



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR PAI PADA SISWA SMP NEGERI 1 MOTUI KABUPATEN KONAWA UTARA

Asri Ningsih^{1,*}, Abdul Kadir², Jumarddin La Fua³, Halistin⁴

¹⁻⁴ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

*Email: asriningsihkdi@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to examine how students at SMP Negeri 1 Motui in North Konawe Regency respond to learning environment, gadget usage, and enthusiasm in learning. 120 students made up the study's population, and 55 of those students made up the sample, which was chosen using a proportionate random sampling approach. (1) The effect of gadget use and the learning environment has a direct influence on students at SMP Negeri 1 Motui Kab. North Konawe's interest in learning PAI by 39.7, as shown by the study's results, which obtained the value of $F_{count} > F_{table}$, which is $17.117 > 3.17$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, (2) The SMP Negeri 1 Motui Kab. North Konawe students' motivation in studying PAI is directly impacted by the usage of gadgets by 12.3, as shown by the computation of sig. $t_{count} > t_{table}$, which is $3.788 > 2.006$ and has a significance value of $0.000 < 0.05$, (3) The calculation of sig. $t_{count} > t_{table}$, which is $3.030 > 2.006$ and has a significance value of $0.004 < 0.05$, shows that the learning environment has a direct impact on interest in studying PAI in students of SMP Negeri 1 Motui Kab. North Konawe by a factor of 14.8.

Keywords: Use of Gadgets, Learning Environment, PAI Learning Interest.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa SMP Negeri 1 Motui di Kabupaten Konawe Utara terhadap lingkungan belajar, penggunaan gadget, dan antusiasme dalam belajar. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 120 siswa, dan 55 siswa di antaranya dijadikan sampel, yang dipilih dengan menggunakan pendekatan proportionate random sampling. (1) Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar memiliki pengaruh langsung terhadap siswa di SMP Negeri 1 Motui Kab. Konawe Utara terhadap minat belajar PAI sebesar 39,7, yang ditunjukkan dengan hasil penelitian yang memperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $17,117 > 3,17$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, (2) Motivasi siswa SMP Negeri 1 Motui Kab. Konawe Utara motivasi siswa dalam belajar PAI secara langsung dipengaruhi oleh penggunaan gadget sebesar 12,3, yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai sig. $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,788 > 2,006$ dan memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, (3) Hasil perhitungan sig. $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,030 > 2,006$ dan memiliki nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, menunjukkan bahwa lingkungan belajar berpengaruh langsung terhadap minat belajar PAI pada peserta didik SMP Negeri 1 Motui Kab. Konawe Utara dengan faktor sebesar 14,8.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Lingkungan Belajar, Minat Belajar PAI.

PENDAHULUAN

Menurut KBBI, pendidikan adalah perbuatan mengubah perilaku dan watak individu atau sekumpulan dalam upaya membantu orang berkembang dengan pengajaran dan pelatihan (Damsar, 2011, hlm. 8). Tidak ada keraguan bahwa pembicaraan tentang pendidikan dan pengajaran dan pembelajaran berjalan beriringan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa belajar mengajar adalah kegiatan yang bernilai edukatif, karena niscaya akan menciptakan wawasan serta pertumbuhan

watak berdasarkan dengan tingkat pembelajaran yang telah dicapai murid. Seorang guru harus mampu menggunakan berbagai pendekatan untuk menyampaikan informasi melalui kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dan lingkungan belajar bagi siswa adalah dua aspek yang dapat mempengaruhi antusiasme mereka dalam belajar. Minat ialah rasa suka serta keterikatan individu pada sesuatu atau suatu kegiatan, terlepas dari tekanan orang lain (Slameto, 2013, p. 180). Minat diartikan sebagai kecenderungan yang kuat, gairah, atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu (Syah, 2016, hlm. 152). Selain itu, minat adalah komponen tanggung jawab, namun bukan merupakan komponen intrinsik; melainkan berkembang sebagai akibat dari pengaruh lingkungan (Khairani, 2014, hlm. 144). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa minat ialah tendensi serta animo yang kuat pada sesuatu yang disertai dengan sensasi kesenangan, ketertarikan, fokus, dan kecenderungan lain yang menghasilkan suatu keputusan.

Gadget adalah barang multiguna (Garini, 2010, hlm. 13). Prevalensi iklan di media sosial dan di industri televisi, fitur-fitur yang ditunjukkan perangkat, kompleksitasnya, dan kewajaran harganya adalah semua faktor yang memengaruhi seberapa sering orang menggunakan gadget. Hal inilah yang menyebabkan pengguna gadget mengembangkan ketergantungan pada mereka, yang berpengaruh pada penggunaannya. Menurut Simanjuntak (2013, hlm. 35), memanfaatkan gawai memiliki dampak positif dan buruk. 1) Memiliki kepribadian yang tertutup; 2) Kesehatan yang buruk; dan 3) Masalah tidur. 2) Menikmati kesendirian, dan 5) Menimbulkan risiko cyberbullying. Menurut Iswidharmanjaya (2014: 39), jika dimanfaatkan secara tepat, elektronik memberikan manfaat diantaranya: Ketajaman visual meningkat, pengetahuan teknologi terstimulasi, unsur akademis didukung, kemampuan berbahasa meningkat, kemampuan mengetik meningkat, tingkat stres berkurang, dan kemampuan matematika meningkat. Jelas ada kebutuhan untuk regulasi ketat penggunaan teknologi dalam pengaturan pendidikan. Untuk menghindari menanamkan rasa kecanduan terhadap penggunaan gawai dan mengakibatkan hilangnya minat siswa dalam proses pembelajaran, pemantauan ini berupaya untuk melarang siswa menggunakan gawai selama proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang baik bagi anak adalah lingkungan yang mempengaruhi perkembangan minat belajar mereka. Pidarta (2009, hlm. 206). Faktor-faktor yang perlu diperhatikan saat menciptakan lingkungan belajar meliputi ruang belajar, sumber belajar, lingkungan belajar, dan pergaulan. Walgito (2010: 146). Menurut Syah (2016: 137), "ada dua jenis lingkungan belajar yang berdampak pada proses belajar anak: 1) Lingkungan sosial, dan 2) Lingkungan non sosial. Siswa menginginkan suasana yang ramah dan nyaman untuk kegiatan belajar. Tidak adanya suara-suara, bunyi-bunyian, atau gangguan yang mengganggu yang dapat mengganggu kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran mereka merupakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif. Minat siswa dalam belajar akan dirangsang oleh suasana belajar yang ramah dan sesuai, sehingga memudahkan mereka untuk fokus dan mengasimilasi informasi baru. Proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh lingkungan belajar, yang mungkin memicu antusiasme dalam belajar - terutama dalam mempelajari Islam sebagai agama. Peneliti terinspirasi untuk memilih judul penelitian "**Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar PAI Pada Siswa SMP Negeri 1 Muktui Kabupaten Konawe Utara**" berdasarkan uraian yang telah diberikan di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Motui di Kabupaten Konawe Utara pada Januari – Maret 2022 dan bersifat kuantitatif. Untuk mengevaluasi hipotesis yang telah ditetapkan, penelitian kuantitatif menguji data secara kuantitatif dan statistik. Temuan penelitian kemudian diinterpretasikan untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017, hlm. 4). Kuesioner dan dokumen digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisa dengan mengimplikasikan analisis regresi linier berganda, dimana analisisnya meliputi uji parsial (uji t), uji simultan (uji F), dan uji koefisien (uji R), serta analisis statistik deskriptif dengan menggunakan rumus persentase dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji asumsi tradisional (uji normalisasi, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan uji bebas autokorelasi).

HASIL PENELITIAN

Indikasi dengan persentase terbesar adalah indikator fasilitas belajar 69,3% dengan kriteria sedang, disusul indikator suasana belajar 65,8% dengan kriteria sedang, sesuai dengan hasil dari analisis deskriptif variabel lingkungan belajar pada tabel 2 di atas. Sedangkan indikasi lingkungan teman sebaya memiliki indikator terendah (47,2% dengan kriteria rendah), indikator lingkungan sekolah (53,2% dengan kriteria rendah), lokasi belajar (57,1% dengan kriteria rendah), dan lingkungan rumah (58,0% dengan kriteria rendah semuanya memiliki indikator yang lebih rendah.

Selain itu, dengan menggunakan Microsoft Excel, data untuk variabel minat belajar PAI (Y) dievaluasi; temuannya ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase Minat Belajar PAI

Indikator	Persentase (%)	Kriteria
Rasa suka dan ketertarikan terhadap yang dipelajari	60,6	Rendah
Keinginan siswa untuk belajar	58,7	Rendah
Perhatian terhadap belajar	68,1	Sedang
Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar	81,2	Tinggi
Rata-rata	67,1	Rendah

Berdasarkan data hasil analisis deskriptif variabel minat belajar PAI pada tabel 3 diatas, indikator yang memiliki presentase paling tertinggi terdapat pada indikator keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar 81,2% dengan kriteria tinggi, indikator tertinggi selanjutnya adalah perhatian terhadap belajar 68,1% dengan kriteria sedang, di sisi lain indikator yang sangat rendah ada pada indikator keinginan siswa untuk belajar 58,7% dengan kriteria rendah, rasa suka dan ketertarikan terhadap yang dipelajari 60,6% dengan kriteria rendah.

Data mengenai variabel penggunaan *gadget* (X_1) dianalisis menggunakan *Microsof Excel*. Berikut adalah datanya.

Tabel 2. Presentase Variabel Penggunaan Gadget

Indikator	Presentase (%)	Kategori
Dampak negatif penggunaan gadget	86,3	Tinggi
Dampak positif penggunaan gadget	66,3	Sedang
Rata-rata	76,2	Tinggi

Berdasarkan data hasil analisa pada tabel 1 diatas, indikator yang memiliki presentase paling tertinggi terdapat pada indikator dampak negatif penggunaan gadget dengan presentase 76,2%

dengan kriteria Tinggi. Di sisi lain, indikator yang terbawah ada pada pada indikator dampak positif penggunaan gadget dengan presentase 66,3% dengan kriteria sedang.

Selanjutnya data mengenai variabel lingkungan belajar (X_2) dianalisis menggunakan *Microsof Excel*. Berikut adalah data penyajiannya;

Tabel 3. Presentase Lingkungan Belajar

Indikator	Presentase (%)	Kategori
Lingkungan Keluarga	58	Rendah
Lingkungan Teman Sepergaulan	47,2	Rendah
Lingkungan Sekolah	53,2	Rendah
Tempat Belajar	57,1	Rendah
Fasilitas Belajar	69,3	Sedang
Suasana Belajar	65,8	Sedang
Rata-rata	58,4	Rendah

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji F, H_0 ditolak dan H_1 disetujui karena nilai signifikan lebih kecil dari nilai pada taraf 5% yaitu sebesar $0,00 < 0,05$, $F_{hitung} > F_{tabel}$, atau $17,117 > 3,17$. Hal tersebut berarti bahwa variabel minat belajar PAI (Y) secara simultan dipengaruhi oleh variabel penggunaan gadget (X1) dan variabel lingkungan belajar (X2).

Karena H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hasil uji hipotesis 1 mengindikasikan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai dengan taraf 5%, $0,00 < 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $3,788 > 2,006$ dengan taraf signifikan 5%. Hal tersebut berarti bahwa variabel penggunaan gadget (X1) dan variabel minat belajar PAI keduanya dipengaruhi secara simultan (Y).

Sedangkan hasil uji hipotesis 2 mengindikasikan nilai signifikan lebih kecil dari nilai dengan taraf 5% atau $0,00 < 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $3,030 > 2,006$. Hal tersebut berarti bahwa variabel lingkungan belajar (X2) dan variabel minat belajar PAI sama-sama dipengaruhi secara simultan (Y).

Berdasarkan hasil temuan uji simultan, (F) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan setting ruang kelas berpengaruh terhadap minat belajar PAI siswa. Nilai uji R square diketahui sebesar 0,397 yang menyajikan bahwa pemanfaatan teknologi dan lingkungan belajar berdampak pada minat belajar PAI sebesar 39,7%, dengan faktor lain yang mempengaruhi sisanya $100\% - 39,7 = 60,3\%$. Koefisien penggunaan gadget (X1) dan lingkungan belajar (X2) dalam persamaan regresi linier yang dihasilkan, keduanya bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar PAI dan penggunaan gawai berkorelasi positif. Minat belajar PAI meningkat seiring dengan meningkatnya nilai penggunaan gawai. Korelasi antar keduanya ialah serupa. Siswa memiliki minat belajar yang lebih besar, khususnya pada mata kuliah PAI, semakin tinggi nilai lingkungan belajarnya. Keempat indikator yang dimaksud ialah: rendah, dengan persentase yang bervariasi untuk dua indikator; sedang, dengan persentase yang bervariasi untuk satu indikator; dan tinggi, dengan persentase yang bervariasi untuk satu indikator. Setelah dirata-ratakan data penggunaan gadget, rata-rata persentase dengan kategori rendah adalah 67,1%. Hal ini menunjukkan bahwa sedikitnya jumlah murid yang tertarik untuk melakukan pencarian terhadap buku untuk belajar, sedikitnya jumlah murid yang melihat kembali materi yang telah diberikan oleh guru, dan kurangnya keterlibatan murid untuk membaca buku pelajaran di rumah menjadi penyebab tidak tingginya rasa suka serta kecintaannya pada apa yang diterima dan tekad mereka untuk belajar. Individu yang mempunyai minat belajar yang kuat akan selalu mengikuti tahapan belajar mengajar tanpa paksaan sehingga dapat

menciptakan prestasi belajar yang tinggi, hal tersebut pun senada dengan Erlando Doni Sirait pada tahun 2016.

Minat belajar PAI dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara membantu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar PAI. Nilai uji R^2 yang diketahui sebesar 0,213 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 21,3% dari total keseluruhan, dengan faktor lain yang mempengaruhi sisanya $100\% - 21,3 = 78,7\%$.

Penggunaan gadget diukur dengan dua indikator yang masing-masing memiliki persentase dan kategori yang tidak sama (tabel 2). Indikator tersebut adalah dampak negatif gadget. Indikator tersebut adalah dampak negatif penggunaan gadget yang memiliki persentase 86,3% dengan kategori tinggi, dan dampak positif penggunaan gadget yang memiliki persentase 66,3%. Karena siswa menyalahgunakan penggunaan gawai, maka dampak negatif penggunaan gawai dalam penelitian ini berada pada kelompok tinggi. Murid menjadi lebih fokus dan asik dengan teknologi mereka ketika tidak ada pemantauan dari instruktur, terutama selama pembelajaran aktif. Mereka memanfaatkan kesempatan untuk berselancar di internet, berbicara, bermain game, dan mengakses media sosial lainnya. Akibatnya, karena mereka lebih suka fokus pada perangkat mereka, murid tidak memperhatikan apa yang sedang mereka pelajari.

Minat belajar PAI dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan belajar di sekolah tersebut membantu meningkatkan minat belajar PAI peserta didik. Berdasarkan hasil temuan uji R^2 diketahui bahwa nilainya sebesar 0,148, artinya lingkungan belajar memberikan kontribusi sebesar 14,8% dan faktor lain berdampak pada sisanya $100\% - 14,8 = 85,2\%$. Lingkungan belajar dalam penelitian ini terdiri dari 6 indikator, 4 diantaranya masuk dalam kategori yang sama dengan persentase yang tidak sama (tabel 3). Indikator-indikator tersebut adalah: lingkungan keluarga (58,8%), lingkungan sekolah (58,8%), dan lingkungan masyarakat (58,8%). Indikator-indikator tersebut adalah: lingkungan keluarga (58%), lingkungan teman (47,2%), lingkungan sekolah (53,2%), dan lokasi belajar (57,1%), yang kesemuanya masuk dalam kategori rendah. Dan ada dua indikasi yang masuk dalam kelompok yang sama tetapi memiliki persentase yang berbeda: saran pembelajaran dikelompok sedang (69,3%), sedangkan lingkungan belajar dikelompok sedang (65,8%). Lingkungan belajar siswa yang kurang baik disebabkan oleh tidak terdapat lingkungan belajar yang ramah dan sehat yang akhirnya akan mengganggu konsentrasi mereka saat belajar dan membuat mereka sulit berkonsentrasi pada apa yang sedang dipelajari. Menurut Walgito (2010:146) "Mengemukakan bahwa lingkungan belajar yang wajib diberikan atensi lebih ialah lokasi belajar, prasarana untuk belajar, suasana belajar, erta interaksi agar dapat memberikan tekad pada minat belajar mereka hingga mereka dapat memberikan konsentrasi pada saat belajar ", hal tersebut sejalan dengan penegasannya. Hal ini membutuhkan berbagai aspek yang mungkin berdampak pada prestasi belajar, seperti yang dilakukan oleh Siti Aminah pada tahun 2017. Variabel-variabel ini termasuk bakat atau kecerdasan, minat, dorongan, kesehatan, strategi instruksional, lingkungan belajar di sekolah, di masyarakat, dan di lingkungan sekitar. Unsur-unsur ini mempunyai relasi yang begitu signifikan dengan prestasi belajar siswa, dan beberapa di antaranya akan berdampak pada anak-anak yang memiliki prestasi belajar yang buruk.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang substansial antara pemanfaatan teknologi dan lingkungan belajar dengan minat belajar PAI siswa di SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara. Temuan penelitian yang meliputi nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar $17,117 > 3,17$ dan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa X1 dan X2 berpengaruh terhadap Y atau pemanfaatan teknologi dan lingkungan belajar berpengaruh terhadap minat belajar PAI, memberikan bukti adanya pengaruh tersebut. Pemanfaatan teknologi dan lingkungan belajar berdampak sebesar 39,7% terhadap minat belajar PAI peserta didik di SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara.
2. Pemanfaatan teknologi berdampak besar terhadap minat belajar PAI siswa SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara. Temuan penelitian yang meliputi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,788 > 2,006$ dan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara X1 dan Y atau antara penggunaan gadget dengan minat belajar PAI, memberikan bukti adanya pengaruh tersebut. Besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar PAI peserta didik SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara adalah 12,3%.
3. Minat belajar PAI siswa SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya. Temuan penelitian yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,030 > 2,006$ dan nilai signifikan sebesar $0,004 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh X2 terhadap Y atau penggunaan gadget berdampak pada minat belajar PAI, memberikan bukti adanya pengaruh tersebut. Besarnya bahwa lingkungan belajar berdampak terhadap minat belajar PAI peserta didik di SMP Negeri 1 Motui Kabupaten Konawe Utara adalah 14,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Faruq, T. H., & Andri, M. N. (2018). Dampak Psikologi Penggunaan *Smartphone*. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. Vol. 1 No. 1
- Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Erlando, D. S. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 6(1): 35-43, 2016. ISSN: 2088-351X.
- Hafriyanto. (2015). Pembelajaran Konstruktivistik Meningkatkan Cara Berpikir Divergen Siswa SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 8 No. 1
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Pidarta, M. (2009). *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Simanjuntak, J. (2013). *Mengenali Monster Pribadi -- Seni Pemulihan Diri Sendiri dari Trauma Emosi Negatif, dan Kebiasaan Buruk*. Jakarta: Yayasan PELIKAN Indonesia.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Siti, A. (2017). Fenomena Social Loafing dalam Praktek Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 1 No. 1.

Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.