

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa (Di SMK Muhammadiyah Berau, Kalimantan Timur)

Taufik Temarwut¹

¹ Universitas Muhammadiyah Berau

¹ taufik_termawut@umberau.ac.id

Article Info

Article history:

Received 01-10-25

Revised 10-10-25

Accepted 29-10-25

Keyword:

*Influences, Gadgets,
Interest in Learning*

ABSTRACT

Gadgets are electronic devices that are practical and useful for humans, what makes this gadget different from other electronic devices is that it has a very rapid development and updates in each development and has practical properties in its use. This study aims to (1) find out whether the use of gadgets has a significant effect on learning interest. (2) to find out whether interest in learning and the use of gadgets have a significant effect on social behavior. (3) to find out whether the use of gadgets has a significant effect on social behavior with learning interests and interests as intervening variables. This study uses a quantitative research model with a type of case study approach, data collection techniques through observation, questionnaires and documentation. then data analysis through SEM Partial Square (PLS). The results of this study were concluded that: (1) the use of gadgets had a positive and significant effect on positive behavior with a path coefficient value of 0.310 and a significance of 0.001. And the use of gadgets has a positive and significant effect on negative behavior with a path coefficient value of 0.691 and a significance of 0.001. (2) the use of gadgets has a positive and significant effect on learning interest with a path coefficient value of 0.703 and a significance of 0.000. And learning interest had a positive effect on positive behavior of 0.656 and significance of 0.000.



©2024 Authors. Published by Universitas Muhammadiyah Berau.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), seperti Internet dan *gadget* di era globalisasi bisa menyebabkan bergesernya nilai-nilai terpuji anak bangsa karena perkembangan iptek ibarat pisau di tangan penjahat. *Gadget*, di samping menawarkan berbagai kemudahan dan kenyamanan hidup, juga membuka peluang untuk melakukan kejahatan yang lebih canggih, jika penggunaan *gadget* disalahgunakan. Ketika teknologi Internet berkembang pada zaman sekarang, maka anak-anak harus dibekali dengan pendidikan akhlak. Karena kemajuan teknologi era globalisasi ini erat kaitannya dengan perubahan sikap. Pengaruh dari arus globalisasi ini menyentuh hampir semua bidang kehidupan, mulai dari yang bersifat material, yang bersifat keilmuan, yang bersifat sosial dan yang bersifat moral dan etis seperti pergaulan bebas, lemahnya disiplin moral, longgarnya norma susila dan lain-lain. Upaya utama yang harus dilakukan dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi ini adalah melalui pendidikan, yang menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dijiwai oleh semangat kebangsaan serta dilandasi oleh keteguhan iman dan taqwa (IMTAQ).

Djojonegoro dalam Muhammad Tholhah Hasan (2004). manusia yang berkualitas adalah manusia yang minimal memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kompetensi dalam keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt Kompetensi Imtaq amat penting karena tanpa dibingkai oleh iman dan taqwa, maka kompetensi Iptek akan menjadi kurang. Artinya, bahkan dikhawatirkan akan liar dan tidak terkendali lagi, Teknologi mengubah masyarakat, kepercayaan, adat istiadat, dan organisasinya, sehingga disesuaikan dengan tuntunan dan kepentingan teknologi. Begitu besarnya pengaruh teknologi, akibatnya ialah teknologi memisahkan manusia dari tujuan karyanya dan dengan demikian menimbulkan alienasi terhadap masyarakat di mana ia hidup, teknologi menjadi tidak sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam menghadapi situasi demikian, orang mulai sadar tentang datangnya krisis kehidupan dewasa ini, bagi Indonesia, tantangan ini bukan saja terbatas pada bagaimana menghindari kecenderungan-kecenderungan dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga bagaimana membentuk struktur sosial yang dapat menghadapinya. Hal ini bukan saja menjadi tanggung jawab pendidikan nasional, tetapi juga agama dan budaya.

Keutamaan perilaku terpuji berguna dalam mengarahkan dan mewarnai berbagai aktivitas kehidupan manusia di segala bidang. Seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju yang disertai dengan akhlak yang mulia, niscaya ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang ia miliki itu akan dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk kebaikan hidup manusia. Namun sebaliknya orang yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi modern namun tidak disertai dengan akhlak yang mulia, maka semuanya itu akan di salahgunakan yang akibatnya akan menimbulkan bencana di muka bumi.

Salah satu fenomena yang sekarang sedang berkembang kita hadapi adalah menipisnya akhlak dan moral. Dan hal itu terjadi hampir di semua lapisan masyarakat terutama pada generasi muda sekarang. Karena perubahan sikap lebih muda terjadi di kalangan generasi muda dibandingkan generasi tua (Nata,2002)

Dengan pesatnya kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, kadang-kadang tontonan yang berupa gambar-gambar porno akan memberikan rangsangan seks bagi anak-anak remaja. Maka hal itu akan berbahaya sebab bisa menghalangi mereka untuk beramal sholeh (Sudarsono,1993)

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebetulnya sangat penting bagi siswa di sekolah menengah. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi hendaknya dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku terpuji siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa dan guru sekolah SMK Muhammadiyah Berau, dijumpai fenomena-fenomena antara lain:

1. Adanya sebagian siswa aktif menggunakan *gadget*, namun perilakunya mencerminkan perilaku yang mulia. Mungkin saja hal ini disebabkan oleh pengetahuan agamanya yang kuat atau juga karena didikan orang tuanya. Sedangkan siswa yang pasif menggunakan *gadget*, namun mereka memiliki perilaku buruk dan tidak terpuji. Mungkin saja hal ini disebabkan oleh pergaulan dengan teman-temannya atau lingkungannya.
2. Dilihat dari perilaku siswa sangat banyak siswa yang berpacaran, bepergian dengan lawan jenis yang bukan mahramnya, mengucapkan kata-kata cinta, dan sering mendengarkan lagu-lagu orang dewasa (Wawancara, 18/2/2019)

Berdasarkan gejala-gejala tersebut di atas, ada kesenjangan antara adanya Iptek dengan perilaku siswa. Untuk menelaah lebih lanjut tentang keadaan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengetahui secara mendalam sejauh mana hubungan penggunaan Teknologi Informasi (*gadget*) terhadap minat belajar siswa dalam meningkatkan perilaku terpujinya, maka melalui artikel ini akan dipaparkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah Berau. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Muhammadiyah Berau, mengingat populasi yang diteliti dalam jumlah yang besar maka peneliti hanya meneliti siswa kelas XI SMK yang berjumlah 139 orang siswa. Karena banyaknya populasi, maka penulis mengambil sampel yaitu 25% dari populasi yang ada dengan teknik *Propositional Random Sampling*. Jadi sampel dari penelitian ini yaitu sebanyak 35 orang siswa. Adapun teknik pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini Melalui teknik observasi, angket (kuesioner) dan dokumentasi, Data selanjutnya adalah analisis data melalui *SEM Partial Square* (PLS) (Ghozali,2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan di awal bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dengan minat belajar sebagai variabel intervening pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Berau. Adapun alat analisis yang digunakan adalah metode analisis data dengan pendekatan *Partial Least Square* (PLS). PLS adalah model persamaan Struktural Equation Modeling (SEM) yang berbasis komponen atau varian. PLS merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis kovarian menjadi berbasis varian (Ghozali, 2014).

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan gadget (X), variabel ini berfungsi sebagai variabel bebas (*independent*).
2. Minat belajar (Y_1), variabel ini berfungsi sebagai variabel intervening.
3. Perilaku Positif (Y_2), variabel ini berfungsi sebagai variabel terikat (*dependent*).
4. Perilaku Negatif (Y_3), variabel ini berfungsi sebagai variabel terikat (*dependent*).

Teknik pengolahan data dengan menggunakan metode SEM (Struktural Equation Modeling) berbasis Partial Least Squares (PLS) memerlukan 2 tahap untuk menilai fit model dari sebuah model penelitian (Ghozali, 2014). Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menilai *Outer Model* atau *Measurement Model*

Terdapat tiga kriteria di dalam penggunaan teknik analisa data dengan smart PLS 3.0 untuk menilai Outer model yaitu *Convergent Validity*, *Discriminant Validity* dan *Composite Reliability*.

a. *Convergent Validity*

Dilakukan dari model pengukuran dengan refleksif indikator di nilai berdasarkan korelasi antara item *score* yang diestimasi dengan *software* PLS. Ukuran refleksif individual dapat dikatakan tinggi jika memiliki nilai lebih dari 0,7. Namun untuk penelitian tahap awal dari pengembangan skala pengukuran nilai *loading* 0,5 sampai 0,6 dianggap cukup memadai.

Table 1. Outer Loading (*Measurement Model*)

	Penggunaan Gadget	Minat Belajar	Perilaku Positif	Perilaku Negatif
X1_1 Penggunaan Gadget	0.742			
X1_2 Penggunaan Gadget	0.769			
X1_3 Penggunaan Gadget	0.760			
X1_4 Penggunaan Gadget	0.807			
X1_5 Penggunaan Gadget	0.765			
X1_6 Penggunaan Gadget	0.781			
Y1_1 Minat Belajar		0.842		
Y1_2 Minat Belajar		0.763		
Y1_3 Minat Belajar		0.905		
Y1_4 Minat Belajar		0.869		
Y2_1 Perilaku Positif			0.743	
Y2_2 Perilaku Positif			0.798	
Y2_3 Perilaku Positif			0.828	
Y2_4 Perilaku Positif			0.830	
Y2_5 Perilaku Positif			0.774	
Y2_6 Perilaku Positif			0.766	
Y3_1 Perilaku Negatif				0.722
Y3_2 Perilaku Negatif				0.818
Y3_3 Perilaku Negatif				0.751
Y3_4 Perilaku Negatif				0.718

b. *Discriminant Validity*

Discriminant Validity adalah uji yang dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing variabel laten berbeda dengan variabel lainnya. Model dapat dikatakan baik apabila *discriminant validity* nilai *loading* dari setiap indikator variabel laten memiliki nilai *loading* yang paling besar dengan nilai *loading* lain terhadap laten lainnya. Hasil pengujian *discriminant validity* sebagai berikut:

Tabel 2. *Discriminant Validity*

	Penggunaan Gadget	Minat Belajar	Perilaku Positif	Perilaku Negatif
Penggunaan Gadget (X1)	0.771			
Minat Belajar (Y1)	0.703	0.846		
Perilaku Positif (Y2)	0.771	0.874	0.791	
Perilaku Negatif (Y3)	0.565	0.306	0.384	0.765

Sumber: Smart PLS 3.0

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *loading factor* untuk setiap indikator dari variabel laten masih memiliki nilai *loading factor* yang berbeda-beda jika dihubungkan dengan variabel laten lainnya. Hal ini berarti setiap variabel laten memiliki *discriminant validity* yang baik di mana variabel laten masih memiliki nilai korelasi yang berbeda dengan variabel lainnya.

c. *Average Variance Extracted (AVE)*

Nilai validitas dan realibilitas juga dapat dilihat dari nilai realibilitas suatu kontruk dan *Average Variance Extracted (AVE)* dari masing-masing variabel. Variabel dikatakan memiliki realibilitas yang tinggi jika nilainya 0,7 dan nilai AVE berada di atas 0,5.

Tabel 3. *Composite Reliability* dan AVE

Variabel	Cronbach's Alpha	rho_A	Reliabilitas Komposit	AVE
Penggunaan Gadget (X1)	0.864	0.870	0.898	0.594
Minat Belajar (Y1)	0.867	0.874	0.910	0.716
Perilaku Positif (Y2)	0.881	0.890	0.909	0.625
Perilaku Negatif (Y3)	0.765	0.764	0.850	0.586

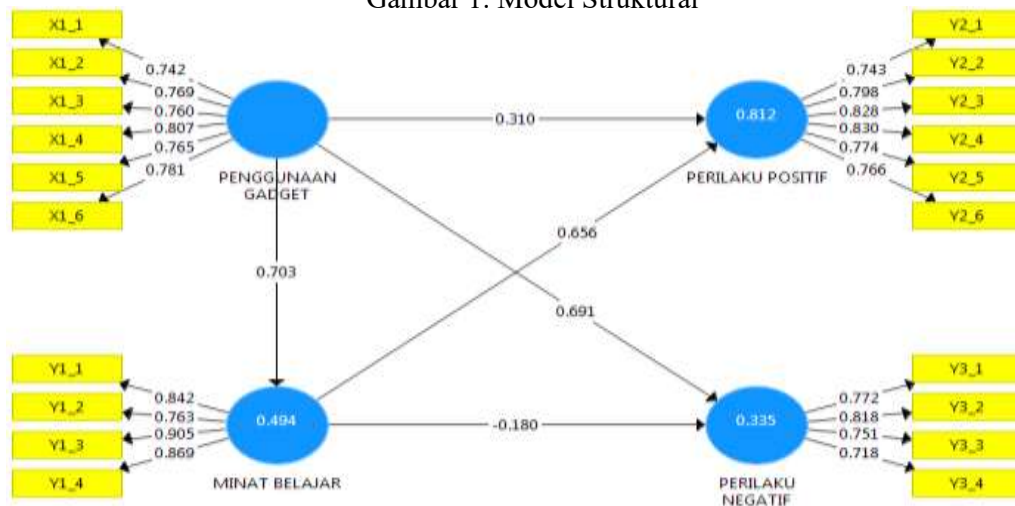
Sumber: Smart PLS 3.0

Berdasarkan data tabel diatas dapat di simpulkan bahwa semua variabel memenuhi kriteria reliabel. Hal ini menunjukkan nilai *composite reliability* dan AVE lebih dari kriteria yang direkomendasikan.

2. Model Struktural (*InnerModel*)

Inner Model atau model struktural dilakukan untuk mengetahui hubungan antara Variabel, nilai signifikansi dan *R-Square* dari model penelitian. Model struktural di nilai dengan menggunakan *R-Square*, untuk menilai besarnya hubungan antar konstruk/variabel penelitian.

Gambar 1. Model Struktural



Tabel 4. Nilai *R-Square*

	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
Minat Belajar (Y1)	0.494	0.479
Perilaku Positif (Y2)	0.812	0.801
Perilaku Negatif (Y3)	0.335	0.294

Sumber: Smart PLS 3.0

Tabel di atas menunjukkan nilai *R-Square* untuk variabel Minat Belajar diperoleh sebesar 0.494, variabel Perilaku Positif diperoleh sebesar 0.812, dan variabel Perilaku Negatif sebesar 0,335.

3. Pengujian Hipotesis

Signifikansi parameter yang diestimasi memberikan informasi yang sangat berguna mengenai hubungan antara variabel–variable penelitian. Dasar yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah nilai yang terdapat pada output *result for inner weight*. Tabel ini memberikan *output* estimasi untuk pengujian model struktural.

Tabel 5. *Result for Inner Weight*

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Mean</i>	(STDEV)	T Statistik	<i>P Values</i>
Minat Belajar-> Perilaku Positif	0.656	0.659	0.093	7.018	0.000
Minat Belajar -> Perilaku Negatif	- 0.180	- 0.173	0.276	0.651	0.515
Penggunaan Gadget -> Minat Belajar	0.703	0.718	0.083	8.482	0.000
Penggunaan Gadget -> Perilaku Positif	0.310	0.309	0.103	3.020	0.003
Penggunaan Gadget -> Perilaku Negatif	0.691	0.711	0.213	3.241	0.001

Tabel 6. *Result for Specific Indirect Effects*

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Mean</i>	(STDEV)	T Statistik	<i>P Values</i>
Penggunaan Gadget ->Minat Belajar ->Perilaku Positif	0.461	0.475	0.097	4.737	0,000
Penggunaan Gadget ->Minat Belajar ->Perilaku Negatif	- 0.127	-0.123	0.205	0.618	0.537

Dalam PLS pengujian secara statistik setiap hubungan yang dihipotesiskan di lakukan dengan menggunakan simulasi. Dalam hal ini dilakukan metode *bootstrap* terhadap sampel. Pengujian dengan *bootstrap* juga dimaksudkan untuk meminimalkan masalah ketidaknormalan data penelitian. Hasil pengujian dengan *bootstrapping* dari analisis PLS adalah sebagai berikut:

- Pengujian hipotesis pertama (Diduga penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku positif)
Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku positif menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,310 dengan nilai hitung sebesar 3,222 dan signifikansi sebesar 0,001. Hasil ini berarti bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku positif yang berarti hipotesis pertama diterima.
- Pengujian hipotesis kedua (Di duga penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku negatif)
Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget dan perilaku negatif menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,691 dengan nilai t sebesar 3,214 dan signifikansi sebesar 0,001. Hasil ini berarti bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku negatif yang berarti hipotesis kedua diterima.
- Pengujian hipotesis ketiga (Diduga penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar)
Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget dan minat belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,703 dengan nilai t sebesar 8,271 dan

signifikansi sebesar 0,000. Hasil ini berarti bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar yang berarti hipotesis ketiga diterima.

d. Pengujian hipotesis keempat (Diduga minat belajar berpengaruh terhadap perilaku positif)

Hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hubungan variabel minat belajar dan perilaku positif menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,656 dengan nilai t hitung sebesar 7,401 dan signifikansi sebesar 0,000. Hasil ini berarti bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku positif yang berarti hipotesis keempat diterima.

e. Pengujian hipotesis kelima (Diduga minat belajar berpengaruh terhadap perilaku negatif)

Hasil pengujian hipotesis kelima menunjukkan bahwa hubungan variabel minat belajar dan perilaku negatif menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar - 0,180 dengan nilai t hitung sebesar 0,677 dan signifikansi sebesar 0,499. Hasil ini berarti bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang negatif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku negatif yang berarti hipotesis kelima ditolak.

f. Pengujian hipotesis keenam (Diduga penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku positif melalui minat belajar)

Hasil pengujian hipotesis keenam menunjukkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget dan perilaku positif melalui minat belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,461 dengan nilai t hitung sebesar 4,959 dan signifikansi sebesar 0,000. Hasil ini berarti bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku positif melalui minat belajar yang berarti hipotesis keenam diterima.

g. Pengujian hipotesis Ketujuh (Diduga penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku negatif melalui minat belajar)

Hasil pengujian hipotesis ketujuh menunjukkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget dan perilaku negatif melalui minat belajar menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar -0,127 dengan nilai t hitung sebesar 0,645 dan signifikansi sebesar 0,519. Hasil ini berarti bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang negatif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku negatif melalui minat belajar yang berarti hipotesis ketujuh ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengujian hipotesis di atas maka dapat diketahui beberapa hal yakni:

1. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai *R-Square* Minat Belajar sebesar 0,494; Perilaku Positif 0,812; dan Perilaku Negatif sebesar 0,335 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antar variabel yang cukup baik.
2. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai reliabilitas dari Penggunaan Gadget sebesar 0,898; Minat Belajar sebesar 0,910; Perilaku Positif sebesar 0,909; dan Perilaku Negatif sebesar 0,850 sehingga dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian telah dapat dipercaya. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai reliabilitas masing-masing konstruk/variabel penelitian yang berada di atas nilai 0,70.
3. Diketahui bahwa variabel penggunaan gadget memiliki nilai pengaruh dan signifikan terbesar terhadap variabel minat belajar dengan nilai sebesar 8,271 di mana nilai tersebut lebih besar dari nilai t_{tabel} dan signifikan pada taraf 0,01.
4. Pada pengujian hipotesis diketahui bahwa pengaruh variabel minat belajar baik secara langsung maupun sebagai variabel intervening mempunyai nilai negatif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku negatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku positif dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,310 dan signifikansi sebesar 0,001.
2. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku negatif dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,691 dan signifikansi sebesar 0,001.
3. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,703 dan signifikansi sebesar 0,000.
4. Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku positif dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,656 dan signifikansi sebesar 0,000.
5. Minat belajar berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku negatif dengan nilai koefisien jalur sebesar - 0,180 dan signifikansi sebesar 0,499.
6. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku positif melalui minat belajar dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,461 dan signifikansi sebesar 0,000.
7. Penggunaan gadget berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku negatif melalui minat belajar dengan nilai koefisien jalur sebesar - 0,127 dan signifikansi sebesar 0,519.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, Muhammad Tholhaha. 2004. *Islam dan Masalah Sumber Daya Alam*, Jakarta Selatan: Lantabora Press.
- Nata, Abuddin, 2011, *Akhlak Tasawuf*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudarsono, 1993, *Etika Islam tentang Kenakalan Remaja*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiono, 2009, *Metode Penelitian* . Edisi Revisi Bandung: CV Alfa beta.