



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KOMPETENSI KEAHLIAN MANAJEMEN PERKANTORAN

Aldina Bilqis, Roni Fasliah, Maulana Amirul Adha

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

E-mail : aldinabilqis2@gmail.com, ronifasliah@unj.ac.id, maulanaamirul@unj.ac.id

ABSTRACT

Interest in learning is defined as the interest and desire of individuals who tend to pay attention, and are involved in learning activities. There are several factors that can strengthen or influence interest in learning, one of which is the use of gadgets and the social support of peers. The purpose of this study was to determine the direct and indirect effect of the use of gadgets and peer social support on students' learning interest in Office Management Skills Competency at SMKN 12 Jakarta, both partially and simultaneously. This study uses a quantitative approach with survey methods and data collection techniques using a questionnaire with a Likert scale size. The data analysis technique was through multiple linear regression analysis using the IBM SPSS version 25 computer program. The sampling technique used in this study was "proportional random sampling" with reference to the table determining the number of samples by Isaac and Michael, namely determining the sample with an error rate of 5%, resulting in a sample of 108 students. The results of multiple linear regression analysis calculations obtained $Y = 20,351 + 0.100X_1 + 0.102X_2 + 0.689$. Simultaneous regression coefficient testing (F test) obtained the results of F count $57,911 > F$ table 3.08 with a significance value of $0.000 < 0.05$. Then for the results of the partial regression coefficient test (T test) on the variable X_1 , the results obtained were T count $4.593 > T$ table 1.98282 with a significance value of $0.000 < 0.05$; variable X_2 obtained the results of T count $3.667 > T$ table 1.98282 with a significance value of $0.000 < 0.05$. Based on the results of the simultaneous and partial testing, the variable use of gadgets (X_1) and peer social support (X_2) has a positive and significant effect on learning interest (Y). The independent variables using gadgets (X_1) and peer social support (X_2) can explain the dependent variable interest in learning (Y) by 52.5% while the remaining 47.5% is influenced by other variables outside of this study.

ABSTRAK

Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan dan keinginan dari individu yang cenderung memberikan perhatian, serta terlibat dalam kegiatan belajar. Terdapat beberapa faktor yang dapat memperkuat atau mempengaruhi minat belajar salah satunya yaitu penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung antara penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta baik secara parsial dan simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei serta teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan ukuran skala likert. Teknik analisis data melalui analisis regresi linear berganda dengan alat bantu program komputer IBM SPSS versi 25. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu "proportional random sampling" dengan acuan tabel penentu jumlah sampel oleh Isaac dan Michael yaitu penentuan sampel dengan tingkat kesalahan 5% maka dihasilkan sampel sejumlah 108 siswa. Hasil perhitungan

Article History

Submitted: 16 Juli 2023

Accepted: 22 Juli 2023

Published: 25 Juli 2023

Key Words

Learning Interest,
Using Gadgets, Peer
Social Support.

Sejarah Artikel

Submitted: 16 Juli 2023

Accepted: 22 Juli 2023

Published: 25 Juli 2023

Kata Kunci

Minat Belajar,
Penggunaan Gadget,
Dukungan Sosial Teman
Sebaya.





analisis regresi linear berganda didapatkan $Y = 20.351 + 0,100X_1 + 0,102X_2 + 0.689$. Pengujian koefisien regresi simultan (uji F) didapatkan hasil F hitung $57.911 > F$ tabel 3.08 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian untuk hasil uji koefisien regresi parsial (uji T) pada variabel X_1 didapatkan hasil T hitung $4.593 > T$ tabel 1.98282 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; variabel X_2 didapatkan hasil T hitung $3.667 > T$ tabel 1.98282 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian simultan dan parsial tersebut, variabel penggunaan gadget (X_1) dan dukungan sosial teman sebaya (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y). Variabel independen penggunaan gadget (X_1) dan dukungan sosial teman sebaya (X_2) dapat menjelaskan variabel dependen minat belajar (Y) sebesar 52.5% sedangkan sisanya 47.5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari penelitian ini.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi dalam mencerdaskan dan membangun kemajuan anak-anak Nusantara, maka dari itu pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman. Apabila pendidikan tidak mengikuti perkembangan zaman, maka akan tertinggal dan akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila mereka telah memiliki pengetahuan yang luas dan banyak menciptakan prestasi belajar di lingkungan sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar.

Minat belajar merupakan ketertarikan siswa untuk cenderung tetap memperhatikan, mengikuti dan terlibat dalam aktivitas belajar (Kartika et al., 2019). Apabila minat belajar yang dimiliki siswa rendah maka siswa cenderung malas untuk memperhatikan, mengikuti, dan terlibat dalam aktivitas belajar. Sebaliknya, apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka siswa akan tertarik untuk memperhatikan, mengikuti, dan terlibat dalam aktivitas belajar.

Seiring perkembangan zaman, telah banyak inovasi yang diciptakan untuk membangun minat belajar. Hal itu dilakukan agar terdapat peningkatan dalam minat belajar, karena permasalahan dalam minat belajar tidak dapat disepelekan, dimana akan berdampak pada prestasi dan hasil belajar, bahkan yang dampak yang lebih fatal, seperti kehilangan minat untuk bersekolah dan memutuskan berhenti dari sekolah. Menurut (Suriani & Yusnadi, 2019) apabila seseorang tidak memiliki minat dalam mempelajari sesuatu maka sudah dipastikan bahwa seseorang itu tidak akan memberikan hasil yang baik dalam mempelajari sesuatu tersebut, namun sebaliknya apabila seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat maka dapat dipastikan hasilnya akan lebih baik.

Pada masa pandemi Covid-19 lalu terdapat penurunan terhadap minat belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Santika et al., 2020) mengenai minat belajar siswa terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19, yang mana di Indonesia pandemi Covid-19 memberi dampak pada minat belajar siswa, dimana terjadi dikarenakan pada saat itu semua kegiatan belajar mengajar beralih secara daring atau *online*, tidak dilaksanakan secara tatap muka dan mengakibatkan adanya penurunan terhadap minat belajar siswa yang ditandai dengan minimnya partisipasi aktif siswa ketika mengikuti pembelajaran.





Misalnya, pada Sekolah Dasar di Kecamatan Selat Kuala Kapuas, Kabupaten Kapuas, Kalimantan Tengah. Menurut (Hayya, 2021) dilansir dalam prokalteng.com telah terjadi penurunan minat belajar yang diakibatkan oleh pembelajaran *daring* di sekolah tersebut. Siswa mengalami penurunan dalam kemampuan membaca dan menulis, banyak siswa yang tidak ingat huruf (alphabet) juga angka, serta tidak sedikit ditemukan siswa yang masih kesulitan membaca dengan lancar.

Akibat permasalahan tersebut Kemendikbud mengeluarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri pada Mei 2022, berisikan pembelajaran tatap muka wajib 100 persen diselenggarakan setiap hari dengan Jam Pembelajaran (JP) sesuai kurikulum, apabila satuan pendidikan tersebut berada pada PPKM Level 1 dan Level 2 dengan capaian vaksinasi PTK di atas 80 persen dan lanjut usia (lansia) di atas 60 persen (Kemendikbud, 2022).

Dilansir pada kompas.com, ditulis oleh Chaterine, Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) Suharti menyampaikan bahwa alasan diterbitkannya kebijakan baru terkait pembelajaran tatap muka (PTM) 100 persen di sekolah adalah selain melihat situasi pandemi Covid-19 yang mulai membaik, yaitu karena tekanan ekonomi masyarakat, yang mana membuat kebanyakan orang tua mengajak anaknya untuk bekerja dalam memenuhi kebutuhan hidup selama pandemi Covid-19, akibatnya angka putus sekolah meningkat terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan dilaporkan di banyak kepala lembaga perguruan tinggi di Indonesia bahwa sejumlah mahasiswa menjadi tidak aktif berkuliah. Dan pada akhirnya semua itu berdampak pada penurunan kemampuan siswa (Chaterine, 2022).

Melihat betapa pentingnya minat belajar bagi siswa, peneliti sebagai seorang yang pernah melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) pada SMKN 12 Jakarta pun ingin mengetahui tingkat minat belajar yang dimiliki oleh siswa SMKN 12 Jakarta, yang mana telah menerapkan tatap muka 100 persen dalam proses pembelajarannya.

Maka dari itu peneliti mengadakan observasi awal melalui penyebaran kuesioner kepada 50 siswa terkhusus kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta, dimana penyebaran kuesioner tersebut untuk melihat minat belajar pada siswa serta faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta.

Menurut Safari dalam (Giarto & Fanirin, 2022) perhatian merupakan salah satu indikator dari minat belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu aspek akan memberikan perhatiannya terhadap aspek tersebut. Berikut data hasil observasi awal mengenai minat belajar dengan indikator perhatian yang dilakukan peneliti pada gambar dibawah ini.





Gambar 1. Minat Belajar Indikator Perhatian Siswa Dalam Bentuk Mencatat Materi Pelajaran

Pada diagram tersebut terlihat bahwa hanya sebagian siswa dengan presentase 40% saja yang memiliki perhatian dalam mencatat materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru, dan terdapat presentase sebesar 60% siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Melihat dari presentase tersebut sedikit dari siswa yang memberikan perhatiannya terhadap pembelajaran dalam bentuk mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, dimana hanya 40% siswa saja yang ketika pembelajaran berlangsung selalu mencatat materi yang diajarkan oleh guru. Selain perhatian, Safari dalam (Giarto & Fanirin, 2022) juga mengemukakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator dari minat belajar. Berikut ini hasil observasi awal mengenai keterlibatan siswa dalam kelas.



Gambar 2. Minat Belajar Indikator Keterlibatan Siswa Dalam Kelas

Pada diagram tersebut terlihat bahwa hampir sebagian siswa pasif atau tidak aktif selama proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Presentase sebesar 76% menerangkan bahwa siswa merasa tidak aktif terlibat pada saat pembelajaran di dalam kelas, dan hanya 24% siswa saja yang merasa dirinya aktif terlibat pada saat pembelajaran di dalam





kelas berlangsung. Melihat dari presentase tersebut masih terdapat banyak siswa yang pasif ketika pembelajaran di dalam kelas berlangsung, hal tersebut menunjukkan bahwa masih sedikit siswa yang memiliki keterlibatan pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-riset tersebut, maka dapat diartikan bahwa masih rendahnya minat belajar yang ada pada siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta. Terkait permasalahan tersebut maka peneliti pun memberikan pertanyaan pada kuesioner yang disebarakan terkait faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa kompetensi Manajemen Perkantoran di SMKN 12 Jakarta, peneliti mengutip faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Totok Susanto dalam (Prayuga & Abadi, 2019) dimana menurut Totok Susanto faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu antara lain keluarga, pergaulan teman, media massa, peranan guru, sarana dan prasarana, serta motivasi. Berikut hasil observasi awal terkait faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.



Gambar 3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram dari observasi awal di atas, menunjukkan bahwa faktor media massa memiliki presentase tertinggi yaitu sebesar 42%. Dimana berarti menurut siswa faktor media massa dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terkhususnya pada media massa yang mana pada penelitian ini menggunakan jenis media massa gadget.

Gadget merupakan suatu barang elektronik yang canggih, dimana diciptakan dengan aplikasi-aplikasi yang berguna menyediakan berbagai macam media, seperti berita, jejaring sosial, hal-hal yang berkaitan dengan hobi, bahkan hiburan (Kurniawati, 2020). Pada era *society* 5.0 sekarang ini sebagian besar penduduk dunia telah mengenal adanya internet, yang mana menurut (Internet World Stats, 2022) pengguna internet telah menembus sampai dengan angka 5,38 miliar jiwa pada Juni 2022. Dari data tersebut juga membuktikan bahwa sebagian besar penduduk dunia telah menjadi pengguna gadget.

Penggunaan gadget pada Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran SMKN 12 Jakarta terkadang dilibatkan dalam pembelajaran. Misalnya, dalam pelajaran korespondensi dimana dalam praktik mengelola atau membuat surat gadget berperan menyediakan aplikasi





Microsoft Word dalam mengelola atau membuat surat tersebut. Adapun juga ketika mengerjakan tugas presentasi yang diberikan oleh guru, gadget juga berperan menyediakan informasi-informasi terkait materi presentasi dan menyediakan aplikasi *Microsoft Power Point* dalam memvisualisasikan presentasi yang akan dibuat.

Setelah media massa, presentase tertinggi selanjutnya diduduki oleh faktor pergaulan teman yang memiliki presentase sebesar 38%. Faktor pergaulan teman menjadi faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, terkhusus pada pergaulan antar teman sebaya.

Menurut Desmita dalam (Falah & Sa'adah, 2022) Dukungan teman sebaya berperan dalam perkembangan belajar siswa, maka dengan siapa siswa berteman atau berhubungan dapat mempengaruhi minat belajar yang dapat dimiliki siswa. Pada sekolah SMKN 12 Jakarta terutama pada siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran dalam kegiatan pembelajarannya banyak dari beberapa guru yang memberikan tugas atau proyek dengan cara membentuk kelompok belajar. Siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran diperintahkan untuk membentuk kelompok atau berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan tugas maupun proyek. Hal itu membuat siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran memiliki waktu yang banyak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Setelah pergaulan teman, faktor lainnya yang mempunyai presentase lebih kecil dari media massa dan pergaulan teman antara lain yaitu faktor sarana dan prasarana yang memiliki presentase sebesar 10%, lalu motivasi dengan presentase sebesar 6%, kemudian keluarga dengan presentase hanya sebesar 4%. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor pergaulan dan media elektronik khususnya untuk teman sebaya dan penggunaan gadget merupakan faktor tertinggi yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada SMKN 12 Jakarta.

Menurut Musariffah dalam (Bakar & Kaddas, 2021) penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dalam penelitiannya mengatakan apabila gadget digunakan dengan baik dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana penggunaan gadget tersebut juga harus dengan pengawasan dari orang tua agar dalam penggunaannya dapat dilakukan dengan baik.

Kemudian, faktor dukungan sosial teman sebaya menurut (Sulva & Sukma, 2020) juga dapat memberikan pengaruh bagi setiap siswa terhadap peningkatan belajar seperti motivasi dan minat belajar, yang mana nantinya dapat berpengaruh pula pada peningkatan prestasi pada siswa. Dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa semakin tinggi dukungan sosial yang diberikan oleh teman sebaya maka semakin tinggi pula peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran pada SMKN 12





Jakarta dengan jumlah populasi 144 siswa, terdiri dari siswa kelas X, XI, dan XII. Pengambilan sampel menggunakan teknik *propotional random sampling* dengan acuan tabel penentu jumlah sampel oleh Isaac dan Michael yaitu penentuan sampel dengan tingkat kesalahan 5%, kemudian didapatkan hasil sejumlah 108 siswa untuk dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan pengukuran skala *likert*. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan teknik analisis data regresi linear berganda dengan program komputer IBM SPSS versi 25. Penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi awal melalui penyebaran kuesioner untuk mengetahui apakah terjadi permasalahan pada minat belajar yang ada pada siswa kompetensi keahlian manajemen perkantoran SMKN 12 Jakarta. Lalu, tahapan selanjutnya yaitu menyebarkan ke 30 responden kuesioner uji coba yang akan digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel atau tidak. Setelah pengujian validitas dan reliabilitas data tersebut, peneliti melanjutkan penyebaran kuesioner final yang akan diuji nantinya menggunakan perhitungan SPSS versi 25 dan memulai perhitungan terhadap data yang telah diperoleh.

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji apakah data pada suatu model regresi, atau variabel independent dan dependent yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang dipakai yaitu apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, namun apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi tidak normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas.

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		108
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.89738673
Most Extreme Differences	Absolute	.045
	Positive	.034
	Negative	-.045
Test Statistic		.045
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.





Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang telah ditentukan hal tersebut diartikan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,200 > 0,05$.

Kemudian, untuk pengujian linearitas nilai signifikansi pada I sebesar 0,000 dan nilai pada *deviation from linearity* sebesar 0,024, kemudian F tabel penelitian ini sebesar 3.08, maka F hitung $1.778 < F$ tabel 3.08. Dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan gadget (X1) dan minat belajar (Y). Ada pula pengujian uji asumsi klasik yaitu uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas. Untuk uji multikolinearitas mendapatkan hasil nilai *Tolerance* Penggunaan Gadget (X1) sebesar 0.503, dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X2) sebesar 0.503, maka nilai tersebut $> 0,1$, kemudian untuk nilai VIF X1 sebesar 1.987, dan X2 sebesar 1.987 yang mana < 10 , hal itu berarti pada penelitian ini tidak terjadi permasalahan multikolinearitas. Pada uji heteroskedastisitas mendapatkan nilai signifikan X1 sebesar 0.640, dan X2 sebesar 0.868 yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$ dengan begitu disimpulkan bahwa dalam model regresi variabel dalam penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda merupakan analisis yang dipakai untuk mengukur arah dan seberapa kuat hubungan atau pengaruh variabel independen: Penggunaan Gadget (X1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X2) terhadap variabel dependen Minat Belajar (Y). Hasil analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Regresi Linear Berganda

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	20.351	4.632		4.394	.000
	X1	.458	.100	.436	4.593	.000
	X2	.374	.102	.348	3.667	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diperoleh persamaan regresi berganda yaitu berikut ini:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 20.351 + 0,100X_1 + 0,102X_2 + 0.689$$





Dari hasil persamaan analisis regresi linier berganda di atas, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 20.351 artinya jika penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya bernilai 1, maka nilai minat belajar (Y) adalah sebesar 20.351. Itu dikarenakan jika variabel bebas tidak ada, maka variabel terikat tak memiliki perubahan.

Tabel 3. Uji Simultan (Uji F)

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4104.925	2	2052.463	57.911	.000 ^b
	Residual	3721.371	105	35.442		
	Total	7826.296	107			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Tabel di atas merupakan hasil perhitungan uji simultan (uji F) yang mana untuk melihat pengaruh variabel independen X secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen Y, dengan kriteria pengambilan keputusan apabila F hitung > F tabel maka berarti variabel independen secara simultan atau bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, atau jika nilai signifikansi < 0,05 maka secara bersama-sama variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Lalu nilai F tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dapat dengan perhitungan rumus yaitu: (k-1; n-k) atau (2; 105) sehingga didapatkan nilai F tabel sebesar 3.08. Hal itu memiliki arti bahwa F hitung dengan nilai 57.911 > F tabel dengan nilai 3.08, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel Penggunaan Gadget (X1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X2) berpengaruh secara simultan atau bersama-sama terhadap Minat Belajar (Y).

Tabel 3. Uji Parsial (Uji T)

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.351	4.632		4.394	.000
	X1	.458	.100	.436	4.593	.000
	X2	.374	.102	.348	3.667	.000

a. Dependent Variable: Y





Uji Parsial (uji T) merupakan pengujian yang bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen X pada variabel dependen Y. Kriteria pengambilan keputusannya yaitu apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka artinya variabel independen X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen Y, Lalu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Diketahui bahwa nilai T tabel sebesar 1.98282. Pada variabel penggunaan gadget (X1) nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Lalu penggunaan gadget (X1) memiliki T hitung $4.593 > T_{tabel}$ 1.98282. Hal tersebut artinya variabel penggunaan gadget (X1) berpengaruh signifikan terhadap variabel minat belajar (Y). Kemudian, pada variabel dukungan sosial teman sebaya (X2) nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Lalu variabel dukungan sosial teman sebaya (X2) memiliki T hitung $3.667 > T_{tabel}$ 1.98282. Hal tersebut artinya variabel dukungan sosial teman sebaya (X2) berpengaruh signifikan terhadap variabel minat belajar (Y).

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.724 ^a	.525	.515	5.953

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Uji Koefisien Determinasi merupakan pengukuran seberapa jauh model regresi mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Pada tabel di atas, nilai R^2 (R square) atau pengaruh antara penggunaan gadget (X1), dan dukungan sosial teman sebaya (X2) terhadap minat belajar (Y) sebesar 0,525 atau 52.5%. Maka berarti nilai R^2 (R square) menunjukkan bahwa variabel independen Penggunaan Gadget (X1), dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X2) dapat menjelaskan variabel dependen Minat Belajar (Y) sebesar 52.5% sedangkan sisanya 47.5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar. Maka artinya Semakin tinggi penggunaan gadget dalam penerapan pembelajaran pada siswa, maka akan semakin tinggi pula keinginan siswa untuk belajar. Dengan penggunaan gadget yang baik yaitu sebagai penunjang belajar, maka akan membentuk minat yang tinggi dari siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan





penelitian yang dilakukan oleh (Nikmawati et al., 2021), (Bakar, 2020), dan (Dwisahrah & Djumingin, 2021). Sehingga hipotesis diterima.

Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan sosial teman sebaya berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar. Maka berarti adanya dukungan sosial yang besar dari teman sebaya akan meningkatkan minat belajar siswa. Semakin tinggi pengaruh dukungan sosial teman sebaya dalam belajar pada siswa, maka akan semakin tinggi pula keinginan siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahma et al., 2021), (Oktaviani & Perianto, 2022), dan (Falah & Sa'adah, 2022). Maka hipotesis diterima.

Penggunaan Gadget dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar

Berdasarkan hasil uji F yang telah dilakukan, diketahui terdapat pengaruh secara simultan variabel penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar. Hal itu berarti terdapat pengaruh positif signifikan variabel penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar, yang artinya penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya secara bersama-sama dapat mempengaruhi minat belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wasa et al., 2019). Maka hipotesis diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar pada siswa SMKN 12 Jakarta, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap minat belajar, sehingga semakin baik penggunaan gadget dalam pembelajaran maka akan semakin tinggi pula minat siswa dalam belajar. Kemudian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar. Sehingga semakin tinggi dukungan sosial yang diberikan siswa maka akan semakin tinggi pula minat siswa dalam belajar. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar secara simultan. Maka artinya penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya secara bersama-sama dapat mempengaruhi minat belajar.

SARAN

Berdasarkan penjelasan mengenai kesimpulan, adapun beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang berguna bagi beberapa pihak untuk meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya, diantaranya yaitu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner atau angket. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat





menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi, dan lain sebagainya agar dapat mengembangkan serta memperluas hasil penelitian terdahulu. Sampel penelitian ini hanya pada siswa kompetensi keahlian manajemen perkantoran SMKN 12 Jakarta. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah jumlah populasi dan jumlah sampel sehingga cakupannya dapat diperluas. Kemudian penelitian ini hanya menggunakan dua variabel independen yaitu penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya. Jika ingin melakukan penelitian lebih lanjut, ada baiknya menambahkan variabel independen lainnya yang dapat memprediksi minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Inpres Tamalanrea II Makassar. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(1), 39–46. <https://journal-uim-makassar.ac.id/index.php/AIJER/article/view/572>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66.
- Chaterine, R. N. (2022). *Alasan Kemendikbud Tetap Izinkan PTM 100 Persen di Sekolah meski Masih Pandemi*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2022/01/03/09430461/alasan-kemendikbud-tetap-izinkan-ptm-100-persen-di-sekolah-meski-masih>
- Dwisahrah, N., & Djumingin, S. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Gawai Dengan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smkn 6 Pangkep. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 154. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v1i3.15188>
- Falah, Y. N., & Sa'adah, N. (2022). Pengaruh Teman Sebaya terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Yakti Mangunrejo Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. *Islamika*, 4(4), 893–902. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i4.2189>
- Giarto, & Fanirin, M. H. (2022). Minat Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sukajati Haurgeulis Terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Educational and Language Research*, 2, 393–400.
- Hayya, N. F. (2021). *Hilangnya Minat Belajar Siswa Saat Pandemi*. Prokalteng.Co. <https://prokalteng.co/berita/71346/Hilangnya-Minat-Belajar-Siswa-Saat-Pandemi.html>
- Internet World Stats. (2022). *World Internet Users and 2023 Population Stats*. Internetworldstats.Com. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kemendikbud. (2022). *SKB 4 Menteri Terbaru Atur Pembelajaran Tatap Muka Seratus*





- Persen.* Kemdikbud.Go.Id. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/05/skb-4-menteri-terbaru-atur-pembelajaran-tatap-muka-seratus-persen>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Oktaviani, D., & Perianto, E. (2022). Pengaruh dukungan teman sebaya terhadap minat belajar siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan ...*, 6(1), 127–134. <https://doi.org/10.26539/teraputik.611093>
- Rahma, U., Yasmin, F., & Chandra, Y. (2021). Pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar peserta didik kelas x di sma n 1 dua koto kabupaten pasaman. *Journal Research and Education Studies*, 1(2), 141–148.
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va SDN Lembursitu*. 3(2), 224–232.
- Sulva, F. S., & Sukma, D. (2020). The Relationship of Peer Social Support with Student Learning Motivation. *NeoKonseling*, 2(3), 1–7. <https://doi.org/10.24036/00292kons2020>
- Suriani, S., & Yusnadi, Y. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Warga Belajar Paket C Di Kelompok Belajar Kemuning Desa Asahan Mati Kecamatan Tanjungbalai Kabupaten Asahan. *Journal of Millennial Community*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jmic.v1i1.12706>
- Wasa, M. E., Sulistyono, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v4i2.3907>

