10.2196/games.8048>. URL: <http://games.jmir.org/2017/4/e21>.

Nigg, C. R., Mateo, D. J., & An, J. (2016). Pokemon GO may increase physical activity and decrease sedentary behaviors. *American Journal of Public Health*, 107(1), e1ee2. <http://doi.org/10.2105/AJPH.2016.303532>.

Pourmand, A., Lombardi, K., Kuhl, E., & O'Connell, F. (2017). Videogame-related illness and injury: A review of the literature and predictions for Pokemon GO! *Games for Health Journal*, 6(1). g4h.2016.0090 <http://doi.org/10.1089/g4h.2016.0090>.

World Health Organization. (2002). Physical inactivity a leading cause of disease and disability. warns WHO. Retrieved November 17, 2017, from <http://www.who.int/> <https://phandroid.com/2016/07/12/how-to-play-pokemon-go/>