

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

THE EFFECT OF THE USE OF GADGET AND LEARNING ENVIRONMENT TOWARD LEARNING INTEREST OF STUDENT GRADE XI OFFICE ADMINISTRATION COMPETENCE SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

Chusna Oktia Rohmah, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
oktiachusna@gmail.com, ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, (2) besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, (3) pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Penelitian ini adalah *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran berjumlah 47 siswa dengan sampel berjumlah 41 siswa. Uji instrumen dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bantul berjumlah 30 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, analisis regresi sederhana dan ganda setelah uji prasyarat dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x1y} sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan *gadget* berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x2y} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai $R_y(1,2)$ sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%.

Kata kunci: *Penggunaan Gadget, Lingkungan Belajar, Minat Belajar*

Abstract

*The research is purposed to find out: (1) the effect of the use of gadget toward learning interest of Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta; (2) the effect of learning environment toward learning interest of Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta; (3) the effect of the use of gadget dan learning environment accordingly toward learning interest of Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. The research is an *expost facto* research by quantitative approach. The research population is Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta in amount 47 students and samples amount 41 students. Data analyze methods by descriptive analyze, simple and multiple regression analyze after precondition test was did. The result of the research show: (1) the effect of the use of gadget toward learning interest is in the amount of 23,3%, there is positive effect with r_{x1y} amount 0,483, proven significant by Sig. in amount $0,001 < 0,05$ and the use of gadget is in the high category in amount 58,54%; (2) the effect of learning environment toward learning interest is in the amount of 14,9%, there is positive effect with r_{x2y} amount 0,366, proven significant by Sig. $0,013 < 0,05$ and learning environment in low category in amount 58,54%; (3) the effect of the use of gadget dan learning environment accordingly toward learning interest in the amount of 42,1%, there is positive effect with $R_y(1,2)$ amount 0,649, proven significant by Sig. $0,000 < 0,05$ and learning interest in the low category in amount 53,66%.*

Key words: *The use of Gadget, Learning Environment, Learning Interest*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa dianggap maju dilihat dari tingkat pendidikan tinggi. Tingkat pendidikan tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Namun kualitas sumber daya manusia rendah akan menghambat pembangunan bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan telah dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang telah dilakukan diantaranya, perubahan kurikulum yang semakin menuntut siswa berfikir kritis dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Selain itu, guru juga selalu memberikan berbagai motivasi guna membangkitkan semangat belajar siswa.

Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya. Jika seorang siswa telah berkeinginan dari dalam diri untuk belajar maka, siswa akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Minat (*interest*) adalah kecenderungan dan kegiarahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2011, p.152).

Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa. Siswa segan-segan untuk belajar, siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar (Slameto, 2010, p.57). Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada bulan Juli 2016 diperoleh permasalahan yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah

pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 14 siswa di kelas AP 1 dan 13 siswa di kelas AP 2 memiliki minat belajar yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Keaktifan belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta masih kurang. Keaktifan belajar yang masih kurang dilihat saat diskusi berlangsung yaitu hanya satu atau dua orang saja yang mengemukakan pendapatnya. Selain itu, jarang sekali siswa yang menanyakan materi pelajaran kepada guru diluar jam belajar siswa.

Minat siswa mengunjungi perpustakaan masih rendah. Data pengunjung perpustakaan menunjukkan pada bulan Maret 2016 sebesar 13%, bulan April 2016 sebesar 17% dan bulan Mei 2016 sebesar 15%. Pengelola perpustakaan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta lebih lanjut menjelaskan bahwa jika lebih dari jumlah yang disebutkan di atas, hanya karena siswa mendapat tugas dari guru mata pelajaran untuk mencari materi di buku.

Penggunaan *gadget* di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 39 atau 82,98% dari 47 siswa memiliki dan membawa *gadget*-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (sidak) terhadap *gadget* siswa. Pada tahun pelajaran sebelumnya pihak sekolah tidak mengadakan sidak bagi siswa yang membawa *gadget* ke sekolah. Pihak sekolah juga tidak menerapkan aturan tentang penggunaan *gadget* selama berada di sekolah. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan *gadget*-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain *gadget* lagi.

Salah satu guru Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain *gadget* dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita *gadget* siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain *gadget*. *Gadget* yang digunakan oleh siswa SD, SMP, SMA atau SMK dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa keasyikan bermain *gadget*, siswa akan menjadi individualistis dan egois karena setiap

hari hanya berinteraksi dengan *gadget* tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani (Syafrina Maulana, 2013).

Kegiatan belajar mengajar yang kondusif di sekolah berkaitan pula dengan lingkungan belajar siswa. Lingkungan belajar sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lingkungan belajar yang perlu diperhatikan diantaranya tempat belajar, alat-alat untuk belajar, suasana belajar dan pergaulan (Bimo Walgito, 2010, p.146).

Lingkungan belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta kurang kondusif baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Lingkungan belajar yang kurang kondusif di dalam kelas terlihat dari sering keluar masuknya siswa dengan alasan ke toilet. Lingkungan belajar di luar kelas juga kurang kondusif yaitu pada saat jam pelajaran kosong siswa tidak memanfaatkan waktunya untuk belajar melainkan siswa asyik dengan kegiatannya sendiri seperti pergi ke kantin, berkeliling di area sekolah dan bersendagurau dengan teman.

Alat belajar merupakan benda fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Alat belajar di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta masih minim. Mesin ketik manual di Laboratorium Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta jumlahnya masih kurang dari jumlah keseluruhan siswa yang ada. Mesin ketik yang masih bisa difungsikan sejumlah 18 unit, sedangkan jumlah siswa tiap kelasnya 24, sehingga beberapa siswa harus bergantian menggunakan mesin ketik manual tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden

yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Tukangan 1, Tegal Panggung, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2016 sampai dengan Oktober 2016.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah 47 siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sehingga sampel penelitian sejumlah 41 siswa. Teknik *purposive sampling* yang diambil merupakan siswa yang memiliki *gadget*.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar kuesioner/angket dan dokumentasi.

Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen yang digunakan dalam pengambilan data penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada subjek yang memiliki kesamaan karakteristik dengan siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Bantul.

1. Uji Validitas Instrumen

r_{tabel} yang digunakan untuk kuesioner/angket siswa sebesar 0,361, maka r_{hitung} lebih besar atau sama dengan 0,361 maka butir tersebut dikatakan valid. Hasil validitas dari 15 pernyataan instrumen minat belajar terdapat 3 pernyataan yang tidak valid atau gugur, yaitu pernyataan nomor 1, 10, dan 15. Hasil validitas dari 21 pernyataan instrumen penggunaan *gadget* terdapat 6 pernyataan yang tidak valid atau gugur, yaitu pernyataan nomor 6, 12, 14, 17, 18 dan 20. Selanjutnya hasil validitas dari 22 pernyataan instrumen lingkungan belajar terdapat 3 pernyataan yang tidak valid atau

gugur, yaitu pernyataan nomor 12, 13 dan 18.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk mengetahui keajegan instrumen dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen untuk kuesioner/angket minat belajar memiliki reliabilitas dengan tingkat hubungan sangat tinggi sebesar 0,847, instrumen untuk kuesioner/angket penggunaan *gadget* memiliki reliabilitas dengan tingkat hubungan sangat tinggi sebesar 0,878, sedangkan instrumen untuk kuesioner/angket lingkungan belajar memiliki reliabilitas dengan tingkat hubungan sangat tinggi sebesar 0,845 sehingga instrumen kuesioner/angket minat belajar, penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas serta uji hipotesis yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat diuraikan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Deskripsi Tempat Penelitian.

a. Profil SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memberikan keterampilan peserta didik sesuai dengan tuntutan dunia kerja. SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta beralamat di Jalan Tukangan 1, Tegal Panggung, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Visi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah terbentuknya kader unggul, kuat IMTAQ tanggap IPTEK dan bermanfaat bagi bersama. Adapun misi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- 1) Membina dan membimbing warga sekolah berkepribadian Islami.
- 2) Meningkatkan kualitas manajemen sekolah, SDM, dan proses KBM.
- 3) Mengembangkan dan pemanfaatan sarana prasarana dan Unit Produksi.

4) Peningkatan kualitas hubungan mutual simbiosis dengan dunia usaha dan industry.

5) Pengenalan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

b. Kondisi Fisik dan Non Fisik Sekolah

Kondisi fisik sekolah digunakan untuk mengetahui bangunan dan fasilitas yang dimiliki sekolah. Luas tanah yang dimiliki SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 2140m², luas bangunan sebesar 2140m² dan status bangunan merupakan milik yayasan. Fasilitas yang dimiliki SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berupa ruang belajar teori, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tata usaha, ruang BK, laboratorium TKJ, perpustakaan, masjid, UKS, dan toilet.

Kondisi non fisik sekolah meliputi jumlah jam kerja, jumlah ekstrakurikuler, jumlah siswa, jumlah guru dan jumlah karyawan yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Jam kerja di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yaitu 07.00-14.00 WIB. Terdapat 7 ekstrakurikuler yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, yaitu tari, tapaksuci, menjahit, hawai, musik, karawitan dan futsal. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2016/2017 secara keseluruhan sebanyak 322 yang terbagi dalam tiga kompetensi keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi, dan Administrasi Perkantoran dengan jumlah guru sebanyak 32 guru.

2. Analisis Data Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang berjumlah 41 siswa. Data hasil penelitian terdiri dari satu variabel terikat berupa minat belajar (Y) dan dua variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* (X₁) dan lingkungan belajar (X₂).

a. Minat Belajar

Data variabel minat belajar diperoleh dari data angket yang terdiri atas 12 butir pernyataan. Skor ideal yang diberikan maksimal 4 dan minimal 1 sehingga diperoleh skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar 48 dan skor terendah yang mungkin dicapai sebesar 12. Berdasarkan data penelitian yang

diolah menggunakan *SPSS 20 for windows* variabel minat belajar diperoleh skor tertinggi sebesar 41 dan skor terendah sebesar 17, *Mean* (M) sebesar 26,67; *Median* (Me) sebesar 27,00; *Mode* (Mo) sebesar 24; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 5,589. Adapun distribusi frekuensi kecenderungan variabel minat belajar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Minat Belajar

Skor	F	Persentase	Kategori
$X \geq 40$	2	4,88%	Sangat Tinggi
$30 \leq X < 40$	11	26,83%	Tinggi
$20 \leq X < 30$	22	53,66%	Rendah
$X < 20$	6	14,63%	Sangat Rendah
Jumlah	41	100%	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 1, frekuensi kecenderungan variabel minat belajar yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 40 masuk pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), rentang skor antara 30 sampai 39 masuk pada kategori tinggi sebanyak 11 siswa (26,83%), rentang skor antara 20 sampai 29 masuk pada kategori rendah sebanyak 22 siswa (53,66%), dan rentang skor kurang dari 20 masuk pada kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (14,63%). Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori rendah.

b. Penggunaan *Gadget*

Data variabel penggunaan *gadget* diperoleh dari data angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan. Skor ideal yang diberikan maksimal 4 dan minimal 1 sehingga diperoleh skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar 60 dan skor terendah yang mungkin dicapai sebesar 15. Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan *SPSS 20 for*

windows variabel penggunaan *gadget* diperoleh skor tertinggi sebesar 50 dan skor terendah sebesar 21, *Mean* (M) sebesar 36,98; *Median* (Me) sebesar 38,00; *Mode* (Mo) sebesar 41; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 6,529. Adapun distribusi frekuensi kecenderungan variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Penggunaan *Gadget*

Skor	f	Persentase	Kategori
$X \geq 49$	1	2,44%	Sangat Tinggi
$37 \leq X < 49$	24	58,54%	Tinggi
$25 \leq X < 37$	15	36,58%	Rendah
$X < 25$	1	2,44%	Sangat Rendah
Jumlah	41	100%	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 2, frekuensi kecenderungan variabel penggunaan *gadget* yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 49 masuk pada kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,44%), rentang skor antara 37 sampai 48 masuk pada kategori tinggi sebanyak 24 siswa (58,54%), rentang skor antara 25 sampai 36 masuk pada kategori rendah sebanyak 15 siswa (36,58%), dan rentang skor kurang dari 25 masuk pada kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori tinggi.

c. Lingkungan Belajar

Data variabel lingkungan belajar diperoleh dari data angket yang terdiri atas 19 butir pernyataan. Skor ideal yang diberikan maksimal 4 dan minimal 1 sehingga diperoleh skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar 76 dan skor terendah yang mungkin dicapai sebesar 19. Berdasarkan data penelitian yang diolah menggunakan *SPSS 20 for windows* variabel penggunaan *gadget*

diperoleh skor tertinggi sebesar 64 dan skor terendah sebesar 30, *Mean* (M) sebesar 47,41; *Median* (Me) sebesar 46,00; *Mode* (Mo) sebesar 46; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 8,375. Adapun distribusi frekuensi kecenderungan variabel lingkungan belajar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Lingkungan Belajar

Skor	F	Persentase	Kategori
$X \geq 63$	2	4,88%	Sangat Tinggi
$47 \leq X < 63$	14	34,14%	Tinggi
$31 \leq X < 47$	24	58,54%	Rendah
$X < 31$	1	2,44%	Sangat Rendah
Jumlah	41	100%	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 3, frekuensi kecenderungan variabel lingkungan belajar yang berada pada rentang skor lebih dari atau sama dengan 63 masuk pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), rentang skor antara 47 sampai 62 masuk pada kategori tinggi sebanyak 14 siswa (34,14%), rentang skor antara 31 sampai 46 masuk pada kategori rendah sebanyak 24 siswa (58,54%), dan rentang skor kurang dari 31 masuk pada kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori rendah.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa ketiga variabel berdistribusi normal dengan nilai *Asymp. Sig.* lebih dari 0,05. Variabel Minat Belajar memiliki nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,788, variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,561 dan variabel lingkungan belajar memiliki nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,297.

Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui hubungan linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pengujian linieritas pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 20 for Windows*. Kriteria pengujian linieritas yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan linier. Hasil uji linieritas menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi sebesar 0,604 $> 0,05$ dan terdapat hubungan linier lingkungan belajar terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi sebesar 0,076 $> 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka hubungan masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat menunjukkan hasil yang linier sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui terjadi tidaknya multikolinieritas antar variabel bebas satu dengan variabel bebas yang lain. Uji multikolinieritas dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 20 for Windows*. Kriteria yang ditentukan jika *VIF* (*Variance Inflation Factor*) kurang dari 10 maka dikatakan tidak terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar masing-masing memiliki nilai *VIF* 1,009. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil perhitungan dapat dilihat dari persamaan $Y = 0,414X_1 + 42,051$. Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa apabila penggunaan *gadget* meningkat satu poin maka minat belajar akan meningkat sebesar 0,414. Nilai koefisien korelasi (r_{x_1y}) penggunaan *gadget* sebesar 0,483. Nilai 0,483 merupakan angka positif yang berarti bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar. Nilai koefisien determinasi ($r^2_{x_1y}$) sebesar 0,233 atau 23,3%. Nilai 23,3%

berarti bahwa perubahan yang terjadi pada variabel minat belajar dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget* sebesar 23,3%. Diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 11,878 dengan Sig sebesar 0,001 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

2. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil perhitungan dapat dilihat dari persamaan $Y = 0,257X_2 + 14,553$. Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa apabila lingkungan belajar meningkat satu poin maka minat belajar akan meningkat sebesar 0,257. Nilai koefisien korelasi (r_{x_2y}) lingkungan belajar sebesar 0,386. Nilai 0,386 merupakan angka positif yang berarti bahwa lingkungan belajar memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar. Nilai koefisien determinasi ($r^2_{x_2y}$) sebesar 0,149 atau 14,9%. Nilai 14,9% berarti bahwa perubahan yang terjadi pada variabel minat belajar dipengaruhi oleh variabel lingkungan belajar sebesar 14,9%. Diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 6,814 dengan Sig sebesar 0,013 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

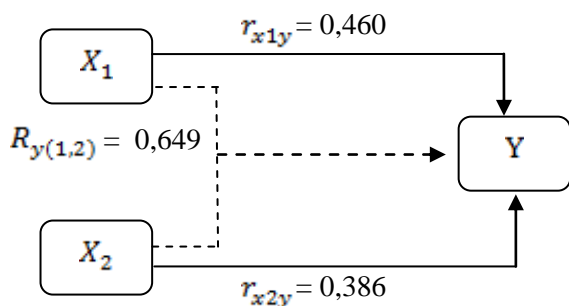
3. Uji Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI

Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil perhitungan dapat dilihat dari persamaan $Y = 0,449X_1 + 0,291X_2 + 29,581$. Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa apabila penggunaan *gadget* mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai minat belajar akan meningkat sebesar 0,449 dengan asumsi bahwa variabel lingkungan belajar dalam kondisi tetap. Apabila nilai lingkungan belajar mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai minat belajar akan meningkat sebesar 0,291 dengan asumsi bahwa variabel penggunaan *gadget* dalam kondisi tetap. Nilai koefisien korelasi lingkungan belajar sebesar 0,649. Nilai 0,649 merupakan angka positif yang berarti bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar. Nilai koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2)}$) sebesar 0,421 atau 42,1%. Nilai 42,1% berarti bahwa perubahan yang terjadi pada variabel minat belajar dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama sebesar 42,1%. Diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 13,833 dengan Sig sebesar 0,000 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Ringkasan Hasil Penelitian

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa r_{x_1y} sebesar 0,483 dan $r^2_{x_1y}$ sebesar 0,233 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ maka dapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berpengaruh positif yang dimaksud bukanlah pengaruh baik, melainkan positif memberikan pengaruh yang kurang baik pada minat belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan bukan untuk menambah ilmu pengetahuan melainkan penggunaan yang tidak tepat seperti mengakses *internet*, *chatting* dan mengakses media sosial lainnya saat pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Syafrina Maulana bahwa *gadget* dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel penggunaan *gadget*, ditunjukkan bahwa siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi

Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang menggunakan *gadget* pada kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,44%), kategori tinggi sebanyak 24 siswa (58,54%), kategori rendah sebanyak 15 siswa (36,58%) dan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Hasil kecenderungan variabel penggunaan *gadget* menunjukkan kategori tinggi. Kategori tinggi yang dimaksud adalah siswa sering menggunakan *gadget*-nya pada saat jam pelajaran sehingga mengganggu aktivitas belajar dan menurunkan minat belajar siswa. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar sebesar 23,3% dengan nilai signifikansi sebesar 0,001.

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa r_{x_2y} sebesar 0,386 dan $r^2_{x_2y}$ sebesar 0,149 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$ maka dapat pengaruh signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Bimo Walgito bahwa lingkungan belajar perlu diperhatikan seperti tempat belajar, alat belajar, suasana belajar dan pergaulan guna untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa mampu berkonsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel lingkungan belajar ditunjukkan bahwa siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang memiliki lingkungan belajar kategori sangat tinggi sebanyak 2

siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 14 siswa (34,14%), kategori rendah sebanyak 24 siswa (58,54%) dan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (2,44%). Lingkungan belajar yang rendah ditunjukkan dengan lingkungan belajar yang gaduh, ketika jam pelajaran kosong siswa tidak memanfaatkan waktunya untuk belajar melainkan untuk bersendagurau. Pada saat berlangsungnya pembelajaran siswa juga berbicara sendiri dengan teman sebangku sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9% dengan nilai signifikansi sebesar 0,013.

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa $R_{y(1,2)}$ sebesar 0,649 dan $R^2_{y(1,2)}$ sebesar 0,421 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Sesuai dengan kerangka pikir apabila penggunaan *gadget* dikurangi saat pembelajaran berlangsung dan lingkungan belajar yang kondusif mendukung pembelajaran maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu penggunaan *gadget* di sekolah perlu mendapatkan pengawasan lebih tinggi dan lingkungan belajar perlu di tingkatkan agar menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan *Pie Chart* kecenderungan variabel minat belajar, ditunjukkan bahwa siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (4,88%), kategori tinggi sebanyak 11 siswa (26,83%), kategori rendah sebanyak 22 siswa (53,66%) dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (14,63%). Minat belajar siswa yang rendah dikarenakan masih banyak siswa yang belum memenuhi indikator minat belajar yaitu pada indikator rasa ketertarikan terhadap hal yang dipelajari. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1% dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi minat belajar yang diteliti dalam penelitian ini hanya penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Faktor-faktor lainnya tidak diteliti sehingga penelitian hanya dapat memberikan informasi besarnya pengaruh kedua variabel tersebut terhadap minat belajar.
2. Subjek penelitian ini hanya berlaku pada satu sekolah saja, generalisasi penelitian hanya berlaku pada kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
3. Variabel X_1 yaitu penggunaan *gadget* dalam penelitian ini hanya ditekankan pada penggunaan *gadget* yang negatif yaitu penggunaan pada saat jam pelajaran berlangsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 23,3%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{x1y}) sebesar 0,483 dan koefisien determinasi (r^2_{x1y}) sebesar 0,233. Pengaruh

penggunaan *gadget* terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget*, ditunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori tinggi yaitu 58,54%.

2. Pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 14,9%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{x2y}) sebesar 0,386 dan koefisien determinasi (r^2_{x2y}) sebesar 0,149. Pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,013 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan lingkungan belajar, ditunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah yaitu 58,54%.

3. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebesar 42,1%. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ($R_{y(1,2)}$) sebesar 0,649 dan koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2)}$) sebesar 0,421. Pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah yaitu 53,66%.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

a) Siswa hendaknya mencari buku penunjang pembelajaran seperti modul dan LKS untuk menambah ilmu pengetahuan, siswa juga hendaknya mengulang kembali materi yang telah di ajarkan di sekolah agar lebih paham dan mendalami materi yang disampaikan oleh bapak/ibu guru. Siswa perlu membaca materi yang belum diajarkan di sekolah agar supaya saat guru sedang menjelaskan siswa sudah memahami sedikit materi pelajaran.

b) Siswa sebaiknya dapat mengontrol menggunakan *gadget* saat berada di sekolah. Saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya tidak menggunakan atau tidak mengaktifkan *gadget* supaya dapat berkonsentrasi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Pihak Sekolah

a) Kepala Sekolah
Kepala sekolah beserta pengurus kesiswaan sebaiknya membuat peraturan penggunaan *gadget* di sekolah seperti mengumpulkan dan meletakkan *gadget* siswa pada loker tertentu ketika jam pembelajaran berlangsung.

b) Guru
Guru sebaiknya ikut mengawasi penggunaan *gadget* siswa selama berada di kelas atau saat pembelajaran berlangsung. Guru juga sebaiknya mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya meneliti dua faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Kedua variabel tersebut memberi pengaruh sebesar 42,1% sedangkan sisanya faktor lain yang tidak diteliti. Oleh karena

Daftar Pustaka

- Bimo Walgito. (2002). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafrina Maulana. (2013). *Gadget Baik Gak Sih?*. Diakses dari <http://:syafri Maulana.wordpress.com/2013/11/27/gadget-baik-gak-sih/> pada tanggal 29 September 2016 pukul 08.50 WIB.

Profil Singkat

Saya Chusna Oktia Rohmah, lahir pada tanggal 13 Oktober 1993 di Kebumen, Jawa Tengah. Saya mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2012.

Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M. Pd adalah dosen pembimbing skripsi saya. Beliau lahir pada tanggal 7 Desember 1980. Jenjang pendidikan S1 bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta tahun lulus 2004 serta S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Yogyakarta tahun lulus 2013.