

Firman Putra Ferdiamsyah

by Firman Putra Ferdiamsyah

Submission date: 25-Sep-2023 07:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 2176353655

File name: Firman_Putra_Ferdiamsyah_2.docx (141.91K)

Word count: 4696

Character count: 29499

[The Relationship Between Gadget Usage Intensity and Learning Interest Among Students of SMP Negeri 36 Surabaya Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Minat Belajar Pada Peserta Didik SMP Negeri 36 Surabaya]

Firman Putra Ferdiansyah ¹⁾, Widyastuti ^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: wiwid@umsida.ac.id*

Abstract. This research aims to examine the correlation between the intensity of gadget usage and students' interest in learning at State Junior High School 36 Surabaya. This research is motivated by the phenomenon of low learning interest among junior high school students. Junior high school students are in the adolescent developmental period, which generally ranges from twelve to sixteen years old. Adolescence is a transitional period between childhood and adulthood. During this time, individuals face various physical and mental challenges. If these issues are not addressed properly, they can become obstacles during adolescence, especially when it comes to learning. One of the problems students often experience in the school environment is a low interest in learning. This research utilizes a quantitative correlational method with two variables, namely gadget usage intensity as the independent variable and learning interest as the dependent variable. The subjects used in this study are students from State Junior High School 36 Surabaya, with a total of 243 subjects selected using the stratified proportionate random sampling technique. Data collection employs two psychological scales with Likert scale models, namely the gadget usage intensity scale and the learning interest scale. Data analysis is conducted using Pearson's product-moment correlation method with the assistance of JASP 0.14.0.0. The results of the hypothesis test yielded $r=0.381$ and a significance value of $p=0.01$. This indicates a significant positive correlation between gadget usage intensity and learning interest among students at State Junior High School 36 Surabaya.

Keywords – intensity of device use in; interest in learning; students smp

Abstrak. Penelitian ini bermaksud guna melihat korelasi intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar pada peserta didik SMP Negeri 36 Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena rendahnya minat belajar peserta didik SMP. Peserta didik SMP berada dalam periode perkembangan remaja yang umumnya berada pada usia dua belas tahun hingga enam belas tahun. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan. Dimasa ini, individu menghadapi berbagai macam tantangan fisik dan mental. Jika masalah-masalah ini tidak ditangani dengan baik, bisa menjadi kendala saat di masa remaja, terutama saat belajar langsung. Salah satu masalah ketika belajar yang dirasakan peserta didik di lingkungan sekolah adalah rendahnya minat belajar pada peserta didik. Penelitian ini memakai metode kuantitatif korelasional dengan dua variabel, yaitu intensitas penggunaan gawai sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat. Subjek yang dipakai dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP NEGERI 36 SURABAYA dengan partisipan sebanyak 243 subjek memakai teknik stratified proportionate random sampling. Metode pengumpulan memakai dua skala psikologi dengan model skala Likert berupa skala intensitas penggunaan gawai dan skala minat belajar. Teknik analisis data memakai metode korelasional pearson's product moment dengan bantuan JASP 0.14.0.0. Hasil dari uji hipotesis di peroleh $r=0.381$ dan nilai signifikansi $p=0.01$. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar pada Peserta didik SMP NEGERI 36 Surabaya.

Kata Kunci – intensitas penggunaan gawai; minat belajar; peserta didik smp

I.PENDAHULUAN

Sebagai salah satu jenjang pendidikan setelah menyelesaikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peran penting dalam upaya mengapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Prayitno menjelaskan SMP merupakan unit pendidikan dasar sembilan tahun yang mengimplementasikan program pendidikan selama tiga tahun setelah SD. Setelah menyelesaikan Sekolah Dasar, Peserta didik bisa melanjutkan pendidikan di SMP selama sekitar tiga tahun. Peserta didik SMP berada dalam periode perkembangan remaja yang umumnya berada pada usia dua belas tahun hingga enam belas tahun. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan. Dimasa ini, individu menghadapi berbagai macam tantangan fisik dan mental. Jika masalah-masalah ini tidak ditangani dengan baik, bisa menjadi kendala saat di masa remaja, terutama saat belajar berlangsung. Salah satu masalah ketika belajar yang dirasakan peserta didik di lingkungan sekolah adalah rendahnya minat belajar pada peserta didik[1].

Minat Peserta didik untuk belajar sangat penting untuk keberhasilan mereka di kelas. Peserta didik dengan minat belajar besar akan mengarahkan perilaku mereka guna menggapai target pembelajaran serta sukses mencapai hasil belajar yang maksimal. Tetapi, faktanya hanya sebagian peserta didik mempunyai minat belajar yang kuat, dan peristiwa ini bisa terlihat oleh sikap serta perilaku peserta didik yang menghambat mereka saat mengikuti tahap pembelajaran, serta memperlihatkan rendahnya minat belajar Peserta didik[2]. Minat adalah, kecenderungan guna menyampaikan perhatian yang kuat terhadap suatu perasaan yang gembira saat melakukannya. Peserta didik yang punya minat belajar kuat akan menikmati proses pembelajaran serta mampu mengarahkan dirinya secara efektif. Hal ini membuat mereka cenderung menyukai setiap kegiatan belajar yang dilaksanakan di sekolah. Sebaliknya, Peserta didik yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran biasanya merasa tidak puas dengan kegiatan pembelajaran di sekolah [1].

Minat faktanya mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognisi (menenal), emosi (perasaan), serta konasi (kehendak). Hidayat Memecah ketiga aspek ini membuat beberapa indikator guna menetakan minat individu. Beberapa di antaranya adalah. a. Keinginan, individu yang mempunyai keinginan pada suatu kegiatan dengan sendirinya akan menekuninya sesuai dengan keinginannya sendiri; b. Perasaan senang, Orang yang mengalami emosi positif memiliki kapasitas lebih besar untuk menghubungkan emosi dan minatnya; c. Perhatian, Kemampuan untuk memfokuskan energi mentalnya ke dalam, dengan mengesampingkan yang lainnya, untuk mengamati, memahami, dan sebagainya; d. Perasaan tertarik, Pengalaman sukses bisa diilhami oleh tindakan itu sendiri, ataupun mungkin terkait dengan cara gerakan yang menyebabkan kita cenderung ataupun merasa tertarik pada orang, benda, atau aktivitas; e. Giat Belajar, Partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler merupakan tanda bahwasanya Peserta didik berminat dalam pendidikannya; f. Mengerjakan tugas, salah satu bukti bahwasanya Peserta didik berminat adalah bahwasanya mereka memiliki kecenderungan menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan kepada mereka; g. Mentaati peraturan, karena mengetahui akibat jika tidak melaksanakan hal tersebut, seorang pelanggar aturan akan memiliki dorongan internal yang kuat untuk melanggarnya, sedangkan seorang pengikut aturan akan memiliki reaksi sebaliknya[3].

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berlokasi di SMP Negeri 36 Surabaya pada bulan juli tahun 2022. Selama wawancara, saya mewawancarai salah satu guru BK (Bimbingan Konseling) di sekolah tersebut, yang menyampaikan bahwa minat belajar peserta didik lumayan rendah karena beberapa faktor, salah satu faktor yaitu setelah dampak pandemi Covid-19. Dikarenakan pembelajaran online sudah menjadi kebiasaan bagi diri peserta didik tersebut, pembelajaran online ini mempunyai pengaruh terhadap minat belajar peserta didik, dikarenakan peserta didik menjadi bosan ketika pembelajaran online berlangsung, pembelajaran online menjadi kurang menarik karena tidak seperti belajar di kelas. Berikut nya ada faktor bolos sekolah, ada beberapa peserta didik yang suka membolos sekolah karena ingin main ke rumah teman nya atau pun ke warung internet, ada juga yang sudah tidak ingin lagi belajar di karenakan kurang nya motivasi peserta didik. Terakhir adalah faktor gawai, dalam wawancara dengan guru bk ada beberapa peserta didik yang menggunakan gawai tidak diwaktu yang tepat, ada yang menggunakan gawai ketika saat guru sedang menjel⁵kan materi, menggunakan gawai ketika di berada di depan kelas ketika jam pembelajaran berlangsung, hal ini dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik jika penggunaan gawai tidak untuk pembelajaran.

Penelitian tentang minat belajar yang sudah dilaksanakan oleh Lubis dkk pada UPT SMP N 1 Silahisabungan Kabupaten Dairi Kota Medan bahwasanya kasus dari beberapa Peserta didik mengenai minat belajar tergolong rendah, bahwa adanya kasus Peserta didik berinisial RC (15 tahun) kelas VII di SMP N 1 Silahisabungan. Berdasarkan temuan tersebut, kita mengetahui bahwasanya Peserta didik RC lebih cenderung untuk: a. tidak peduli dengan sekolah; b. tidak peduli dalam mengikuti proses pembelajaran; c. Menghabiskan lebih banyak waktu di warnet (warung internet); d. belum menyadari pentingnya pendidikan; e. tidak mendapat bimbingan orang tua Peserta didik di rumah; f. salah memilih gaya belajar karena metode pembelajaran online; g. tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Peneliti menyimpulkan bahwasanya kurangnya motivasi Peserta didik untuk belajar berasal dari ketidaktertarikan umum terhadap materi pelajaran yang dibahas di kelas. Ini adalah kejadian yang sangat memprihatinkan[4].

Hal ini juga ditemukan pada penelitian oleh Laila dan Noervadila di SMP Negeri 1 Kapongan Kota Situbondo. Berlandaskan hasil observasi yang sudah dilaksanakan bahwasanya minat belajar Peserta didik di SMP N 1 Kapongan

masih rendah. Berdasarkan data, 14 Peserta didik kelas VII-A serta 13 Peserta didik kelas VII-B memperlihatkan tanda-tanda kehilangan minat terhadap pendidikan dan memilih kegiatan lain. Saat guru mencoba menjelaskan sesuatu, Peserta didik lebih suka bermain gawai ataupun mengobrol dengan teman-temannya [5].

Begitu juga dengan penelitian oleh Abadiah dkk bertempat di UPTD SMP Negeri 27 Barru. Banyaknya Peserta didik yang melanggar peraturan di SMP Negeri 27 Barru salah satunya disebabkan oleh ketidaktertarikan mereka belajar di sekolah. Peserta didik yang bermasalah, seperti yang sering bolos, mungkin tidak mempunyai minat untuk belajar [6].

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal. Pertimbangan, rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan individu semuanya merupakan aspek internal. Keluarga, instruktur, sumber daya sekolah, gawai milik Peserta didik, dan lingkungan alam merupakan contoh aspek eksternal. Intensitas penggunaan gawai oleh Peserta didik merupakan permasalahan yang mempengaruhi minat belajar mereka, dan ini termasuk faktor eksternal dari faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik [7].

Intensitas penggunaan gawai adalah keinginan yang muncul dalam diri seseorang untuk memakai dan memanfaatkan media gawai dalam jangka waktu lama untuk memenuhi dan menunjang aktivitas sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Intensitas adalah frekuensi Peserta didik melaksanakan suatu tugas. Intensitas adalah tingkat frekuensi seseorang melaksanakan aktivitas tertentu, berdasarkan rasa senang terhadap aktivitas tersebut. Gadget adalah gawai elektronik yang dipakai sebagai media informasi, pendidikan, serta hiburan. Intensitas penggunaan gawai mengacu pada frekuensi Peserta didik memakai gawai untuk berbagai tujuan. Intensitas penggunaan gadget mengacu pada frekuensi seseorang memanfaatkan media gadget untuk meningkatkan fleksibilitas, efisiensi, dan kualitas aktivitas sehari-hari [8].

Horrihan menjelaskan bahwa, intensitas terdiri dari dua komponen: a) Aspek frekuensi, Berdasarkan seberapa sering subjek memakai gawai, kami bisa mengkategorikan frekuensi penggunaannya menjadi tiga kategori: frekuensi tinggi (> 10 kali per hari), frekuensi sedang (antara 3-10 kali per hari), dan frekuensi rendah (< 3 kali per hari). b) Lama penggunaan, karena lamanya waktu pengoperasiannya. Penggunaan gawai dalam jangka panjang didefinisikan sebagai lebih dari 10 jam per hari, penggunaan jangka menengah didefinisikan sebagai 2-10 jam per hari, dan penggunaan jangka pendek didefinisikan sebagai kurang dari 2 jam per hari [9]. Penggunaan gawai yang berlebihan oleh Peserta didik bisa mengganggu pendidikan mereka. Seiring berjalannya waktu, kemampuan sosial seorang anak akan terganggu jika ia selalu terpaku pada layar gawainya. Perhatian dan kinerja Peserta didik di kelas terkena dampak negatif karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu memakai gawai dibanding belajar [10].

Berdasarkan penjelasan tersebut, ditemukan bila minat belajar yang rendah mampu mempengaruhi prestasi belajar Peserta didik [11]. Rendahnya prestasi belajar dikaitkan dengan rendahnya minat belajar, begitupun sebaliknya. Peristiwa ini sejalan dengan penelitian oleh Bakar bahwasanya “minat belajar Peserta didik tergolong rendah dan peserta didik lebih terbiasa bermain gawai” [12]. Berlandaskan konteks sebelumnya, maka peneliti bertujuan “untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar pada Peserta didik SMP N 36 Surabaya”.

II. METODE

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan korelasional dalam penyelidikannya. Variabel penelitian adalah suatu yang sudah diatur oleh peneliti guna dipelajari, maka dari itu mampu diterima informasi tentang peristiwa yang segera diteliti itu, setelah itu diambil kesimpulannya. Adapun variabel studi ini melibatkan dua variabel yakni Intensitas penggunaan gawai sebagai Variabel bebas (X). Yang dimaksud dengan “variabel bebas” adalah suatu faktor yang dapat menyebabkan faktor lain bergeser atau muncul. Dan minat belajar sebagai Variabel terikat (Y). Karena ada juga variabel bebas, maka variabel pertama adalah salah satu variabel yang dapat mempengaruhi variabel lainnya; variabel pertama ini disebut variabel terikat.

Populasi dari seluruh Peserta didik di SMPN 36 Surabaya yaitu berjumlah 788. Ukuran sampel dihitung menggunakan margin kesalahan 5% dari tabel Isaac dan Michael, sehingga menghasilkan total 243 subjek dan untuk memastikan bahwasanya semua subkelompok populasi terwakili secara memadai dalam sampel, peneliti memanfaatkan metode *Proportionate Stratified Random Sampling* [13].

Untuk mengumpulkan data, dipakai instrumen seperti skala intensitas penggunaan gadget dan skala minat belajar. Skala yang dipakai yakni skala intensitas penggunaan gawai yang di adopsi dari Setioningrum berdasarkan aspek-aspek teori Horrihan, a. Aspek frekuensi, Berdasarkan seberapa sering subjek memakai gawai, kami bisa mengkategorikan frekuensi penggunaannya menjadi tiga kategori: frekuensi tinggi (> 10 kali per hari), frekuensi sedang (antara 3-10 kali per hari), dan frekuensi rendah (< 3 kali per hari). b. Lama penggunaan, karena lamanya waktu pengoperasiannya, fitur ini menjadi krusial. Penggunaan gawai dalam jangka panjang didefinisikan sebagai lebih dari 10 jam per hari, penggunaan jangka menengah didefinisikan sebagai 2-10 jam per hari, dan penggunaan jangka pendek didefinisikan sebagai kurang dari 2 jam per hari [9], dengan total 28 item yakni 15 item pernyataan favorable serta 13 unfavorable, aitem yang valid 23 butir aitem dengan nilai cronbach alpha 0.819. Selanjutnya adalah skala minat yang di adaptasi dari Ramli berdasarkan aspek aspek teori dari Hidayat yaitu aspek kognisi (menenal), emosi (perasaan), serta konasi (kehendak) dengan memecah ketiga aspek ini membuat beberapa indikator guna

menetakan minat individu. Beberapa di antaranya adalah. a. Keinginan, b. Perasaan senang, c. Perhatian, d. Perasaan tertarik, e. Giat Belajar, f. Mengerjakan tugas, g. Mentaati peraturan [3], dengan total 36 aitem meliputi 18 aitem pernyataan favorable serta 18 unfavorable, aitem yang valid 32 butir aitem dengan nilai cronbach alpha 0.830. Setiap skala mempunyai empat kemungkinan tanggapan: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

3 Pada penelitian ini data dianalisis menggunakan metode korelasi product moment pada JASP 0.16.3.0. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan minat belajar Peserta didik SMP Negeri 36 Surabaya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Data Demografis

Hasil dari analisa deskriptif ini didasari oleh penelitian yang sudah dilakukan, yaitu berupa respon kuesioner yang diperoleh dari 243 responden peserta didik SMPN 36 Surabaya sebagai subjek dari penelitian. Data yang sudah terkumpul selanjutnya di sajikan dalam bentuk tabel sehingga bisa mudah utuk dipahami. Analisa deskriptif ini dipakai untuk memberi informasi terkait karakteristik demografis dari subjek penelitian. Berikut ini adalah tabel 1 yang memaparkan data demografis subjek.

Karakter Demografis		Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki – Laki	101	42%
	Perempuan	142	58%
Usia Peserta didik	12	60	25%
	13	90	37%
	14	53	22%
	15	40	16%
	7	80	33%
Kelas	8	82	34%
	9	81	33%

Tabel 1. Tabel Data Demografis

Kategorisasi Data

Pengujian data berdasarkan skor subjek atau biasa disebut dengan kategorisasi data. Kategorisasi adalah prosedur pembuatan kelompok skor individu yang terkena skala itu. Kategorisasi pada data ini bermaksud guna mendapatkan subjek penelitian pada kelompok menurut terpecah serta bertingkat pada sebuah rangkaian dari rendah ke tinggi.

Kategori	Intensitas Penggunaan Gawai	%	Minat Belajar	%
Rendah	28	12%	31	12%
Sedang	179	74%	188	78%
Tinggi	36	14%	24	10%
Total	243	100%	243	100%

Tabel 2. Tabel Kategorisasi Data

Validitas & Reliabilitas

1 Single-Test Reliability Analysis Minat Belajar

Frequentist Scale Reliability Statistics		
Estimate	Cronbach's α	
Point estimate	0.830	
95% CI lower bound	0.797	
95% CI upper bound	0.859	

Frequentist Individual Item Reliability Statistics		
Item	If item dropped	
	Cronbach's α	Item-rest correlation
Aitem 1	0.825	0.359
Aitem 2	0.826	0.328
Aitem 4	0.828	0.273
Aitem 5	0.827	0.304
Aitem 6	0.823	0.405
Aitem 7	0.826	0.312
Aitem 8	0.824	0.389
Aitem 9	0.827	0.283
Aitem 10	0.828	0.257
Aitem 11	0.828	0.266
Aitem 12	0.828	0.269
Aitem 13	0.822	0.427
Aitem 14	0.823	0.404
Aitem 15	0.823	0.402
Aitem 16	0.828	0.263
Aitem 19	0.827	0.280
Aitem 21	0.827	0.281
Aitem 22	0.828	0.255
Aitem 23	0.824	0.384
Aitem 24	0.822	0.443
Aitem 25	0.827	0.297
Aitem 26	0.827	0.300
Aitem 27	0.822	0.465
Aitem 28	0.827	0.285
Aitem 29	0.827	0.273
Aitem 30	0.826	0.323
Aitem 31	0.825	0.369
Aitem 32	0.823	0.406
Aitem 33	0.827	0.293
Aitem 34	0.825	0.345
Aitem 35	0.826	0.331
Aitem 36	0.826	0.313

Tabel 3. Tabel Aitem Validitas Reliabilitas minat belajar

Setelah melakukan try out, peneliti melakukan uji validitas angket minat belajar yang diikuti oleh 25 subjek, data hasil uji validitas dan reliabilitas angket di peroleh 32 pernyataan valid dari 36 pernyataan yang di ajukan dengan nilai reliabilitas sebesar 0.830.

1 Single-Test Reliability Analysis Intensitas Penggunaan Gawai

Frequentist Scale Reliability Statistics		
Estimate	Cronbach's α	
Point estimate	0.819	
95% CI lower bound	0.784	
95% CI upper bound	0.850	
Frequentist Individual Item Reliability Statistics		
Item	If item dropped	
	Cronbach's α	Item-rest correlation
Aitem 1_38	0.806	0.499
Aitem 2_39	0.809	0.441
Aitem 3_40	0.812	0.371
Aitem 4_41	0.813	0.355
Aitem 6_43	0.812	0.369
Aitem 8_45	0.817	0.284
Aitem 10_47	0.814	0.328
Aitem 11_48	0.812	0.377
Aitem 13_50	0.811	0.410
Aitem 14_51	0.815	0.312
Aitem 15_52	0.813	0.355
Aitem 16_53	0.811	0.409
Aitem 17_54	0.810	0.422
Aitem 18_55	0.812	0.380
Aitem 19_56	0.808	0.447
Aitem 20_57	0.817	0.262
Aitem 21_58	0.811	0.394
Aitem 22_59	0.813	0.357
Aitem 24_61	0.816	0.299
Aitem 25_62	0.818	0.257
Aitem 26_63	0.811	0.414
Aitem 27_64	0.815	0.301
Aitem 28_65	0.809	0.432

Tabel 4. Tabel aitem Validitas Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gawai

Uji validitas angket intensitas penggunaan gawai yang di ikuti oleh 25 subjek, data hasil uji validitas dan reliabilitas angket di peroleh 23 pernyataan valid dari 28 pernyataan yang di ajukan dengan nilai reliabilitas sebesar 0.819.

Uji Normalitas

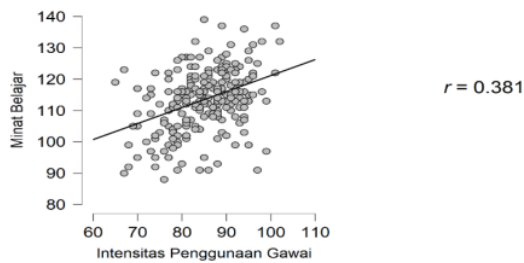
15 Shapiro-Wilk Test for Bivariate Normality

		Shapiro-Wilk	p
Intensitas Penggunaan Gawai	- Minat Belajar	0.989	0.062

Tabel 5. Tabel Uji Normalitas

Berdasarkan hasil dari data tabel *Assumption checks Shapiro-Wilk Test for Bivariate Normality* antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar yaitu 0,989 dengan nilai signifikansi p-value of *shapiro-wilk* yaitu > 0.062 berarti nilai itu lebih dari dari 0,05 (0,062 > 0,05) dan bisa dibilang jika data distribusi itu dengan normal. Berdasarkan dari hasil pernyataan itu maka bisa diartikan bahwasanya data dari variabel itu memiliki distribusi yang normal, sehingga untuk uji hipotesis bisa dilanjut dengan memakai Uji korelasional Parametrik.

Uji Linearitas



Tabel 6. Gambar Uji linearitas

Berdasarkan hasil uji linearitas memakai JASP bisa diketahui bahwasanya variabel intensitas penggunaan gawai memiliki hubungan yang linear.

Uji Korelasional

Pengujian hipotesis dalam studi ini memakai pendekatan parametrik yaitu uji korelasi Pearson's Correlations guna melihat sifat hubungan kedua variabel. Hipotesis diterima jika $p < 0.05$.

Pearson's Correlations

		Pearson's r	p
Intensitas Penggunaan Gawai	- Minat Belajar	0.381 ***	< .001

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Tabel 7. Tabel Uji Korelasional

Hasil analisis berdasarkan tabel diketahui bahwasanya nilai dari koefisien korelasi $r_{xy} = 0.381$ dengan nilai signifikansinya 0.01 ($P < 0.05$). Hasil itu memperlihatkan bahwasanya hipotesis yang diajukan tidak diterima, dengan artian bahwasanya Semakin besar intensitas penggunaan gawai maka semakin besar pula minat belajar Peserta didik.

Uji R-Square

Model Summary - Minat Belajar

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
H ₀	0.000	0.000	0.000	9.839
H ₁	0.381	0.145	0.141	9.118

Tabel 6. Tabel Uji R-Square

Berdasarkan tabel diatas bisa diketahui bahwasanya nilai R^2 yang berada pada output hasil analisa aplikasi JASP memperlihatkan bahwasanya model regresi yang dibuat berpengaruh sebesar 14,5% (Adjusted R^2 0.145%) terhadap variabel minat belajar. Sisanya yaitu 85,5% dipengaruhi faktor lainnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan uji korelasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, bisa diketahui ada korelasi positif antara intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar pada Peserta didik SMP Negeri 36 Surabaya, Hipotesis dalam penelitian ditolak dengan alasan skala yang digunakan pada skala intensitas penggunaan gawai beberapa aitem pernyataan yang merujuk pada fungsi dari penggunaan gawai. Hal itu menjadikan hipotesis didalam penelitian yang awalnya negatif menjadi positif, hasil ini berbanding terbalik dengan hipotesis peneliti. Berdasarkan hasil koefisien korelasi diperoleh dengan hasil $r_{xy} = 0.381$ ($p < .001$) yang berarti, minat belajar Peserta didik meningkat seiring dengan

intensitas penggunaan gawai, begitu pula sebaliknya. Jika frekuensi penggunaan gawai menurun, maka keinginan untuk belajar pun menurun. Hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Wasadkk, memperlihatkan bahwasanya para Peserta didik merasa bahwasanya memakai Gawai bisa membantu mereka dalam belajar. Mereka bisa mengambil manfaat dari Gawai untuk mencari informasi pembelajaran. Mereka juga bisa memakai internet untuk mencari informasi dan sumber belajar untuk pelajaran mereka. Gawai juga bisa dipakai oleh Peserta didik untuk berkomunikasi dan sebagai alat belajar. Selain itu, Gawai juga bisa dipakai untuk menyimpan materi-materi pelajaran dalam berbagai format seperti pdf, word, ataupun power point. Dengan memakai Gawai, Peserta didik bisa belajar kapan dan di mana pun, tidak hanya di dalam ruangan. Namun, dalam intensitas penggunaan Gawai, sebagian besar Peserta didik SMP Negeri 36 Surabaya masih memiliki batasan waktu yang sedang untuk penggunaannya, pernyataan ini berdasarkan data hasil analisis dari kategorisasi data yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki intensitas penggunaan gawai kategori sedang. Gawai juga bisa dipakai untuk meneliti suatu topik, mempelajarinya, dan membuat materi baru tentang topik itu [14]. Pandangan Syamsul yang menyatakan bahwasanya kemajuan gawai harus dimanfaatkan seefektif mungkin, membenarkan gagasan tersebut. Syamsul menjelaskan, Peserta didik tidak perlu hanya mengandalkan buku teks untuk pendidikannya; sebaliknya, mereka mungkin memakai sumber daya internet untuk mengakses banyak e-book gratis [14].

Temuan studi ini sejalan dengan penelitian Wasadkk, bahwasanya “secara signifikan penggunaan gawai memengaruhi minat belajar Peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS SMP N17 Malang”. Hal ini memperlihatkan bahwasanya Peserta didik mendapat manfaat dari penggunaan gawai di kelas [14]. Didukung juga oleh temuan Muthi'ah, bahwasanya “penggunaan Gawai berpengaruh positif pada minat belajar Peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur” [15]. Selaras juga dengan penelitian Musariffah hasil dari penelitian itu ialah “penggunaan gawai dengan minat belajar pada Peserta didik SMA N 1 Gedangan Sidoarjo berkorelasi positif. Sebab itu, jika penggunaan gawai tinggi maka minat belajar Peserta didik juga akan tinggi, begitupun sebaliknya” [16].

Hasil analisis data minat belajar yang sudah diperoleh memperlihatkan bahwasanya dari 243 subjek yang dijadikan sampel penelitian mayoritas subjek penelitian mempunyai minat belajar sedang berjumlah 188 subjek dengan persentase 78%. Hasil dari penelitian ini selaras dengan penelitian milik Fatonah dkk, bahwasanya hasil “Kecenderungan minat belajar Peserta didik kelas VIII SMP Negeri se-Kecamatan Puring termasuk dalam kategori sedang” [17]. Hasil ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Wilda, bahwasanya hasil “minat belajar Peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Masamba dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori sedang” [18].

Hasil analisis data intensitas penggunaan gawai yang sudah diperoleh menunjukkan bahwasanya dari 243 subjek yang dijadikan sampel penelitian mayoritas subjek penelitian mempunyai intensitas penggunaan gawai sedang berjumlah 179 subjek dengan persentase 74%. Hasil ini selaras dengan penelitian milik Wahyuni dan Venti, bahwasanya “penggunaan gadget peserta didik di SMP Negeri 1 Tukak Sadai berada pada kriteria sedang” [19].

Hasil dari analisis kedua variabel intensitas penggunaan gawai dengan minat belajar menghasilkan kategori sedang. Hasil ini juga selaras dengan penelitian milik Muthi'ah, bahwasanya penggunaan gadget pada Peserta didik Sd Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur sebanyak 21 subjek dengan persentase 57% dengan kategori sedang, Minat belajar Peserta didik Sd Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur sebanyak 16 subjek dengan persentase 76% dengan kategori sedang [15].

Pada tabel Uji R Square, sumbangan dari intensitas penggunaan gawai hanya sekitar 14.5% dan sisanya masih terdapat faktor faktor lain yang mempengaruhi. Minat belajar bisa dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal. Pertama faktor Internal, terdiri dari aspek jasmaniah, psikologis/ kejiwaan. Kedua Faktor Eksternal, yang meliputi keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat [20].

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan. Beberapa kelemahan pada penelitian ini diantara lain, pengambilan data menggunakan alat bantu berupa google form, dengan ini peneliti tidak bisa mengontrol data yang masuk. Serta uji korelasi tidak sesuai dengan hipotesis penelitian.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, bisa disimpulkan bahwasanya intensitas penggunaan gawai berkorelasi positif dengan minat belajar pada Peserta didik SMP N 36 Surabaya. Hal ini menunjukkan semakin tinggi intensitas penggunaan gawai semakin tinggi juga minat belajar Peserta didik. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan gawai semakin rendah juga minat belajar Peserta didik. Pada variabel intensitas penggunaan gawai memberikan pengaruh sebesar 14.5% terhadap minat belajar. Sebagian besar subjek penelitian ini mempunyai intensitas penggunaan gawai pada kategori sedang.

Peneliti juga memiliki limitasi penelitian yang hanya berada di lingkup SMP Negeri 36 Surabaya. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk menambahkan variabel yang bisa mempengaruhi minat belajar, dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa mengambil data tidak menggunakan alat bantu berupa google form, agar peneliti bisa mengontrol data yang masuk.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang sudah berkontribusi dalam penelitian ini, terutama kepada pihak SMP Negeri 36 Surabaya yang sudah mengizinkan dilaksanakan penelitian ini di lingkungan sekolah, serta para peserta didik SMP Negeri 36 Surabaya yang sudah menjadi subjek dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] N. Reski, "Tingkat Minat Belajar Peserta didik Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 11, pp. 2485–2490, 2021.
- [2] M. Ulfa, R. S. Sadif, and L. Hanu, "Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Token Economy," *J. Kaji. Psikol. dan Konseling*, vol. 15, no. 2, pp. 504–517, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/Konseling/article/view/16201/12653>
- [3] M. R. Fikri Ramli, "Korelasi Antara Dukungan Keluarga Dengan Minat Belajar Peserta didik MAN 3 Banda Aceh," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023. [Online]. Available: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/prooes>
- [4] A. R. H. Adytia Lubis and Suaidah, "Hubungan Gaya Belajar dan Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Peserta didik di UPT SMP Negeri 1 Silahisabungan Kabupaten Dairi," *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 4, no. 4, pp. 2172–2180, 2022, doi: [10.64007/jehss.v4i4.1026](https://doi.org/10.64007/jehss.v4i4.1026).
- [5] N. Laila and I. Noervadila, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Ips Peserta didik Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 1 Kapongan Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018," *J. Pendidik. dan Kewirausahaan*, vol. 5, no. 2, pp. 99–106, 2018, [Online]. Available: <https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/PKWU/article/view/307>
- [6] S. Abadiyah, N. Nashruddin, and T. Taufik, "Hubungan Penerapan Kedisiplinan Dengan Penumbuhan Minat Belajar Peserta didik di UPTD SMP Negeri 27 Barru," *J. Bimbing. Konseling dan Psikol.*, vol. 2, no. 2, pp. 73–81, 2022.
- [7] E. Siagian, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7593–7599, 2022, doi: [10.31004/basicedu.v6i4.3090](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090).
- [8] I. Fitriah, "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Peserta didik MAN 1 Bengkalis," Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019. [Online]. Available: <https://repository.uin-suka.ac.id/25601/>
- [9] F. Setioningrum, "Hubungan antara konsep diri dan gaya hidup dengan intensitas penggunaan gadget pada remaja," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/7952/1/SKRIPSI>
- [10] N. A. Al Musyahadah, Nurafriani., and Uchira., "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Mhs. Penelit. Keperawatan*, vol. 1, no. 6, pp. 750–755, 2022, doi: <https://doi.org/10.35892/jimpk.v1i6.716>.
- [11] V. Dwianti and S. Arikunto, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Kutasari di Purbalingga," pp. 1–7, 2020, [Online]. Available: <https://eprints.uad.ac.id/21247/>
- [12] I. P. Setiawan Bakar, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar," *Algazali Int. J. Educ. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 39–46, 2020, doi: <https://doi.org/10.59638/aijer.v3i1.143>.
- [13] Y. Suriyanti, "Hubungan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Peserta didik SMA," *J. Educ.*, vol. 7, no. 2, pp. 477–481, 2021, doi: [10.31949/educatio.v7i2.1076](https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1076).
- [14] M. E. Wasa, Sulistyo., and A. Afian, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas Vii pada Mata Pelajaran Ips," *J. Ris. Pendidik. Ekon.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2019, doi: [10.21067/jrpe.v4i2.3907](https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907).
- [15] U. Muthi'ah, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur," Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021. [Online]. Available: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/20169/>
- [16] N. A. Musariffah, "Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, vol. 6, no. 3, pp. 133–137, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25050>
- [17] S. M. Fatonah, A. S. Purnami, and D. Agustito, "Hubungan Antara Minat Belajar dan Lingkungan Belajar

- dengan Prestasi Belajar Matematika," *UNION J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 3, pp. 225–229, 2016, doi: 10.30738/v4i3.433.
- [18] Wilda, Salwah, and S. Ekawati, "Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik," *Pedagog. J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 134–160, 2017.
- [19] V. Wahyuni and Wenti, "Analisis Intensitas Penggunaan Gadg² terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Tukak Sadai," *J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 68–81, 2013, doi: <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v10i1.3560>.
- [20] S. Korompot, M. Rahim, and R. Pakaya, "Persepsi Peserta didik Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar," *JAMBURA Guid. Couns. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–48, 2020, doi: 10.37411/jgcj.v1i1.136.

4

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Article History:

Received: 26 June 2018 | Accepted: 08 August 2018 | Published: 30 August 2018

Firman Putra Ferdiansyah

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	2%
2	gdic.unja.ac.id Internet Source	2%
3	Abdurrohman Abdurrohman, Hasbullah Hasbullah, Juhji Juhji. "Intensitas Penggunaan Media Android Hubungannya dengan Minat Belajar Peserta Didik", Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2020 Publication	1%
4	fst.umsida.ac.id Internet Source	1%
5	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
6	journalstkipgrisitubondo.ac.id Internet Source	1%
7	jess.ppj.unp.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	

1 %

9 journal.lppmunindra.ac.id
Internet Source

1 %

10 repo.uinsatu.ac.id
Internet Source

1 %

11 www.neliti.com
Internet Source

1 %

12 www.researchgate.net
Internet Source

1 %

13 etheses.iainponorogo.ac.id
Internet Source

1 %

14 repository.poltekkes-denpasar.ac.id
Internet Source

1 %

15 repository.uin-suska.ac.id
Internet Source

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off