

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

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
CHUSNA OKTIA ROHMAH
NIM. 12402241036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

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

SKRIPSI

Oleh:

CHUSNA OKTIA ROHMAH
NIM 12402241036

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 27 Desember 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Jurusan Pendidikan Administrasi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd.
NIP. 19801207 200604 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

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

Oleh :

Chusna Oktia Rohmah

NIM. 12402241036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 4 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Muhyadi	Ketua Penguji		13-01-2017
Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd	Sekretaris Penguji		12-01-2017
Drs. Joko Kumoro, M.Si	Penguji Utama		11-01-2017

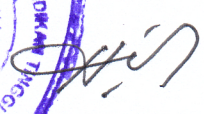
Yogyakarta, 16 Januari 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Chusna Oktia Rohmah

NIM : 12402241036

Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran

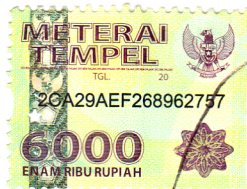
Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir :PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Yogyakarta, 27 Desember 2016

Penulis,



Chusna Oktia Rohmah

NIM. 12402241036

MOTTO

“Dan barang siapa memudahkan urusan orang yang kesusahan, maka Allah Ta’ala akan memudahkan urusannya di dunia dan akhirat”.

(HR Muslim)

Lakukan dengan sungguh-sungguh bagianmu semampu yang kamu bisa,
selanjutnya biarkan Tuhan melakukan bagian yang

tak bisa kamu lakukan.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan kemduahan yang diberikan sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Suwarno dan Ibu Suharti yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat untuk anak-anaknya. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tiada henti.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.

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

Oleh:
Chusna Oktia Rohmah
NIM 12402241036

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) besarnya 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 merupakan penelitian *expost facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebanyak 47 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga jumlah sampel sebanyak 41 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, analisis regresi sederhana dan ganda setelah uji prasyarat dilakukan.

Hasil penelitian ini 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.

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

By :
Chusna Oktia Rohmah
NIM 12402241036

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 approachment. The research population is Student Grade XI Office Administration Competence SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta in amount 47 students wih using purposive sampling technique so that samples amount 41 students. Data gathering technique used questionnaire and documentation. Data analyze technique was doing by descriptive analyze, simple and multiple regression analyze after precondition test was did.

The result of the research showed that: (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 used 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%.

Keywords: the use of gadget, learning environment and learning interest.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta” dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Joko Kumoro, M.Si., Kaprodi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan, saran serta ilmunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd., Dosen Pembimbing yang dengan sabar mengarahkan, membimbing, memotivasi dan membagi ilmunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Nadia Sasmita Wijayanti, M.Pd., Dosen Penasihat Akademik yang banyak membantu dalam masa studi.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah.

7. Bapak Drs. H. Dwikoranto, M.Eng., Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian ini.
8. Ibu Yeni Widiastuti, S.Pd., Kaprodi sekaligus guru Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah memberikan waktu dan ijin untuk melakukan penelitian ini.
9. Siswa-siswi kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang telah membantu dalam proses penelitian.
10. Kedua orang tuaku, Bapak Suwarno dan Ibu Suharti yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tiada henti. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan dunia akhirat.
11. Keluargaku, Adelin Jolang Rahmanto, Rusy Dina Sabilla dan Fahrul Adi Nurrohman yang memberikan doa dan semangat.
12. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2012 atas bantuan, semangat dan kebersamaan yang akan selalu terkenang.
13. Sahabat-sahabatku, Jefika Dwi Ariyani, Desi Kurnia Rahmawati, Sri Utami, Putri Noor Indah, Zarinah Azi Irnani yang memberikan motivasi dan semangat tiada henti.
14. Sahabat-sahabat kos Sinta Maysila, Dewi Putri Isnaeni, Desarta Purnaning Putri, Ika Budiarti untuk kebersamaan dan kekeluargaannya.
15. Teman-teman KKN 2146 Sangon 1, Kalirejo, Kokap, Kulonprogo untuk pelajaran hidup dan kebersamaannya.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Desember 2016

Penulis,



Chusna Oktia Rohmah

NIM. 12402241036

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Minat Belajar	12
a. Pengertian Minat Belajar	12
b. Indikator Minat Belajar	14
c. Fungsi Minat Belajar	16
d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	19
2. Penggunaan <i>Gadget</i>	26
a. Pengertian <i>Gadget</i>	27
b. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	28
c. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	31
3. Lingkungan Belajar	37
B. Penelitian yang Relevan	40

C. Kerangka Pikir	44
D. Paradigma Penelitian	46
E. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Variabel Penelitian	50
D. Definisi Operasional	50
E. Subjek Penelitian	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Instrumen Penelitian	54
H. Uji Coba Instrumen	56
I. Teknik Analisis Data	60
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Deskripsi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	68
B. Deskripsi Hasil Penelitian	70
C. Uji Prasyarat Analisis	94
D. Uji Hipotesis	97
E. Pembahasan	103
F. Keterbatasan Penelitian	109
V. KESIMPULAN DAN SARAN	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran	52
2. Skor Alternatif Jawaban	54
3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	55
4. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i>	55
5. Kisi-kisi Instrumen Lingkungan Belajar	56
6. Data Dokumentasi	56
7. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	58
8. Pedoman Interpretasi pada Koefisien Korelasi	59
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	59
10. Pedoman Pengkategorian Skor	62
11. Jumlah Guru dan Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	70
12. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar	72
13. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Minat Belajar	75
14. Distribusi Frekuensi Siswa Mencari Buku Penunjang Di Toko Buku.	77
15. Distribusi Frekuensi Siswa Mengulang Materi yang Telah Diajarkan Di sekolah	78
16. Distribusi Frekuensi Siswa Membaca-baca Materi yang belum Diajarkan Di Sekolah	79
17. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	81
18. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> ...	84
19. Distribusi Frekuensi Variabel Lingkungan Belajar	87
20. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Lingkungan Belajar ...	90
21. Distribusi Frekuensi Siswa Bergaul dengan Teman yang Rajin Mengerjakan Tugas	92
22. Distribusi Frekuensi Siswa Berdiskusi Materi Pelajaran Saat Jam Pelajaran Kosong	93
23. Distribusi Frekuensi Suasana Belajar Di Dalam Kelas Tenang.....	94
24. Ringkasan Hasil Uji Normalitas	95

25. Ringkasan Hasil Uji Linieritas	95
26. Ringkasan Hasil Uji Multikolinieritas	96
27. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Pertama (X_1 terhadap Y).....	97
28. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Kedua (X_2 terhadap Y)	99
29. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Ketiga ($X_1 X_2$ terhadap Y)	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian.....	47
2. Histogram Variabel Minat Belajar	73
3. <i>Pie Chart</i> Variabel Minat Belajar	76
4. Histogram Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	82
5. <i>Pie Chart</i> Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	84
6. Histogram Variabel Lingkungan Belajar	88
7. <i>Pie Chart</i> Variabel Lingkungan Belajar.....	91
8. Ringkasan Hasil Penelitian.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Uji Coba Instrumen	120
2. Rekap Data Uji Coba Instrumen	124
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	129
4. Angket Penelitian	137
5. Rekap Data Penelitian	141
6. Analisis Deskriptif Statistik	147
7. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi	149
8. Uji Normalitas	155
9. Uji Linieritas	155
10. Uji Multikolinieritas	158
11. Uji Hipotesis 1	160
12. Uji Hipotesis 2	161
13. Uji Hipotesis 3	162
14. Dokumentasi	164
15. Surat-surat	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Namun jika 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.

Pembahasan tentang pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Bernilai edukatif karena dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan pengetahuan dan perkembangan perilaku sesuai dengan tingkatan pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik.

Salah satu penyelenggara tingkat pendidikan formal adalah SMK. SMK merupakan sekolah menengah kejuruan yang membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan guna memasuki dunia kerja. SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta merupakan salah satu penyelenggara tingkat

pendidikan formal berbasis kejuruan. SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta memiliki tiga kompetensi keahlian, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Administrasi Perkantoran dan Akuntansi.

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Seorang guru mengupayakan berbagai metode-metode dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Tujuan adanya berbagai macam metode yang digunakan adalah agar siswa tidak merasa jenuh dan memiliki minat dalam proses belajarnya. 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. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.

Minat merupakan rasa ketertarikan lebih yang dimiliki oleh seseorang. Minat berkaitan erat dengan tujuan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan sungguh-sungguh berusaha mencapai tujuan yang

dikehendaknya. Bagi remaja yang menduduki sekolah menengah atas minat belajar menjadi faktor yang perlu diperhatikan secara khusus. Terlebih lagi banyak hal-hal yang dirasa lebih menarik daripada kegiatan belajar.

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada bulan Juli 2016 diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya 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.

Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya di luar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali meminta siswa untuk

mengemukakan pendapatnya namun hanya satu atau dua saja yang berpendapat. Salah satu guru Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran mengemukakan bahwa jarang sekali siswa yang menanyakan materi pembelajaran di luar jam belajar siswa. Pada saat jam istirahat tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku di perpustakaan. Data pengunjung perpustakaan menunjukkan pada bulan Maret 2016 ada 6 siswa dari 47 siswa, bulan April 2016 8 siswa, dan bulan Mei 2016 7 siswa. 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*.

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 tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Lingkungan belajar meliputi lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga (orang tua) dan sekolah (guru dan teman sekelas), lingkungan non sosial terdiri dari tempat belajar, suasana belajar dan alat belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta bahwa lingkungan belajar siswa kurang kondusif. Lingkungan belajar yang kurang kondusif ini terlihat dari lingkungan belajar di dalam kelas maupun lingkungan belajar di luar kelas. Ketika berlangsung pembelajaran di dalam kelas ada 6 siswa secara bergantian keluar masuk kelas dengan alasan ke toilet atau UKS. Data menunjukkan 15 siswa dari kelas AP 1 dan 10 siswa dari kelas AP 2 sering kali berbicara dengan teman sebangku dan menggunakan *gadget*-nya saat guru sedang menerangkan. Lingkungan belajar menjadi gaduh dan membuat siswa mengalami penurunan konsentrasi.

Di luar kelas suasana juga terlihat kurang kondusif. Pada saat jam pelajaran kosong, lebih dari setengah jumlah siswa yaitu 30 siswa tidak memanfaatkan waktu ke perpustakaan ataupun membaca buku pelajaran di dalam kelas melainkan, siswa asik dengan kegiatannya sendiri, seperti pergi

ke kantin, berkeliling di area sekolah, dan bersenda gurau dengan teman sekelas. Siswa tidak bisa mengontrol candaannya sehingga mengganggu kelas lain yang sedang berlangsung pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan 23 siswa juga merasa kurang dengan jam istirahat yang diberikan. Pada saat bel masuk kelas berbunyi, siswa masih banyak yang makan sampai guru masuk kelas. Siswa juga masih asik berbicara dengan teman-temannya di depan kelas. Siswa baru akan masuk kelas jika guru yang mengajar di kelas tersebut sudah datang.

Lingkungan belajar yang kurang kondusif seperti disebutkan di atas akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Siswa akan merasa terganggu dan sulit untuk berkonsentrasi. Jika siswa sudah merasa terganggu maka minat siswa dalam belajar pun akan kurang. Siswa akan lebih tertarik dengan lingkungan sekitar yang kiranya lebih menyenangkan. Minat siswa yang kurang dalam belajar akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang maksimal.

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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang mencakup:

1. Minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta masih rendah.
2. Keaktifan siswa dalam belajar masih kurang, dilihat dari hanya satu atau dua orang saja yang mengemukakan pendapatnya saat berdiskusi.
3. Jarang sekali siswa yang menanyakan materi pembelajaran kepada guru mata pelajaran saat jam istirahat.
4. Minat siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta untuk berkunjung ke perpustakaan masih rendah.
5. Penggunaan *gadget* siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Hal tersebut dilihat dari tidak adanya

peraturan penggunaan *gadget* selama berada di sekolah dan jarang nya inspeksi mendadak yang dilakukan pihak sekolah terhadap *gadget* siswa.

6. Lingkungan belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah kurang kondusif, baik lingkungan di dalam kelas maupun di luar kelas.
7. Minimnya alat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berupa mesin ketik manual yang jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka diperlukan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, beberapa masalah yang akan dibahas berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa antara lain:

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?

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

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan baik akan menghasilkan informasi yang akurat, rinci dan terpercaya sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru serta mahasiswa tentang penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa. Informasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi sekolah.

2) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar serta dapat dijadikan sebagai penerapan yang diperoleh di bangku kuliah.

3) Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang dan sebagai referensi bagi

pihak-pihak yang membutuhkan khususnya bagi kalangan akademisi program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang. Minat dapat mempengaruhi aktivitas, sikap, perilaku dan tindakan seseorang. Minat merupakan sebuah ketertarikan terhadap sesuatu hal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008: 916), “minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan”. Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2011: 152) mengatakan bahwa, “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya. Menurut Crow dan Crow (Djaali, 2007: 121), “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”. Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada

minat akan memberikan hasil yang maksimal bagi kegiatan itu sendiri.

Minat memiliki peranan penting bagi aktivitas belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Slameto (2010: 57) mengatakan bahwa:

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 baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Menurut Makmun Khairani (2014: 144) mengemukakan bahwa, “minat sebagai aspek kewajiban, bukan aspek bawaan, melainkan kondisi terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya”. Minat belajar terbentuk setelah siswa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel (2009: 212) yang mengemukakan bahwa, “minat belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu”. Rasa senang terhadap suatu bidang merupakan bagian dari minat. Siswa yang senang terhadap materi pelajaran menandakan bahwa siswa

memiliki minat belajar yang tinggi. Menurut Mahfudh Shalahuddin (1990: 95), “minat belajar merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan”. Unsur perasaan yang dimaksud adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap sesuatu hal.

Berdasarkan beberapa definsi di atas, minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya dan menjadi gaya gerak bagi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

b. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Menurut (Zanikhan, 2008) indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari
- 2) Keinginan siswa untuk belajar
- 3) Perhatian terhadap belajar
- 4) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar

Pendapat selanjutnya tentang indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat siswa yaitu menurut Sudaryono (2012: 125)

mengatakan bahwa, “minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan”. Kesukaan tampak ketika dari adanya kegairahan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat diukur dari respon atau tanggapan siswa terhadap materi pelajaran. Perhatian dapat diukur apabila siswa memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dapat akan tampak pada saat pembelajaran apakah siswa terlibat secara aktif atau secara pasif.

Seseorang yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari keantusiasan yang dimiliki dalam mengikuti pembelajaran. Slameto (2010: 180) berpendapat bahwa:

Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya. Minat dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Pendapat Slameto (2010: 180) selanjutnya didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Diekspresikan melalui suatu pernyataan lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

Lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya berarti siswa memiliki ketertarikan yang lebih untuk belajar. Siswa tidak akan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang mengganggu aktivitas belajarnya.

- 2) Ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi menunjukkan sikap partisipasi yang tinggi pula dalam kegiatan belajarnya, misalnya dalam kegiatan diskusi, siswa akan berpartisipasi dan aktif berpendapat.

- 3) Cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

Perhatian yang besar terhadap suatu hal juga merupakan ciri-ciri minat belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki perhatian khusus dalam kegiatan belajarnya akan fokus demi tercapainya tujuan belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam belajar.

c. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan faktor yang menggerakkan atau mempengaruhi seseorang melakukan suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat yang kuat dalam belajar tidak akan mudah putus asa dan selalu memiliki semangat yang gigih dalam mencapai tujuannya. Menurut Elizabeth Hurlock (2010: 114), fungsi minat bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Sepanjang kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang paling kuat untuk belajar. Contohnya, anak yang berminat terhadap suatu kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan, akan berusaha keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat atau bosan.
- 2) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas aspirasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan di masa mendatang, misalnya mereka menentukan apa yang ingin mereka lakukan ketika dewasa.
- 3) Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang.

Fungsi minat yang lain dikemukakan oleh Makmun Khairani (2014: 146), yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.

Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan lebih mudah untuk berkonsentrasi dan menyerap ilmu pembelajaran.

- 2) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.

Siswa yang berminat dengan materi pelajaran tidak akan mudah terganggu oleh lingkungan di sekitarnya. Siswa akan tetap memusatkan perhatiannya pada materi pelajaran meskipun banyak gangguan.

- 3) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.

Minat dapat pula memperkuat ingatan siswa terhadap pembelajaran. Ketika siswa sudah merasa senang terhadap pembelajaran maka siswa akan mudah mengingat-ingat materi dari pembelajaran tersebut.

- 4) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Seorang siswa yang memang berminat untuk belajar tidak akan merasa bosan meskipun banyak kesulitan yang dihadapinya. Siswa akan selalu berusaha mencapai tujuan yang dikehendakinya dalam belajar.

Minat memiliki pengaruh yang besar dalam kegiatan belajar. Siswa yang belajar karena minat yang dimiliki maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Menurut M. Chabib Thoaha dkk (1998: 109), fungsi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita.

Cita-cita yang dimiliki seseorang terbentuk dari timbulnya minat terhadap kegemaran tertentu. Seseorang yang memiliki kegemaran dalam dunia kesehatan, akan memungkinkan seseorang tersebut memiliki cita-cita yang berkaitan dengan dunia kesehatan, contohnya menjadi dokter atau perawat.

- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

Keinginan seseorang yang berdasarkan minat menjadi pendorong yang paling kuat untuk seseorang tersebut mewujudkan keinginannya.

- 3) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang.

Seseorang yang belajar karena minat terhadap suatu mata pelajaran akan lebih menunjukkan prestasi yang baik atau memuaskan. Namun sebaliknya, bila seseorang belajar bukan

karena minat terhadap mata pelajaran dengan kata lain terpaksa maka tidak akan memperoleh hasil yang memuaskan.

4) Minat membawa kepuasan.

Minat membawa kepuasan artinya, seseorang yang berhasil dalam pekerjaannya karena minatnya terhadap pekerjaan itu, akan memberikan kepuasan dan kebanggaan pada diri sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi minat adalah menjadi sumber motivasi paling kuat, menambah bentuk dan intensitas aspirasi anak, menambah kesenangan atau kegembiraan, memudahkan terciptanya konsentrasi, mencegah gangguan perhatian dari luar, memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, memperkecil kebosanan dalam belajar, mempengaruhi intensitas prestasi seseorang dan membawa kepuasan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Menurut Ndari (2012):

*“Handphone/ gadget dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian sehingga mencari jalan menyontek melalui *handphone/ gadget*. *Handphone/ gadget* menjadi faktor yang mempengaruhi*

minat belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun”.

Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan berdampak pada hasil yang di perolehnya. Menurut Syafrina Maulana (2013):

“*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”.

Minat belajar yang dimiliki siswa bukan merupakan sifat bawaan sejak melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Naeklan Simbolon (2014) faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi dan cita-cita
- 2) Keluarga
- 3) Peranan guru
- 4) Sarana dan prasarana
- 5) Teman pergaulan
- 6) Mass media

Berikut ini uraian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar.

- 1) Motivasi dan Cita-cita

Motivasi dapat berupa keinginan yang timbul dari dalam diri, baik karena mendapat dorongan dari dalam diri sendiri atau karena dorongan di sekitar. Motivasi merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu. Adanya motivasi yang

dimiliki siswa akan mempengaruhi minat belajarnya. Siswa yang termotivasi oleh sesuatu untuk belajar maka ia akan memunculkan minat terhadap belajar itu sendiri.

Cita-cita merupakan keinginan yang ingin dicapai di waktu tertentu. Minat belajar siswa akan tumbuh karena siswa telah memiliki cita-cita dan termotivasi. Siswa yang memiliki cita-cita akan berusaha menggapainya dengan berbagai cara. Salah satunya adalah menumbuhkan minat belajar.

2) Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan pertama bagi siswa karena sejak lahir siswa sudah mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Selain itu waktu yang dimiliki siswa juga lebih banyak di rumah daripada di sekolah. Sudah sewajarnya orang tua memberi contoh dan membangkitkan minat belajar siswa sejak kecil agar siswa terbiasa untuk belajar.

3) Peranan guru

Peranan guru dalam mempengaruhi minat belajar siswa juga perlu diperhatikan. Guru merupakan fasilitator pembelajaran. Guru hendaknya menciptakan kondisi dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar.

4) Sarana dan prasarana

Adanya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah akan sangat mendukung minat belajar siswa. Sebaliknya, apabila sarana dan prasarana untuk belajar siswa kurang memadai minat belajar siswa pun akan berkurang.

5) Teman pergaulan

Teman pergaulan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah dapat mempengaruhi minat belajar siswa. teman pergaulan dapat memberikan dampak yang baik maupun buruk bagi kehidupan siswa. Teman pergaulan yang memiliki minat belajar tinggi merupakan dampak yang baik bagi siswa karena siswa akan mengikuti pergaulan tersebut. Namun bila siswa bergaul dengan teman yang bermalas-malasan dan tidak memiliki semangat belajar maka siswa juga tidak akan memiliki minat untuk belajar.

6) Mass media

Mass media seperti televisi, radio, majalah, surat kabar bahkan alat komunikasi (*handphone/gadget*) juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Waktu yang dimiliki siswa akan terkuras dengan mass media yang sedang berkembang pesat seperti disebutkan di atas.

Minat belajar terbentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar siswa. Menurut Dinar

Barokah (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

1) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Adanya perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang menjadi motivasi akan menimbulkan minat.

2) Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama-kelamaan lantaran bertumbuhnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun bertumbuh.

3) Bahan pelajaran dan sikap guru

Bahan pelajaran yang menarik bagi siswa akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Sikap guru juga menjadi salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. guru yang pandai, baik, ramah, disiplin serta disenangi muridnya akan menumbuhkan minat belajar siswa.

4) Keluarga

Orang tua dalam keluarga berpengaruh dalam menentukan minat seorang siswa dalam pelajaran. Apa yang diberikan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan

jiwa anak. Dalam perkembangan minat dibutuhkan dukungan dan perhatian orang tua.

5) Teman pergaulan

Seseorang yang bergaul dengan orang yang memiliki kepribadian baik tentu seseorang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Seseorang yang bergaul dengan orang yang memiliki minat belajar yang besar akan dapat terpengaruh.

6) Lingkungan belajar

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan mendidik anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya.

7) Cita-cita

Cita-cita mempengaruhi minat belajar siswa. bahkan cita-cita juga dikatakan sebagai perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang.

8) Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat. Sebagai contoh, bila sejak kecil anak memiliki bakat menyanyi secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam bernyanyi.

9) Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Jika seseorang memiliki hobi terhadap pelajaran matematika maka ia akan timbul minat dalam dirinya untuk menekuni pelajaran matematika.

10) Mass media

Mass media baik cetak maupun elektronik dapat menarik dan memberikan rangsangan bagi siswa. mass media seperti buku dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Buku memberikan banyak informasi bagi siswa. mass media elektronik seperti televisi dan *handphone/gadget* juga berpengaruh pada minat belajar siswa. siswa kekurangan waktu untuk belajar akibat televisi dan *handphone/ gadget*.

11) Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana yang ada di rumah maupun sekolah memberikan pengaruh bagi minat seseorang. Fasilitas yang lengkap dan memadai akan memudahkan pembelajaran siswa.

Minat belajar yang dimiliki siswa terbentuk karena adanya rangsangan-rangsangan di sekitarnya. Menurut Makmun Khairani (2014: 148), faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah:

1) Faktor kebutuhan dari dalam.

Faktor kebutuhan dari dalam berupa faktor dari dalam diri seseorang. Kebutuhan ini berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmaniah dan kejiwaan (psikologis).

2) Faktor motif sosial.

Faktor motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan sekitar.

3) Faktor emosional.

Faktor emosional merupakan ukuran seseorang dalam menaruh atau memberikan perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah motivasi, cita-cita, bakat, hobi, keluarga, bahan pelajaran, peranan guru, teman pergaulan, lingkungan belajar, *handphone/gadget*, mass media, faktor kebutuhan dari dalam, faktor motif sosial dan faktor emosional.

2. Penggunaan Gadget

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gadget* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak *gadget* khususnya *smartphone* yang terjual dengan harga terjangkau. *Gadget* memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu

luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial.

a. Pengertian *Gadget*

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini (2013), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011)

“*Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”.

Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011), “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Berdasarkan definisi-definisi di atas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu

memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

b. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunaannya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2011: 14) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta

media lainnya. Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *Smartphone* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, *blogging* atau forum 41%, *App store* 32%, video 27%, *sharing konten* 26%, hiburan 25%, berita 24% dan *webmail* 17%. Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *WhatsApp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti *BBM* 41%, *Line* 35%, *Kakao Talk* 30%, *WeChat* 27%, *Hangouts Google* 20%, *Yahoo Messenger* 18%, *Skype* 7% dan *ChatON* 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kunira N (2015) mengemukakan bahwa, pengguna *smartphone* didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian *Nielsen On Device Meter (ODM)* pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna *smartphone* didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai *Digital Natives*, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi. Selain itu mayoritas pengguna menggunakan *smartphone* pada pukul 17.00-19.59 WIB. Hal tersebut diperkuat oleh riset yang ditemukan oleh Locker pada Mei 2013 yang menyebutkan bahwa pengguna menggunakan *gadget*-nya pada pukul 17.00 sampai 20.00

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat (SMS atau *chatting*), melakukan panggilan telepon, berkirim *e-mail*. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan *download*.

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

2) Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget-nya*. Bahkan tanpa

disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget*-nya sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

4) Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

5) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan,

obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. (Unoviana Kartika, 2014).

Dampak-dampak penggunaan *gadget* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2) Hambatan perkembangan

Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.

3) Obesitas

Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan *gadget* di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

4) Gangguan tidur

Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.

5) Penyakit mental

Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

6) Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

7) Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *gadget*.

8) Adikasi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

9) Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap

radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

10) Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak penggunaan *gadget* terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

1) Dampak positif.

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif
- c) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2) Dampak negatif.

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan *gadget*.

a) Segi kesehatan

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, mengakibatkan ketulian jika penggunaan *gadget* lebih dari 30 menit, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*, tablet atau komputer.

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *gadget*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

c) Segi sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*

d) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *gadget* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *gadget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget* terbaru.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya pada aspek kesehatan saja melainkan pada aspek sosial, budaya dan ekonomi. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* ialah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adikasi

3. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan tempat dimana terjadinya proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar lingkungan menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar siswa. Menurut Bimo Walgito (2010: 146), mengemukakan bahwa “lingkungan belajar yang perlu diperhatikan diantaranya tempat belajar, alat-alat untuk belajar, suasana belajar dan pergaulan”. Lingkungan belajar yang bersih, nyaman dan kondusif akan membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga

memudahkan siswa untuk berkonsentrasi dan menyerap ilmu pembelajaran. Ketika siswa mampu berkonsentrasi dengan baik maka akan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Menurut Dwi Siswoyo dkk (2011: 148) mengatakan bahwa, lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang ada di luar individu yang meliputi:

- a. Lingkungan fisik (keadaan iklim, keadaan alam)
- b. Lingkungan budaya (bahasa, seni, ekonomi, politik, pandangan hidup, keagamaan, dan lainnya).
- c. Lingkungan sosial atau masyarakat (keluarga, kelompok bermain, organisasi).

Disisi lain pendapat tentang lingkungan belajar dikemukakan oleh Sumadi Suryabrata (2006: 233), beliau menyatakan bahwa lingkungan belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Lingkungan non sosial adalah lingkungan yang menunjang dalam proses belajar siswa baik fasilitas fisik seperti udara, cuaca, suhu, waktu, tempat, penerangan, maupun fasilitas belajar.
- b. Lingkungan sosial adalah hubungan sesama manusia (*human relation*). Hubungan tersebut terjadi pada keluarga, teman atau orang lain.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Muhibbin Syah (2011: 137) yang mengemukakan bahwa terdapat dua lingkungan belajar yang mempengaruhi proses belajar yang meliputi:

- a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, lingkungan sosial siswa dan lingkungan keluarga. Seluruh

warga sekolah seperti guru, karyawan, dan teman sekelas merupakan lingkungan sosial siswa dan dapat mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa. Selain di sekolah, lingkungan sosial di rumah juga dapat mempengaruhi minat dan semangat siswa. Lingkungan sosial di rumah meliputi lingkungan keluarga, teman bergaul dan masyarakat.

b. Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial juga perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan, dan waktu belajar yang digunakan oleh siswa.

Lingkungan belajar juga memiliki fungsi bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Oemar Hamalik (2003: 196) lingkungan pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi psikologis
Stimulus bersumber atau berasal dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respon yang menunjukkan tingkah laku tertentu.
- b. Fungsi pedagogis
Lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik, khususnya lingkungan yang sengaja disiapkan sebagai suatu lembaga pendidikan, misalnya keluarga sekolah, lembaga pelatihan dan lembaga-lembaga sosial.
- c. Fungsi Instruksional
Program instruksional merupakan suatu lingkungan pengajaran atau pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan tingkah laku siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar siswa yang mempengaruhi proses belajar siswa. Lingkungan belajar siswa digolongkan menjadi lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial seperti hubungan dalam keluarga, teman sepergaulan dan lingkungan di sekolah. Lingkungan non sosial seperti tempat belajar, fasilitas belajar, dan sumber belajar. Apabila interaksi siswa dengan lingkungan belajar berjalan dengan baik tentu akan mendukung dan mempermudah siswa memperoleh kenyamanan belajar. Hal tersebut akan meningkatkan minat belajar siswa serta memperoleh hasil belajar yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah (2013) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan

alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar siswa di SMP negeri 66 Jakarta. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel Penggunaan Alat Komunikasi (Handphone) atau *Gadget*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah yaitu Aktivitas Belajar Siswa, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah Capaian Hasil Belajar siswa. Perbedaan lain juga terletak pada populasi penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah pada Siswa SMP Negeri 66 Jakarta, sedangkan populasi dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 1 Tempel.

2. Penelitian yang dilakukan Noni Suci Aristyani (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan kondisi siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan r_{x1y} sebesar 0,239; r^2_{x1y} sebesar 0,057 yang berarti kondisi siswa mempengaruhi motivasi belajar sebesar 5,7% dan signifikansi 0.029 lebih kecil dari 0,05; (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas XI

Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan r_{x2y} sebesar 0,243; r^2_{x2y} sebesar 0,059 yang berarti bahwa lingkungan belajar mempengaruhi motivasi belajar siswa 5,9%; dan signifikansi 0,027 lebih kecil dari 0,05; (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan kondisi siswa dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan R 0,031; R^2 sebesar 0,091 yang artinya kondisi siswa dan lingkungan belajar secara bersama-sama mempengaruhi motivasi belajar siswa sebesar 9,1% dan signifikansi 0,22 lebih kecil dari 0,05. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan variabel Lingkungan Belajar. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel lain yang diteliti oleh Noni Suci Aristyani adalah Kondisi Siswa dan Motivasi Belajar, sedangkan dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Gadget* dan Minat Belajar. Perbedaan lain juga terletak pada subjek penelitian yang dilakukan oleh Noni Suci Aristyani pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hanifah (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Minat Belajar, Lingkungan Teman Sebaya Dan

Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas X Keuangan SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2014/2015". Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar pengantar akuntansi keuangan dengan r_{x1y} sebesar 0,366; r^2_{x2y} 0,134 dan t_{hitung} (3,829) > t_{tabel} (1,985); (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap prestasi belajar pengantar akuntansi keuangan dengan r_{x2y} sebesar 0,315; r^2_{x2y} sebesar 0,099 dan t_{hitung} (3,233) > t_{tabel} (1,985); (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi siswa tentang metode mengajar guru terhadap prestasi belajar pengantar akuntansi keuangan dengan r_{x3y} 0,347; r^2_{x3y} 0,120 dan t_{hitung} (3,604) > t_{tabel} (1,985); (4) terdapat pengaruh positif dan signifikan minat belajar, lingkungan teman sebaya dan persepsi siswa tentang metode mengajar guru secara bersama-sama terhadap prestasi belajar pengantar akuntansi keuangan dengan $R_{y(1,2,3)}$ sebesar 0,441; $R^2_{(1,2,3)}$ sebesar 0,194, F_{hitung} (7,480) > F_{tabel} (2,70). Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan variabel Minat Belajar. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel lain yang diteliti oleh Nur Hanifah adalah Lingkungan Teman Sebaya, Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru, dan Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Keuangan, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah Penggunaan *Gadget* dan

Lingkungan Belajar. Perbedaan lain juga terletak pada subjek penelitian yang dilakukan oleh Nur Hanifah pada siswa kelas X Keuangan SMK Negeri 1 Bantul, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah munculnya perangkat elektronik seperti *gadget* yang memiliki banyak kemudahan bagi penggunanya. Generasi muda khususnya pelajar atau siswa begitu tergiur dengan kepemilikan *gadget* ini.

Penggunaan *gadget* dalam lingkungan sekolah perlu mendapat pengawasan yang ketat. Pengawasan ini bertujuan agar siswa tidak menggunakan *gadget* saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat memicu timbulnya rasa kecanduan terhadap *gadget* dan menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Penggunaan *gadget* jika tidak dibarengi dengan batasan waktu penggunaan maka akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Di waktu jam pelajaran kosong siswa akan lebih tertarik bermain *gadget*

daripada membaca buku pelajaran, berkunjung ke perpustakaan maupun berdiskusi tentang pelajaran. Akibatnya siswa kurang memiliki minat untuk belajar sehingga akan berdampak pula pada hasil belajarnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa. Misalnya kurangnya rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran, kurangnya komunikasi atau sosialisasi dengan teman karena siswa sibuk dengan *gadget*-nya, memudahkan terjadinya plagiat dari hasil karya orang lain. Selain itu dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* adalah kecanduan media sosial sehingga siswa akan sulit memusatkan perhatian pada materi pelajaran karena perhatiannya sudah terbagi pada *gadget*.

2. Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

Lingkungan belajar merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan lingkungan yang nyaman dan kondusif. Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif artinya lingkungan yang jauh dari gangguan suara, bunyi, atau kegaduhan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Suasana belajar yang nyaman memungkinkan siswa untuk lebih memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari. Sebaliknya, suasana belajar yang tidak nyaman dapat memicu terjadinya kebosanan

dan merusak konsentrasi siswa. Tentunya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

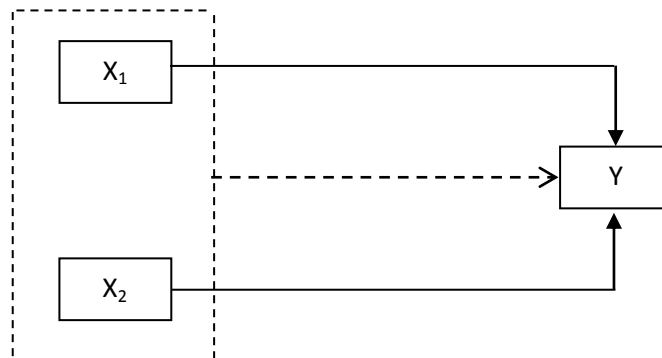
Penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama diduga dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Aturan tentang larangan penggunaan *gadget* saat jam pelajaran akan menjadikan kelas lebih kondusif dan siswa lebih mudah untuk berkonsentrasi. Dengan adanya larangan tersebut siswa diharapkan siswa akan memiliki rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran. Sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.

Lingkungan belajar yang kondusif juga mendukung timbulnya minat belajar siswa. Lingkungan belajar yang tidak gaduh akan memudahkan siswa untuk berkonsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru. Namun ketika lingkungan belajar tidak kondusif dan gaduh maka konsentrasi siswa akan terbagi-bagi.

D. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar, serta

satu variabel terikat yaitu Minat Belajar Siswa. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y .



Gambar 1: Paradigma Penelitian

Keterangan:

X_1 : Penggunaan *Gadget*

X_2 : Lingkungan Belajar

Y : Minat Belajar Siswa

—→ : Pengaruh X_1 dan X_2 secara sendiri-sendiri terhadap Y

- - → : Pengaruh X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dimana kebenarannya perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

3. 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan 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 *ex-post facto* dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap variabel terikat yaitu Minat Belajar Siswa.

B. 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.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Siswa dengan simbol Y. Sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan *Gadget* dengan simbol X_1 dan Lingkungan Belajar dengan simbol X_2 .

D. Definisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki siswa dalam belajar. Minat belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat pada beberapa indikator, yaitu rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam pembelajaran.

2. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* adalah aktivitas memakai sebuah perangkat elektronik yang memiliki unsur kebaruan. Penggunaan *gadget* pada siswa saat pembelajaran berlangsung memberikan dampak yang kurang baik dalam aktivitas belajar siswa. Indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* adalah penggunaan dalam durasi lebih dari 3 jam dalam sehari, 3 jam dalam sehari, dan kurang dari 3 jam dalam sehari. Indikator selanjutnya yaitu dampak yang ditimbulkan akibat *gadget*

diantaranya, seseorang akan menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, terkena penyakit mental, agresif, dan adikasi.

3. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar menjadi faktor pemicu timbulnya minat belajar siswa. Lingkungan belajar siswa digolongkan menjadi lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan teman sepergaulan, lingkungan sekolah. Lingkungan non sosial meliputi tempat belajar siswa, fasilitas belajar siswa, dan suasana belajar di sekolah. Tempat belajar yang bersih dan nyaman sehingga memudahkan untuk belajar. Fasilitas belajar di sekolah berupa alat praktik yang seimbang dengan jumlah siswa yang ada. Suasana belajar yang kondusif baik di dalam maupun di luar kelas yang dapat menumbuhkan konsentrasi dan minat belajar siswa.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan jumlah siswa 47.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI AP 1	24
2.	XI AP 2	23
	Jumlah	47

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang akan di teliti yang dianggap dapat menggambarkan populasinya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Purposive sampling digunakan karena belum diketahui secara pasti jumlah siswa yang mempunyai *gadget*. Sehingga semua siswa yang memiliki *gadget* menjadi sampel penelitian. Data menunjukkan siswa yang memiliki *gadget (handphone)* di kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah 41 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Angket/ kuesioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kuesioner. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar

terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Pengambilan data minat belajar siswa menggunakan angket melalui indikator rasa suka atau ketertarikan terhadap yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pengambilan data penggunaan *gadget* menggunakan angket melalui indikator kategorisasi penggunaan *gadget* dalam tingkatan tinggi, penggunaan *gadget* dalam tingkatan sedang dan penggunaan *gadget* dalam tingkatan rendah. Pengambilan data penggunaan *gadget* juga menggunakan angket melalui indikator dampak-dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adikasi. Pengambilan data lingkungan belajar menggunakan angket melalui indikator lingkungan sosial maupun non sosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan teman sepergaulan, lingkungan sekolah. Lingkungan non sosial meliputi tempat belajar siswa, fasilitas belajar siswa, dan suasana belajar di sekolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan, gambar, file, majalah, buku dan lain-lain.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi lingkungan sekolah dan jumlah siswa yang akan diteliti.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan dokumentasi.

1. Angket

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket/kuesioner. Lembar angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden tinggal memilihnya.

Pengukuran angket menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* banyak digunakan peneliti untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* ini mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Setiap pernyataan jawaban pada angket berisi empat alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), KD (kadang-kadang), dan Tidak Pernah (TP).

Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-Kadang (KD)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Berikut dijabarkan kisi-kisi instrumen dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari	1, 2, 3, 4,5	5
2.	Keinginan siswa untuk belajar	6, 7, 8	3
3.	Perhatian terhadap pembelajaran	9, 10, 11	3
4.	Keterlibatan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran	12, 13, 14, 15	3
Jumlah			15

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan *Gadget*

No	Indikator	No Butir	Jumlah
A. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>			
1.	Penggunaan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam dalam sehari	1	1
2.	Penggunaan <i>gadget</i> sekitar 3 jam dalam sehari	2	1
3.	Penggunaan <i>gadget</i> kurang dari 3 jam dalam sehari	3*	1
B. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>			
1.	Menjadi pribadi yang tertutup	4*, 5*, 6*	3
2.	Kesehatan terganggu	7*, 8*	2
3.	Gangguan Tidur	9*, 10*, 11*, 12*	4
4.	Suka menyendiri	13*, 14*,	2
5.	Penyakit mental	15*, 16, 17*	3
6.	Agresif	18*, 19	2
7.	Adikasi	20*, 21*	2
Jumlah			21

*) Pernyataan negatif

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Lingkungan Belajar

No	Indikator	No Butir	Jumlah
A. Lingkungan Sosial			
1.	Lingkungan keluarga	1,2,3,4,5	5
2.	Lingkungan teman sepergaulan	6,7,	2
3.	Lingkungan sekolah	8,9,10,11,12, 13,14	7
B. Lingkungan Non sosial			
4.	Tempat belajar	15, 16	2
5.	Fasilitas Belajar	17, 18, 19, 20,	4
6.	Suasana belajar	21, 22,	2
Jumlah			22

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan yang sifatnya mendukung dalam penulisan skripsi. Adapun data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Data Dokumentasi

No	Data Dokumentasi
1.	Kondisi lingkungan sekolah
2.	Data siswa yang merupakan subjek penelitian

H. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu. 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. Kesamaan karakteristik yang dimiliki dua sekolah tersebut yaitu sama-sama sekolah kejuruan swasta yang berbasis Islam dan cara mengajar guru yang hampir sama. Uji coba instrumen dilaksanakan pada 30 siswa. Uji instrumen dilakukan dengan dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program komputer. Butir pernyataan dianalisis menggunakan *SPSS 20 for Windows*. Setelah dilakukan perhitungan akan mengetahui butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid dengan pedoman jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada signifikan 5% maka butir pernyataan valid. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka butir soal tidak valid.

Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan pada 30 siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Bantul dengan lembar angket/ kuesioner variabel minat belajar berjumlah 15 butir pernyataan, lembar angket/ kuesioner variabel penggunaan *gadget* 23 pernyataan, lembar angket/ kuesioner lingkungan belajar 22 pernyataan. Hasil uji validitas dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah butir semula	Jumlah butir gugur	Nomor butir gugur	Jumlah butir valid
Minat Belajar	15	3	1, 10, 15	12
Penggunaan <i>Gadget</i>	21	6	6, 12, 14, 17, 18, 20	15
Lingkungan Belajar	22	3	12, 13, 18	19
Jumlah	60	13	12	46

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa untuk lembar angket/ kuesioner variabel minat belajar (Y), butir pernyataan yang valid berjumlah 12 butir dengan butir pernyataan yang gugur berjumlah 3, lembar angket/ kuesioner variabel penggunaan *gadget* (X₁), butir pernyataan yang valid berjumlah 17 butir dengan pernyataan yang gugur berjumlah 6 butir, dan lembar angket/ kuesioner variabel lingkungan belajar (X₂) , butir pernyataan yang valid berjumlah 19 butir dengan pernyataan yang gugur berjumlah 3 butir. Butir-butir yang valid kemudian digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk mengetahui keajegan instrumen dalam mengumpulkan data penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berlainan akan menunjukkan hasil yang sama. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut.

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} = koefisien reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pernyataan
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir
 σ_t^2 = varians total

(Suharsimi Arikunto, 2013: 239)

Berikut ini merupakan pedoman interpretasi untuk mengetahui

tingkat hubungan hasil uji instrumen.

Tabel 8. Pedoman Interpretasi pada Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

(Sugiyono, 2011: 214)

Hasil uji reliabilitas butir instrumen dapat dilihat pada tabel

berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien Cronbach Alpha	Interpretasi
Minat Belajar (Y)	0,847	Sangat tinggi
Penggunaan Gadget (X ₁)	0,878	Sangat tinggi
Lingkungan Belajar (X ₂)	0,845	Sangat tinggi

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan data yang valid, dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk variabel minat belajar, penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar memiliki koefisien *Cronbach Alpha* sebesar lebih dari 0,600. Ketiga instrumen berada dalam kategori sangat tinggi dan dinyatakan reliabel digunakan dalam penelitian.

I. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari lapangan, disajikan dalam bentuk deskripsi data dari masing-masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis deskripsi yang dimaksud meliputi *Mean (M)*, *Median (Me)*, *Modus (Mo)*, *Standar Deviasi*. Selain itu disajikan pula tabel distribusi frekuensi, histogram dan tabel kecenderungan variabel masing-masing yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram lingkaran (*pie chart*).

a) *Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi*

Mean merupakan rata-rata hitung dari beberapa buah data. Nilai *mean* dapat dihitung dengan membagi jumlah data dengan banyaknya data. *Median* merupakan nilai tengah dari suatu data dimana disajikan secara berurutan. *Modus* merupakan nilai yang paling sering muncul. *Standar deviasi* merupakan ukuran persebaran data karena memiliki satuan sama dengan satuan data dan nilai tengahnya. Penentuan *Mean, Median, Modus* dan *Standar Deviasi* dilakukan dengan bantuan *SPSS Statistics*.

b) Tabel distribusi frekuensi

1) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus

Sturges Rules, yaitu:

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan:

k = jumlah kelas data

n = jumlah data observasi

log = logaritma

2) Menghitung rentang kelas

Menghitung rentang kelas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rentang kelas} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

3) Menentukan panjang kelas

Menentukan panjang kelas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

c) Histogram

Histogram dibuat berdasarkan data frekuensi yang telah ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi.

d) Tabel kecenderungan variabel

Kecenderungan masing-masing variabel dilakukan dengan pengkategorian skor yang diperoleh dari masing-masing variabel. Data variabel penelitian dikategorisasikan dengan aturan sebagai berikut:

Tabel 10. Pedoman Pengkategorian Skor

Rentang Skor	Kategori
$X \geq (Mi + 1.SDi)$	Sangat tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1.SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1.SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1.SDi)$	Sangat rendah

(Djemari Mardapi, 2008: 123)

- e) Diagram lingkaran (*pie chart*)

Pie chart dibuat berdasarkan data kecenderungan yang telah ditampilkan dalam tabel kecenderungan variabel.

2. Uji Persyaratan Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 20 for Windows*. Kriteria hasil perhitungan apabila nilai *Kolmogorov-Smirnov* yang ditunjukkan oleh *Asymp. Sig.* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data adalah normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig.* lebih kecil dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui hubungan linier antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel diuji menggunakan Uji F pada taraf signifikansi 5% dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{reg}} = \frac{RK_{\text{reg}}}{RK_{\text{res}}}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga bilangan F garis regresi

RK_{reg} = rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = rerata kuadrat residu

(Sutrisno Hadi, 2004: 13)

Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS 20 for Windows*. Kriteria yang digunakan apabila nilai signifikansi *linearity* > 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi *linearity* ≤ 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah non-linier.

c) 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. Sebaliknya, apabila VIF lebih dari 10 maka dikatakan terjadi multikolinieritas.

3. Uji Hipotesis

a) Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua yang mana untuk mengetahui pengaruh

variabel bebas terhadap variabel terikat secara terpisah. Langkah yang dilakukan dalam analisis regresi sederhana sebagai berikut:

- 1) Mencari persamaan garis regresi dengan 1 prediktor. Rumus yang digunakan adalah:

$$Y = aX + K$$

Keterangan:

Y	= kriterium
X	= prediktor
a	= bilangan koefisien prediktor
K	= bilangan konstan

(Sutrisno Hadi, 2004: 5)

- 2) Mencari korelasi antara variabel bebas (X_1 dan X_2) dengan variabel terikat (Y) dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi antara X dan Y
$\sum xy$	= jumlah produk antara X dan Y
$\sum x^2$	= jumlah kuadrat skor prediktor X
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat skor prediktor Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 5)

- 3) Mencari koefisien determinasi $r^2_{(x1y)}$ dan $r^2_{(x2y)}$ yaitu antara X_1 terhadap Y dan X_2 terhadap Y. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r^2_{(x1y)} = \frac{a_1 \sum x_1 y}{\sum y^2}$$

$$r^2_{(x2y)} = \frac{a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}$$

Keterangan:

$r^2_{(x1y)}$	= koefisien determinasi antara X_1 terhadap Y
---------------	---

$r^2_{(x_2y)}$	= koefisien determinasi antara X_2 terhadap Y
$\sum x_1y$	= jumlah produk antara X_1 dengan Y
$\sum x_2y$	= jumlah produk antara X_2 dengan Y
a_1	= koefisien prediktor X_1
a_2	= koefisien prediktor X_2
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 22)

4) Menguji keberartian regresi ganda menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{reg}} = \frac{R^2(N-m-1)}{m(1-R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga F garis regresi

N = cacah kasus

M = cacah prediktor

R = koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor-prediktor

Apabila F_{hitung} berada pada taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

b) Analisis Regresi Ganda

Analisis regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis ketiga yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Dengan analisis regresi ganda ini dapat diketahui koefisien regresi ganda antara variabel bebas dengan variabel terikat, koefisien determinasi, sumbangan relatif serta sumbangan efektif masing-masing variabel.

Berikut adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam analisis regresi ganda.

- 1) Membuat persamaan garis regresi dua prediktor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a_1X_1 + a_2X_2 + K$$

Keterangan:

Y = kriterium

X_1, X_2 = prediktor 1, prediktor 2

a_1, a_2 = koefisien prediktor 1, koefisien prediktor 2

K = bilangan konstanta

(Sutrisno Hadi, 2004: 18)

- 2) Mencari koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{y(1,2)} = \sqrt{\frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}}$$

Keterangan:

$R_{y(1,2)}$ = koefisien korelasi antara Y dengan variabel X_1 dan X_2

a_1 = koefisien prediktor X_1

a_2 = koefisien prediktor X_2

$\sum x_1 y$ = jumlah produk antara X_1 dan Y

$\sum x_2 y$ = jumlah produk antara X_2 dan Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 22)

- 3) Mencari koefisien determinan (R^2) antara prediktor (X_1 dan X_2) dengan kriterium (Y), menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R_{y(1,2)}^2 = \frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}$$

Keterangan:

$R^2_{y(1,2)}$	= koefisien determinasi antara Y dengan X_1 dan X_2
a_1	= koefisien prediktor X_1
a_2	= koefisien prediktor X_2
$\sum x_1 y$	= jumlah produk antara X_1 dan Y
$\sum x_2 y$	= jumlah produk antara X_2 dan Y
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 22)

- 4) Menguji signifikansi regresi ganda dengan uji F menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N-m-1)}{m(1-R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg}	= harga F garis regresi
N	= cacah kasus
m	= cacah prediktor
R	= koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

(Sutrisno Hadi, 2004: 23)

Apabila F_{hitung} berada pada taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

1. 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 Isitmewa Yogyakarta. Adapun visi dan misi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Visi:

Terbentuk kader unggul, kuat IMTAQ tanggap IPTEK dan bermanfaat bagi bersama.

Misi:

- a) Membina dan membimbing warga sekolah berkepribadian Islami.
- b) Meningkatkan kualitas manajemen sekolah, SDM, dan proses KBM.
- c) Mengembangkan dan pemanfaatan sarana prasarana dan Unit Produksi.
- d) Peningkatan kualitas hubungan mutual simbiosis dengan dunia usaha dan industri.
- e) Pengenalan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

2. 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 2140m^2 , luas bangunan sebesar 2140m^2 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. Jumlah guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Jumlah Guru dan Karyawan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

No	Jabatan	Jumlah
1.	Guru	32
2.	Tata Usaha	3
3.	Petugas Perpustakaan	1
4.	Petugas Koperasi	1
5.	Satpam	1
6.	Supir	1
Jumlah		39

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa jumlah guru di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta sebanyak 32 orang, petugas tata usaha sebanyak 3 orang, petugas perpustakaan sebanyak 1 orang, petugas koperasi sebanyak 1 orang, satpam sebanyak 1 orang dan driver sebanyak 1 orang.

B. Deskripsi Hasil 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* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2). Deskripsi data meliputi rerata (*mean*), nilai tengah (*median*), modus (*mode*) dan standar deviasi (SD). Data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, histogram distribusi frekuensi, dan penentuan kecenderungan masing-masing variabel disajikan dalam bentuk tabel dan diagram lingkaran (*pie chart*).

1. Minat Belajar

Data minat belajar diperoleh dari lembar angket/ kuesioner yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), Kd (Kadang-kadang) dan TP (Tidak Pernah). Skor maksimal dari alternatif jawaban yaitu 4 dan skor minimal yaitu 1. Berdasarkan 12 butir pernyataan yang ada dengan jumlah responden 41 siswa, menunjukkan bahwa variabel minat belajar diperoleh skor tertinggi sebesar 41 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $(4 \times 12) = 48$ dan skor terendah 17 dari skor terendah yang mungkin dicapai sebesar $(1 \times 12) = 12$. Hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS 20 for Windows* menunjukkan *Mean* (M) sebesar 26,67; *Median* (Me) sebesar 27,00; *Mode* (Mo) sebesar 24; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 5,589.

Menyusun distribusi frekuensi variabel minat belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges Rules*, yaitu: $k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 41 \\ &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\ &= 1 + 5,32218674 \end{aligned}$$

$$= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

b) Menentukan rentang kelas

$$\text{Rentang kelas} = \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum}$$

$$= 41 - 17$$

$$= 24$$

c) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{24}{6}$$

$$= 4$$

Distribusi frekuensi variabel minat belajar dapat dilihat pada tabel

berikut:

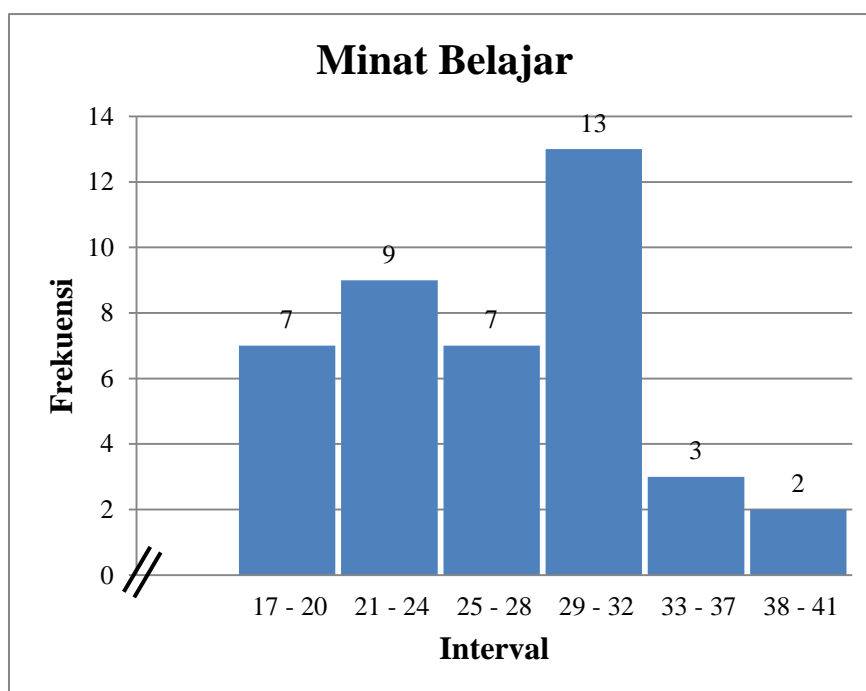
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persen (%)
1.	17 – 20	7	17,07
2.	21 – 24	9	21,96
3.	25 – 28	7	17,07
4.	29 – 32	13	31,71
5.	33 – 37	3	7,32
6.	38 – 41	2	4,87
Jumlah		41	100

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 12, distribusi frekuensi variabel minat belajar terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas memiliki 4 rentang skor. Kelas interval 17 – 20 sebanyak 7 siswa (17,07%), kelas interval 21 – 24 sebanyak 9 siswa (21,96%), kelas interval 25 – 28 sebanyak 7 siswa (17,07%), kelas interval 29 – 32 sebanyak 13 siswa (31,71%), kelas interval 33 – 37 sebanyak 3 siswa (7,32%) dan kelas interval 38 – 41

sebanyak 2 siswa (4,87%). Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel minat belajar maka dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Histogram Variabel Minat Belajar

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan minat belajar. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi 4 kategori kecenderungan, yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $X \geq (Mi + 1.SDi)$

Kelompok tinggi : $Mi \leq X < (Mi + 1.SDi)$

Kelompok rendah : $(Mi - 1.SDi) \leq X < Mi$

Kelompok sangat rendah : $X < (Mi - 1.SDi)$

Mean ideal (M_i) dan *Standar Deviasi* ideal (SD_i) diperoleh

berdasarkan rumus berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (48 + 12)$$

$$= \frac{1}{2} (60)$$

$$= 30$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (48 + 12)$$

$$= \frac{1}{6} (60)$$

$$= 10$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (M_i + 1.SD_i)$$

$$= X \geq (30 + 10)$$

$$= X \geq 40$$

$$\text{Kelompok tinggi} = M_i \leq X < (M_i + 1.SD_i)$$

$$= 30 \leq X < (30 + 10)$$

$$= 30 \leq X < 40$$

$$\text{Rendah} = (M_i - 1.SD_i) \leq X < M_i$$

$$= (30 - 10) \leq X < 30$$

$$= 20 \leq X < 30$$

$$\text{Sangat rendah} = X < (M_i - 1.SD_i)$$

$$= X < (30 - 10)$$

$$X < 20$$

Berdasarkan perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan minat belajar sebagai berikut.

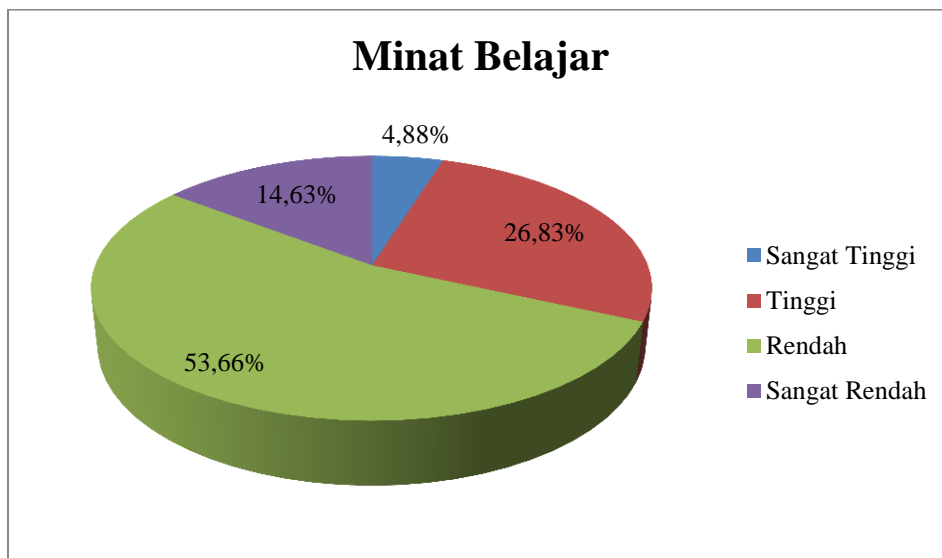
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Minat Belajar (Y)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persen (%)	Kategori
1.	$X \geq 40$	2	4,88	Sangat Tinggi
2.	$30 \leq X < 40$	11	26,83	Tinggi
3.	$20 \leq X < 30$	22	53,66	Rendah
4.	$X < 20$	6	14,63	Sangat Rendah
Jumlah		41	100	

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 13, 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%).

Kecenderungan variabel minat belajar digambarkan dalam *Pie Chart* sebagai berikut.



Gambar 3. *Pie Chart* Variabel Minat Belajar

Gambar di atas menunjukkan bahwa 4,88% siswa memiliki minat belajar sangat tinggi, sebanyak 26,83% siswa memiliki minat belajar tinggi, sebanyak 53,66% siswa memiliki minat belajar yang rendah, dan sebanyak 14,63% siswa memiliki minat belajar sangat rendah. Berdasarkan data yang disajikan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori rendah.

Siswa yang memiliki minat belajar rendah disebabkan oleh sedikitnya siswa yang mencari buku penunjang pembelajaran, sedikit siswa yang mengulang materi yang telah diajarkan oleh guru dan kurang aktifnya siswa membaca buku pelajaran ketika berada di rumah. Data rendahnya siswa dapat dilihat dari pengisian angket/ kuesioner. Data sedikitnya siswa yang mencari buku penunjang pembelajaran seperti modul dan LKS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Siswa Mencari Buku Penunjang Di Toko Buku

No	Tingkat Siswa Mencari Buku Penunjang seperti Modul dan LKS Di Toko Buku	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	1	2,44%
2.	Sering	2	4,88%
3.	Kadang-kadang	21	51,22%
4.	Tidak Pernah	17	41,46%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 14 menunjukkan bahwa siswa yang selalu mencari buku penunjang pembelajaran di toko buku sebanyak 1 siswa (2,44%), siswa yang sering mencari buku penunjang pembelajaran di toko buku sebanyak 2 siswa (4,88%), siswa yang kadang-kadang mencari buku penunjang pembelajaran di toko buku sebanyak 21 siswa (51,22%), dan siswa yang tidak pernah mencari buku penunjang pembelajaran di toko buku sebanyak 17 siswa (41,46%). Data kedua adalah item nomor 3 yaitu saya mengulang materi yang telah diajarkan dirumah. Data siswa mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Siswa Mengulang Materi yang Telah Diajarkan Di Sekolah

No	Tingkat Siswa Mengulang Materi yang telah Diajarkan Di Sekolah	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	2	4,88%
2.	Sering	5	12,20%
3.	Kadang-kadang	27	65,85%
4.	Tidak Pernah	7	17,07%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 15 menunjukkan bahwa siswa yang selalu mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah sebanyak 2 siswa (4,88%), siswa yang sering mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah sebanyak 5 siswa (12,20%), siswa yang kadang-kadang mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah sebanyak 27 siswa (65,85%), dan siswa yang tidak pernah mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah sebanyak 7 siswa (17,07%). Data ketiga adalah item nomor 6 yaitu di rumah saya membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah. Data di rumah siswa membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Siswa Membaca-baca Materi yang Belum Diajarkan Di Sekolah.

No	Tingkat Siswa Membaca-baca Materi yang belum Diajarkan Di Sekolah	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	1	2,44%
2.	Sering	3	7,32%
3.	Kadang-kadang	22	53,66%
4.	Tidak Pernah	15	36,58%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 16 menunjukkan bahwa siswa yang di rumah selalu membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah sebanyak 1 siswa (2,44%), siswa yang di rumah sering membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah sebanyak 3 siswa (7,32%), siswa yang di rumah kadang-kadang membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah sebanyak 22 siswa (53,66%), dan siswa yang di rumah tidak pernah membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah sebanyak 15 siswa (36,58%).

2. Penggunaan Gadget

Data penggunaan *gadget* diperoleh dari lembar angket/ kuesioner yang terdiri dari 17 butir pernyataan dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), Kd (Kadang-kadang) dan TP (Tidak Pernah). Skor maksimal dari alternatif jawaban yaitu 4 dan skor minimal yaitu 1. Berdasarkan 15

butir pernyataan yang ada dengan jumlah responden 41 siswa, menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* diperoleh skor tertinggi sebesar 50 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $(4 \times 15) = 60$ dan skor terendah 21 dari skor terendah yang mungkin dicapai sebesar $(1 \times 15) = 15$. Hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS 20 for Windows* menunjukkan *Mean* (M) sebesar 36,98; *Median* (Me) sebesar 38,00; *Mode* (Mo) sebesar 41; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 6,529.

Menyusun distribusi frekuensi variabel penggunaan *gadget* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges Rules*, yaitu: $k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 41 \\ &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\ &= 1 + 5,32218674 \\ &= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

b) Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum} \\ &= 50 - 21 \\ &= 29 \end{aligned}$$

c) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\ &= \frac{29}{6} \\ &= 4,83 \text{ dibulatkan menjadi } 5 \end{aligned}$$

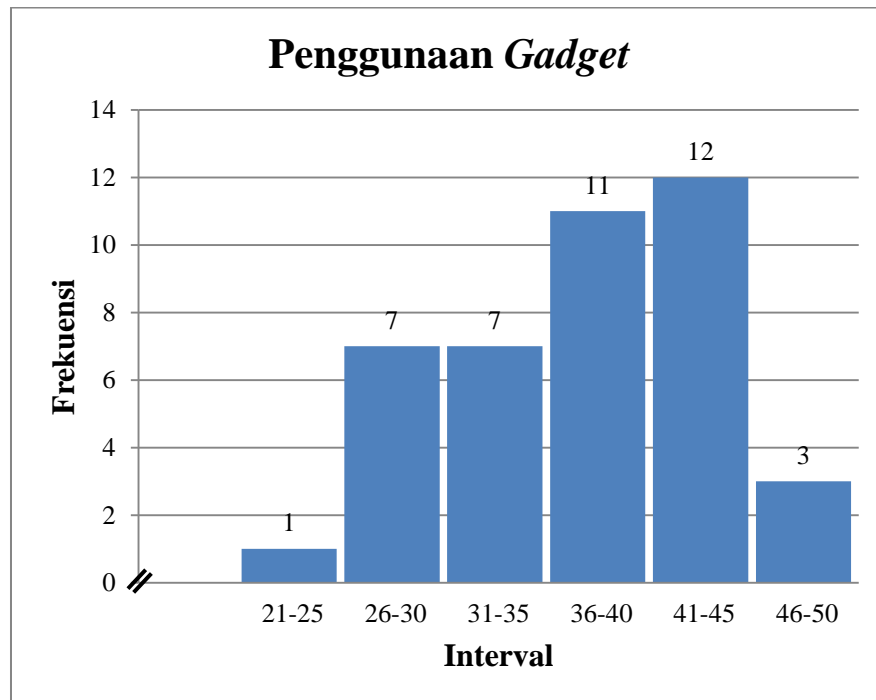
Distribusi frekuensi variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan *Gadget*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persen (%)
1.	21 – 25	1	2,44
2.	26 – 30	7	17,07
3.	31 – 35	7	17,07
4.	36 – 40	11	26,83
5.	41 – 45	12	19,27
6.	46 – 50	3	7,32
Jumlah		41	100

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 17, distribusi frekuensi variabel penggunaan *gadget* terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas memiliki 5 rentang skor. Kelas interval 21 – 25 sebanyak 1 siswa (2,44%), kelas interval 26 – 30 sebanyak 7 siswa (17,07%), kelas interval 31 – 35 sebanyak 7 siswa (17,07%), kelas interval 36 – 40 sebanyak 11 siswa (26,83%), kelas interval 41 – 45 sebanyak 12 siswa (19,27%) dan kelas interval 46 – 50 sebanyak 3 siswa (7,32%). Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan *gadget* maka dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 4. Histogram Variabel Penggunaan *Gadget*

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan penggunaan *gadget*. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi 4 kategori kecenderungan, yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $X \geq (Mi + 1.SDi)$

Kelompok tinggi : $Mi \leq X < (Mi + 1.SDi)$

Kelompok rendah : $(Mi - 1.SDi) \leq X < Mi$

Kelompok sangat rendah : $X < (Mi - 1.SDi)$

Mean ideal (Mi) dan *Standar Deviasi* ideal (SDi) diperoleh berdasarkan rumus berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (60 + 15)$$

$$= \frac{1}{2} (75)$$

$$= 37,5 \text{ dibulatkan menjadi } 37$$

$$\text{SDi} = \frac{1}{6} (60 + 15)$$

$$= \frac{1}{6} (75)$$

$$= 12,5 \text{ dibulatkan menjadi } 12$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (M_i + 1.SD_i)$$

$$= X \geq (37 + 12)$$

$$= X \geq 49$$

$$\text{Kelompok tinggi} = M_i \leq X < (M_i + 1.SD_i)$$

$$= 37 \leq X < (37 + 12)$$

$$= 37 \leq X < 49$$

$$\text{Rendah} = (M_i - 1.SD_i) \leq X < M_i$$

$$= (37 - 12) \leq X < 37$$

$$= 25 \leq X < 37$$

$$\text{Sangat rendah} = X < (M_i - 1.SD_i)$$

$$= X < (37 - 12)$$

$$X < 25$$

Berdasarkan perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget* sebagai berikut.

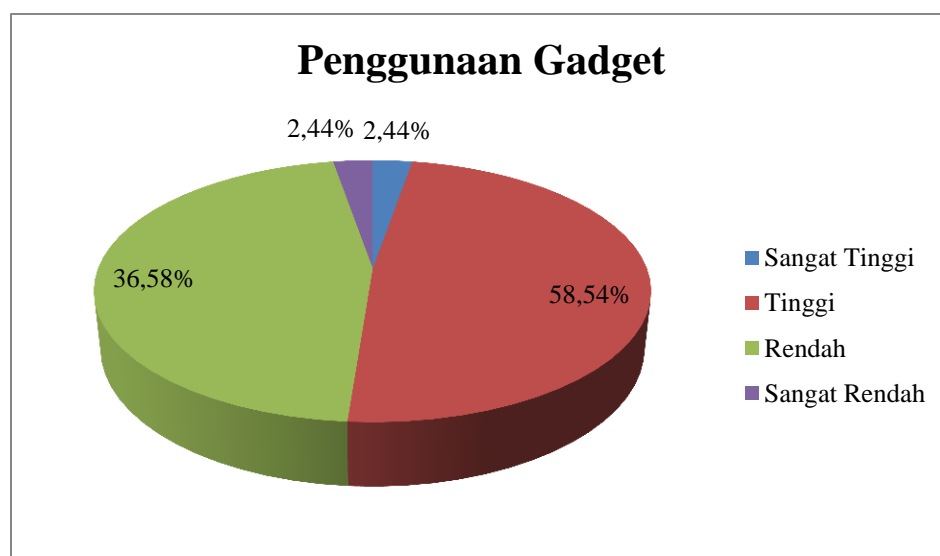
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Penggunaan Gadget (X_1)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persen (%)	Kategori
1.	$X \geq 49$	1	2,44	Sangat Tinggi
2.	$37 \leq X < 49$	24	58,54	Tinggi
3.	$25 \leq X < 37$	15	36,58	Rendah
4.	$X < 25$	1	2,44	Sangat Rendah
Jumlah		41	100	

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 18, 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%).

Kecenderungan variabel penggunaan *gadget* digambarkan dalam *Pie Chart* sebagai berikut:



Gambar 5. *Pie Chart* Variabel Penggunaan *Gadget*

Gambar di atas menunjukkan bahwa 2,44% siswa menggunakan *gadget* pada taraf sangat tinggi, sebanyak 58,54% siswa menggunakan *gadget* pada taraf tinggi, sebanyak 36,58% siswa menggunakan *gadget* pada taraf rendah, dan sebanyak 2,44% siswa menggunakan *gadget* pada taraf sangat rendah. Berdasarkan data yang disajikan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori tinggi.

3. Lingkungan Belajar

Data lingkungan belajar diperoleh dari lembar angket/ kuesioner yang terdiri dari 19 butir pernyataan dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), Kd (Kadang-kadang) dan TP (Tidak Pernah). Skor maksimal dari alternatif jawaban yaitu 4 dan skor minimal yaitu 1. Berdasarkan 19 butir pernyataan yang ada dengan jumlah responden 41 siswa, menunjukkan bahwa variabel lingkungan belajar diperoleh skor tertinggi sebesar 64 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai sebesar $(4 \times 19) = 76$ dan skor terendah 30 dari skor terendah yang mungkin dicapai sebesar $(1 \times 19) = 19$. Hasil analisis dengan menggunakan program *SPSS 20 for Windows* menunjukkan *Mean* (M) sebesar 47,41; *Median* (Me) sebesar 46,00; *Mode* (Mo) sebesar 46; dan *Standar Deviation* (SD) sebesar 8,375.

Menyusun distribusi frekuensi variabel lingkungan belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges Rules*, yaitu: $k = 1 + 3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 41 \\ &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\ &= 1 + 5,32218674 \\ &= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

- b) Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum} \\ &= 64 - 30 \\ &= 34 \end{aligned}$$

- c) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\ &= \frac{34}{6} \\ &= 5,83 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

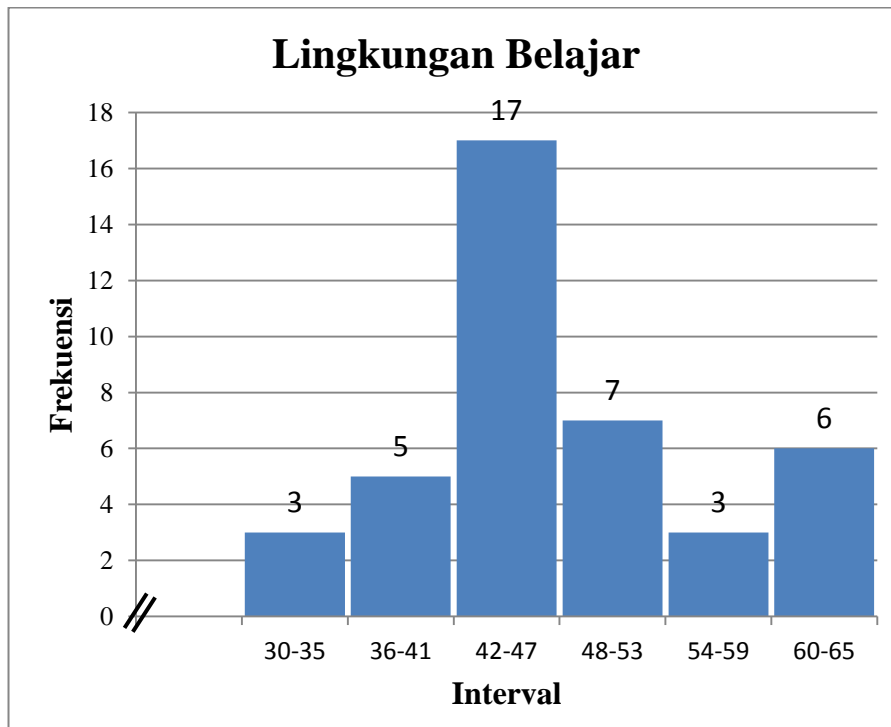
Distribusi frekuensi variabel lingkungan belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Variabel Lingkungan Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persen (%)
1.	30 – 35	3	7,32
2.	36 – 41	5	12,20
3.	42 – 47	17	41,46
4.	48 – 53	7	17,07
5.	54 – 59	3	7,32
6.	60 – 64	6	14,63
Jumlah		41	100

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 19, distribusi frekuensi variabel lingkungan belajar terdiri dari 6 kelas interval. Setiap kelas memiliki 5 rentang skor. Kelas interval 30 – 35 sebanyak 3 siswa (7,32%), kelas interval 36 – 41 sebanyak 5 siswa (12,20%), kelas interval 42 – 47 sebanyak 17 siswa (41,46%), kelas interval 48 – 53 sebanyak 7 siswa (17,07%), kelas interval 54 – 59 sebanyak 3 siswa (7,32%) dan kelas interval 60 – 64 sebanyak 6 siswa (14,63%). Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel lingkungan belajar maka dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 6. Histogram Variabel Lingkungan Belajar

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan lingkungan belajar. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dapat dibagi menjadi 4 kategori kecenderungan, yaitu:

Kelompok sangat tinggi : $X \geq (Mi + 1.SDi)$

Kelompok tinggi : $Mi \leq X < (Mi + 1.SDi)$

Kelompok rendah : $(Mi - 1.SDi) \leq X < Mi$

Kelompok sangat rendah : $X < (Mi - 1.SDi)$

Mean ideal (Mi) dan *Standar Deviasi* ideal (SDi) diperoleh berdasarkan rumus berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (76 + 19)$$

$$= \frac{1}{2} (95)$$

$$= 47,5 \text{ dibulatkan menjadi } 47$$

$$\text{SDi} = \frac{1}{6} (76 + 19)$$

$$= \frac{1}{6} (95)$$

$$= 15,8 \text{ dibulatkan menjadi } 16$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (M_i + 1.SD_i)$$

$$= X \geq (47 + 16)$$

$$= X \geq 63$$

$$\text{Kelompok tinggi} = M_i \leq X < (M_i + 1.SD_i)$$

$$= 47 \leq X < (47 + 16)$$

$$= 47 \leq X < 63$$

$$\text{Rendah} = (M_i - 1.SD_i) \leq X < M_i$$

$$= (47 - 16) \leq X < 47$$

$$= 31 \leq X < 47$$

$$\text{Sangat rendah} = X < (M_i - 1.SD_i)$$

$$= X < (47 - 16)$$

$$X < 31$$

Berdasarkan perhitungan, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan lingkungan belajar sebagai berikut.

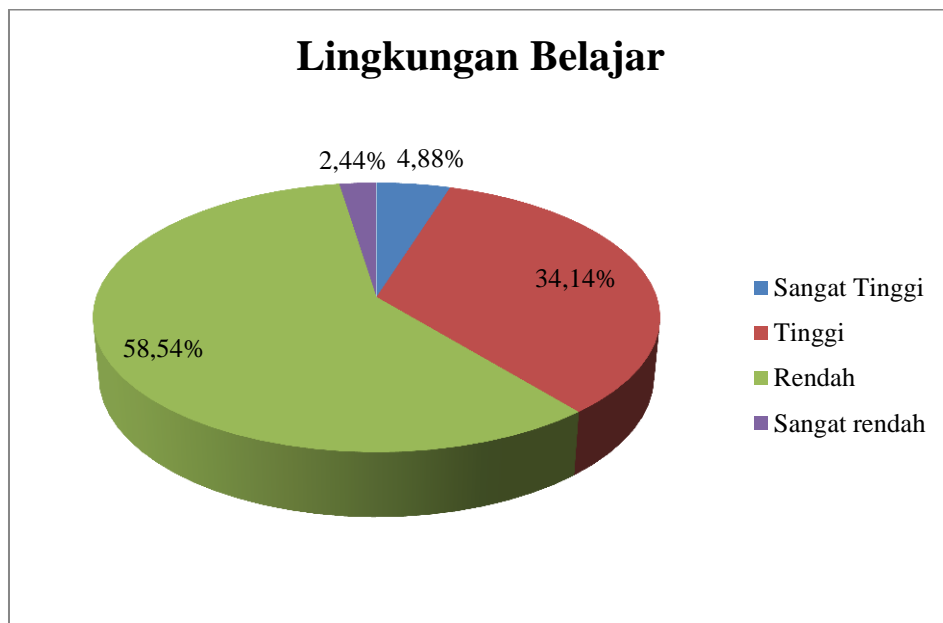
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Kecenderungan Variabel Lingkungan Belajar (X_2)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persen (%)	Kategori
1.	$X \geq 63$	2	4,88	Sangat Tinggi
2.	$47 \leq X < 63$	14	34,14	Tinggi
3.	$31 \leq X < 47$	24	58,54	Rendah
4.	$X < 31$	1	2,44	Sangat Rendah
Jumlah		41	100	

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 20, 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%).

Kecenderungan variabel minat belajar digambarkan dalam *Pie Chart* sebagai berikut.



Gambar 7. *Pie Chart* Variabel Lingkungan Belajar

Gambar di atas menunjukkan bahwa 4,88% siswa memiliki lingkungan belajar sangat tinggi, sebanyak 34,14% siswa memiliki lingkungan belajar tinggi, sebanyak 58,54% siswa memiliki lingkungan belajar yang rendah, dan sebanyak 2,44% siswa memiliki lingkungan belajar sangat rendah. Berdasarkan data yang disajikan dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada pada kategori rendah.

Siswa yang memiliki lingkungan belajar rendah atau kurang kondusif disebabkan oleh pergaulan siswa, keaktifan siswa untuk berdiskusi dan suasana belajar di dalam kelas yang tenang. Data rendahnya lingkungan belajar siswa dapat dilihat melalui data pengisian angket penelitian. Data pertama adalah hasil pengisian angket pada item

nomer 6 yaitu saya bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas.

Data pengisian angket item nomer 6 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Siswa Bergaul dengan Teman yang Rajin Mengerjakan Tugas

No	Tingkat Siswa Bergaul dengan Teman yang Rajin Mengerjakan Tugas	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	8	19,51%
2.	Sering	7	17,07%
3.	Kadang-kadang	21	51,22%
4.	Tidak Pernah	5	12,20%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 21 menunjukkan bahwa siswa yang selalu bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas sebanyak 8 siswa (19,51%), siswa yang sering bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas sebanyak 7 siswa (17,07%), siswa yang kadang-kadang bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas sebanyak 21 siswa (51,22%), dan siswa yang tidak pernah bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas sebanyak 5 siswa (12,20%). Data kedua adalah item nomor 12 yaitu pada saat jam pelajaran kosong saya diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman. Data pengisian angket item nomer 12 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Siswa Berdiskusi Materi Pelajaran saat Jam Pelajaran Kosong

No	Tingkat Siswa Berdiskusi Materi Pelajaran saat Jam Pelajaran Kosong	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	1	2,44%
2.	Sering	9	21,95%
3.	Kadang-kadang	20	48,78%
4.	Tidak Pernah	11	26,83%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 22 menunjukkan bahwa siswa yang pada saat jam pelajaran kosong selalu diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman sebanyak 1 siswa (2,44%), siswa yang pada saat jam pelajaran kosong sering diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman sebanyak 9 siswa (21,95%), siswa yang pada saat jam pelajaran kosong kadang-kadang diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman sebanyak 20 siswa (48,78%), dan siswa yang pada saat jam pelajaran kosong tidak pernah diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman sebanyak 11 siswa (26,83%). Data ketiga adalah item nomor 18 yaitu suasana belajar di dalam kelas tenang. Data pengisian angket item nomor 18 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Suasana Belajar Di Dalam Kelas Tenang

No	Tingkat Suasana Belajar Di Dalam Kelas Tenang	Frekuensi	Persentase
1.	Selalu	6	14,63%
2.	Sering	3	7,32%
3.	Kadang-kadang	21	51,22%
4.	Tidak Pernah	11	26,83%
Jumlah		41	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel nomor 23 menunjukkan bahwa siswa yang menyatakan suasana belajar di dalam kelas selalu tenang sebanyak 6 siswa (14,63%), siswa yang menyatakan suasana belajar di dalam kelas sering tenang sebanyak 3 siswa (7,32%), siswa yang menyatakan suasana belajar di dalam kelas kadang-kadang tenang sebanyak 21 siswa (51,22%), dan siswa yang menyatakan suasana belajar di dalam kelas tidak pernah tenang sebanyak 11 siswa (26,83%).

C. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan pada variabel Minat Belajar (Y), Penggunaan *Gadget* (X1) dan Lingkungan Belajar (X2). Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 24. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Asymp. Sig.	Alpha	Keterangan
1.	Minat Belajar	0,788	0,05	Normal
2.	Penggunaan <i>Gadget</i>	0,561	0,05	Normal
3.	Lingkungan Belajar	0,297	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 24 di atas menunjukkan bahwa ketiga variabel memiliki nilai *Asymp. Sig.* lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa persebaran data dari ketiga variabel berdistribusi normal.

2. 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 hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Hasil perhitungan uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 25. Ringkasan Hasil Uji Linieritas

No	Variabel	Signifikansi	Alpha	Keterangan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1) dengan Minat Belajar	0,604	0,05	Linier
2.	Lingkungan Belajar (X_2) dengan Minat Belajar	0,076	0,05	Linier

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 25 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel

bebas yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar masing-masing memiliki hubungan yang linier terhadap variabel terikat minat belajar.

3. 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. Sebaliknya, apabila VIF lebih dari 10 maka dikatakan terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 26. Ringkasan Hasil Uji Multikolinieritas

No	Variabel	VIF	Keterangan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	1,009	Tidak terjadi multikolinieritas
2.	Lingkungan Belajar	1,009	Tidak terjadi multikolinieritas

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 26 di atas menunjukkan bahwa nilai VIF dari kedua variabel bebas memiliki nilai kurang dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas dalam regresi ini.

D. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda. Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Analisis regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis ketiga. Kedua analisis dilakukan dengan bantuan *SPSS 20 for Windows*.

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”. Ringkasan hasil pengujian hipotesis pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 27. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Pertama (X_1 terhadap Y)

Variabel	r_{x_1y}	$r^2_{x_1y}$	Koefisien Regresi	Konstanta	F_{hitung}	Sig
$X_1 - Y$	0,483	0,233	0,414	42,051	11,878	0,001

Sumber: Data primer yang diolah

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil analisis maka persamaan garis regresi dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 0,414X_1 + 42,051$$

Persamaan garis di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi variabel penggunaan *gadget* (X_1) sebesar 0,414, artinya terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap minat belajar. Apabila

nilai penggunaan *gadget* (X_1) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai minat belajar akan meningkat sebesar 0,414.

b) Koefisien Korelasi (r)

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{x_1y}) penggunaan *gadget* (X_1) sebesar 0,483. Nilai 0,483 merupakan angka positif yang berarti bahwa penggunaan *gadget* (X_1) memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar (Y).

c) Koefisien Determinasi (r^2)

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%, sedangkan 76,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

d) Pengujian Signifikansi dengan Uji F

Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X_1) terhadap minat belajar (Y). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 11,878 dengan Sig sebesar 0,001 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* (X_1) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y).

Berdasarkan hasil uraian analisis regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI

Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dalam penelitian ini dapat diterima.

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”. Ringkasan hasil pengujian hipotesis kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 28. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Kedua (X₂ terhadap Y)

Variabel	r_{x_2y}	$r^2_{x_2y}$	Koefisien Regresi	Konstanta	F _{hitung}	Sig
X ₂ – Y	0,386	0,149	0,257	14,553	6,814	0,013

Sumber: Data primer yang diolah

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil analisis maka persamaan garis regresi dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 0,257X_2 + 14,553$$

Persamaan garis di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi variabel lingkungan belajar (X₂) sebesar 0,257, artinya terdapat pengaruh positif lingkungan belajar terhadap minat belajar. Apabila nilai lingkungan belajar (X₂) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai minat belajar akan meningkat sebesar 0,257.

b) Koefisien Korelasi (r)

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{x_2y}) lingkungan belajar (X_2) sebesar 0,386. Nilai 0,386 merupakan angka positif yang berarti bahwa lingkungan belajar (X_2) memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar (Y).

c) Koefisien Determinasi (r^2)

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%, sedangkan 85,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

d) Pengujian Signifikansi dengan Uji F

Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel lingkungan belajar (X_2) terhadap minat belajar (Y). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 6,814 dengan Sig sebesar 0,013 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar (X_2) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y).

Berdasarkan hasil uraian analisis regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta dalam penelitian ini dapat diterima.

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”. Ringkasan hasil pengujian hipotesis ketiga dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 29. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Ketiga (X_1 X_2 terhadap Y)

Variabel	$R_{y(1,2)}$	$R^2_{y(1,2)}$	Koefisien Regresi	Konstanta	F_{hitung}	Sig
$X_1 - Y$	0,649	0,421	0,449	29,581	13,833	0,000
$X_2 - Y$			0,291			

Sumber: Data primer yang diolah

a) Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil analisis maka persamaan garis regresi dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 0,449X_1 + 0,291X_2 + 29,581$$

Persamaan garis di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan *gadget* (X_1) sebesar 0,449. Apabila nilai penggunaan *gadget* (X_1) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai minat belajar akan meningkat sebesar 0,449 dengan asumsi bahwa variabel lingkungan belajar (X_2) dalam kondisi tetap. Nilai koefisien regresi variabel lingkungan belajar (X_2) sebesar 0,291. Apabila nilai lingkungan belajar (X_2) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai

minat belajar akan meningkat sebesar 0,291 dengan asumsi bahwa variabel penggunaan *gadget* dalam kondisi tetap.

b) Koefisien Korelasi (R)

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,649. Nilai 0,649 merupakan angka positif yang berarti bahwa penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) secara bersama-sama memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar (Y).

c) Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,421 atau 42,1%. Nilai 42,1% berarti bahwa perubahan yang terjadi pada variabel minat belajar dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) secara bersama-sama sebesar 42,1%, sedangkan 57,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

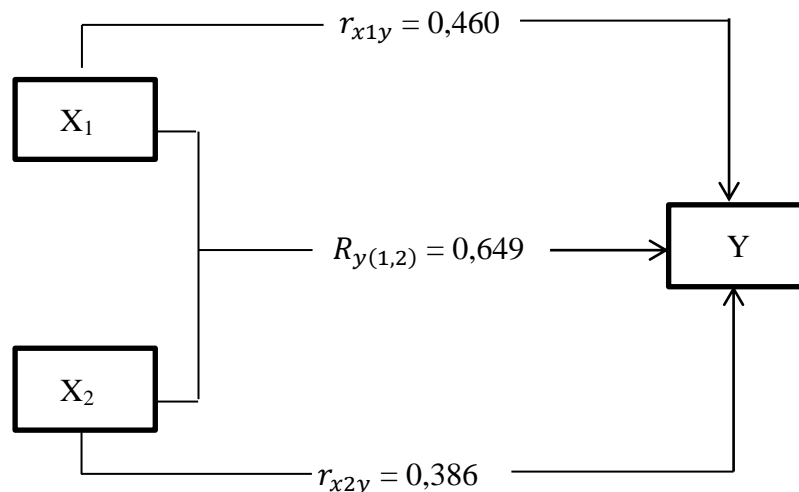
d) Pengujian Signifikansi dengan Uji F

Pengujian signifikansi dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) secara bersama-sama terhadap minat belajar (Y). Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 13,833 dengan Sig sebesar 0,000 atau $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y).

Berdasarkan hasil uraian analisis regresi sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga yaitu 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 dalam penelitian ini dapat diterima.

E. Pembahasan

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 8. Ringkasan Hasil Penelitian

Keterangan:

X₁ : Penggunaan *Gadget*
 X₂ : Lingkungan Belajar
 Y : Minat Belajar

r_{x_1y}	: Pengaruh X_1 terhadap Y secara sendiri-sendiri
r_{x_2y}	: Pengaruh X_2 terhadap Y secara sendiri-sendiri
$R_{y(1,2)}$: Pengaruh X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y

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 $0,001 < \text{dari } 0,05$ 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.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah (2013) dengan judul “Pengaruh *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Negeri 66 Jakarta Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,808. Pada taraf signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,297.

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_{x2y} sebesar 0,386 dan r^2_{x2y} sebesar 0,149 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar $0,013 < \text{dari } 0,05$ 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.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Noni Suci Aristyani (2015) dengan judul “Pengaruh Kondisi Siswa dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dengan

nilai r_{x_2y} sebesar 0,243 dan $r^2_{x_2y}$ sebesar 0,059 . Nilai signifikansi sebesar $0,027 < 0,05$ yang dapat dikatakan signifikan.

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 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 $0,000 <$ 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.

F. 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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%.

B. 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 diajarkan 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 itu perlu adanya penelitian lain yang mengungkap 57,9% faktor lain yang mempengaruhi minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfi Bambani Amri. (2013). Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. *Viva News* (31 Juli).
- Bimo Walgito. (2002). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Derry Iswidharmanjaya. (2011). “Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadget*”. Google Book.
- Dinar Barokah. (2010). *Minat Belajar*. Diakses dari www.informasiku.com/2010/12/minat-belajar-untuk-meningkatkan.html pada tanggal 27 September 2016 pukul 15.00 WIB.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Elizabeth Hurlock. (2010). *Perkembangan Anak*. Jilid 2 (Terjemahan Meitasari Tjandrosa). Jakarta: Erlangga
- Garini. (2013). “GADGET” positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial> pada tanggal 25 Agustus 2016 pukul 15.00 WIB.
- Mahfudh Shalahuddin. (1990). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Makmum Khairani. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- M. Chabib Thoha dkk. (1998). *Proses Belajar Mengajar PAI di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Muhammad Risal. (2011). *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. Diakses dari www.artikelind.com pada tanggal 24 Agustus pukul 15.35 WIB.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Naeklan Simbolon. (2014). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar*. Diakses dari journal.unimed.ac.id pada tanggal 24 Agustus 2016 pukul 07.50 WIB.
- Ndari (2012). Pengaruh Penggunaan Hanphone Bagi Pelajar. Diakses dari <http://ndarilavers.wordpress.com/2012/09/26/pengaruh-penggunaan-handphone-bagi-pelajar> pada tanggal 28 September 2016 pukul 13.00 WIB.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Osa Kurniawan Ilham. (2011). *Gadget, makanan apa itu?*. Diakses dari m.kompasiana.com/osa_kurniawan_ilham/gadget-makanan-apa-itu pada tanggal 23 Agustus 2016 pukul 15.22 WIB.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi. Diakses dari journals.itb.ac.id pada tanggal 9 September 2016 pada pukul 10.20 WIB.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syafrina Maulana. (2013). *Gadget Baik Gak Sih?*. Diakses dari <http://syafrinamaulana.wordpress.com/2013/11/27/gadget-baik-gak-sih/> pada tanggal 29 September 2016 pukul 08.50 WIB.

Unoviana Kartika. (2014). *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget pada tanggal 14 Juni 2016 pukul 12.30 WIB.

Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yordi Anugrah Pertama. (2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/ pada tanggal 9 September 2016 pukul 09.30 WIB.

Zanikhan. (2008). Pengertian Minat Belajar. Diakses dari <http://zanikhan.multiply.com/journal/item> pada tanggal 24 Agustus 2016 pukul 08.00

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

1. Angket Uji Coba Instrumen

2. Rekap Data Uji Coba Instrumen

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 1. Angket Uji Coba Instrumen

Yogyakarta, 5 September 2016

Yth. Siswa-siswi Kelas XI
Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran
SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta
Di Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini perkenalkanlah saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi angket uji coba instrumen saya dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

Angket tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Saya mengharapkan agar saudara mengisi angket dengan sungguh-sungguh. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai saudara. Atas bantuan dan partisipasi saudara saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Chusna Oktia R

ANGKET UJI COBA INSTRUMEN

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

A. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini telah disediakan beberapa pernyataan dengan alternatif jawaban. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan diri anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah tersedia.

C. Keterangan

Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP).

Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mencari buku penunjang seperti modul dan LKS di perpustakaan				
2.	Saya mencari buku penunjang seperti modul dan LKS di toko buku				
3.	Saya senang dengan materi yang diajarkan oleh guru				
4.	Saya mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah				
5.	Saya melengkapi catatan ketika tidak masuk sekolah				
6.	Saya belajar atas keinginan dan kesadaran sendiri				
7.	Di rumah saya membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah				
8.	Ketika jam kosong saya membaca-baca buku pelajaran atau mengerjakan soal meskipun tidak ada tugas dari guru				
9.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir				
10.	Saya membiarkan teman yang mengajak berbicara saat jam pelajaran berlangsung				

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
11.	Saya mengingatkan/menegur teman saya yang bermain <i>handphone/gadget</i> saat pelajaran berlangsung				
12.	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung				
13.	Saya memberikan pendapat saat berdiskusi				
14.	Saya bertanya pada guru materi yang belum saya pahami.				
15.	Saya membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar				

Penggunaan *Gadget*

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
A. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>					
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam dalam sehari				
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> 3 jam dalam sehari.				
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 jam dalam sehari				
B. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>					
4.	Saya merasa <i>gadget</i> lebih menarik daripada bermain dengan teman				
5.	Saya merasa risih apabila orang sekitar menanyakan masalah pribadi				
6.	Saya lebih tertarik menceritakan pengalaman yang dialami di media sosial daripada bercerita dengan orang lain/ teman				
7.	Kesehatan mata saya terganggu apabila terlalu sering menatap layar <i>gadget</i>				
8.	Saya mengalami perih pada mata bahkan sampai minus semenjak terlalu sering bermain <i>gadget</i>				
9.	Saya bermain <i>gadget</i> sampai larut malam.				
10.	Orang tua membiarkan saya bermain <i>gadget</i> tanpa memperingatkan saya				
11.	Setiap malam sebelum tidur saya menggunakan <i>gadget</i>				
12.	Bermain <i>gadget</i> sampai larut malam membuat saya mengantuk di sekolah.				

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> setiap waktu				
14.	Saya merasa risih saat ada seseorang yang mengganggu bermain <i>gadget</i>				
15.	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>				
16.	Saya mengutamakan belajar dari bermain <i>gadget</i>				
17.	Saya merasa senang atau marah sendiri ketika sedang asyik bermain <i>gadget</i>				
18.	Saya tertarik mengikuti konten-konten yang memuat berita penganiayaan maupun kriminalitas				
19.	Saya mengikuti setiap berita terbaru di media sosial				
20.	Saya merasa <i>gadget</i> penting daripada uang dan makan				
21.	Saya merasa gelisah ketika paket internet habis				

Angket Lingkungan Belajar Siswa

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Orang tua mengingatkan saya untuk belajar sungguh-sungguh				
2.	Orang tua memperhatikan waktu belajar saya				
3.	Orang tua menanyakan nilai ulangan saya				
4.	Orang tua menanyakan kesulitan belajar yang saya alami				
5.	Orang tua memenuhi kebutuhan sekolah saya				
6.	Saya bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas				
7.	Saya bergaul dengan teman yang rajin berangkat ke sekolah				
8.	Bapak/ibu guru memberikan nasihat untuk menaati peraturan sekolah				
9.	Bapak/ibu guru memberikan motivasi saat pembelajaran				
10.	Semua warga sekolah menciptakan suasana belajar kondusif (nyaman, tidak gaduh)				
11.	Pada saat jam istirahat saya diajak ke perpustakaan oleh teman saya				
12.	Teman sekelas mengumpulkan tugas tepat waktu				

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
13.	Saat pembelajaran berlangsung saya diajak mengobrol oleh teman saya				
14.	Pada saat jam pelajaran kosong saya diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman				
15.	Saya piket sesuai jadwal yang sudah ditentukan				
16.	Ruang kelas saya bersih dari sampah-sampah makanan				
17.	Peralatan praktik di laboratorium jumlahnya mencukupi dengan jumlah siswa				
18.	Buku-buku di perpustakaan memadai untuk pembelajaran				
19.	Saya mempunyai peralatan belajar yang lengkap				
20.	Selain buku utama saya mempunyai buku penunjang pembelajaran				
21.	Suasana belajar di dalam kelas tenang				
22.	Pada saat jam pelajaran berlangsung suasana di luar kelas tenang				

Lampiran 2. Rekap Data Uji Coba Instrumen

1. Minat Belajar

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	45
2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	4	1	2	4	2	3	29
3	2	1	3	2	4	4	2	1	4	3	1	3	4	2	4	37
4	1	1	2	2	2	3	1	1	2	3	1	2	3	3	2	26
5	2	1	2	2	4	4	4	2	2	4	1	4	4	3	2	38
6	2	1	3	2	4	3	2	1	3	4	2	3	3	2	4	36
7	2	1	2	2	1	3	2	1	4	4	2	2	4	2	3	30
8	2	1	3	2	4	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	36
9	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	35
10	2	1	2	2	4	3	1	1	2	4	1	2	3	3	3	33
11	2	1	2	2	4	4	1	1	2	2	1	2	4	1	2	29
12	2	1	2	2	1	2	2	1	2	4	1	2	2	2	3	29
13	2	1	2	2	4	4	1	1	2	4	1	2	4	1	2	29
14	2	1	2	2	4	3	1	1	2	4	1	2	4	3	1	61
15	1	1	2	1	3	3	1	1	2	1	1	2	4	2	2	28
16	2	1	3	2	3	3	1	1	3	3	2	3	4	3	4	37
17	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	3	1	27
18	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	1	2	4	2	3	29
19	2	2	3	2	2	3	3	3	2	4	1	3	3	3	3	38
20	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	27
21	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	31

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
22	2	1	2	2	4	2	2	2	2	4	1	2	2	2	1	31
23	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	4	34
24	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	28
25	3	3	4	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	2	3	44
26	1	1	2	2	4	3	1	1	2	4	1	2	3	3	3	29
27	2	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	25
28	2	2	2	2	4	4	4	2	2	4	1	4	4	3	2	39
29	2	1	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	2	3	33
30	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	52

2. Penggunaan Gadget

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total
1	3	1	3	2	2	2	4	2	1	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	3	4	62
2	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	4	3	3	73
3	4	2	3	2	3	2	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	1	4	2	4	70
4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	4	1	4	4	3	1	4	3	4	78
5	4	1	3	1	2	4	4	4	2	4	2	1	4	1	1	3	3	1	3	2	2	56
6	1	2	3	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	51
7	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	2	1	1	1	4	2	37
8	2	1	3	1	1	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3	52
9	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	4	4	3	2	2	2	1	4	2	45
10	1	2	2	2	3	1	1	1	2	1	3	3	2	3	4	3	2	2	1	3	2	48
11	2	2	4	3	1	2	3	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	1	2	3	2	57
12	1	3	2	3	4	2	2	1	3	1	2	3	3	1	2	4	3	2	1	2	4	54
13	2	2	4	2	1	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	1	2	4	2	58
14	1	2	2	2	3	1	1	1	2	1	3	1	2	4	4	2	2	2	3	2	2	47
15	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	2	3	3	4	65
16	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	39
17	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	63
18	2	2	2	2	2	1	4	2	4	2	4	1	4	2	2	4	3	2	2	4	4	59
19	1	2	4	2	2	1	2	1	4	1	4	3	4	3	4	4	3	2	1	3	4	61
20	1	2	4	2	2	1	2	1	3	1	4	4	2	1	2	1	2	1	1	1	1	45
21	2	4	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3	4	3	1	1	2	2	2	2	1	57
22	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	34
23	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	1	1	1	2	3	45

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total
24	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	61
25	2	1	4	1	3	2	4	2	2	2	2	1	4	2	2	4	4	1	2	2	4	56
26	1	2	4	1	3	3	2	1	3	1	3	4	4	3	3	3	4	1	1	3	3	59
27	1	2	3	2	3	1	2	1	3	1	4	3	2	2	4	4	4	1	1	4	4	57
28	2	1	2	2	2	4	2	2	1	2	2	2	4	1	1	2	3	1	2	4	2	47
29	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	4	4	4	2	4	2	1	2	4	4	62
30	2	4	3	3	4	4	2	2	1	2	2	3	3	3	3	1	2	4	4	3	1	62

3. Lingkungan Belajar

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Total	
1	4	3	2	2	2	4	3	4	4	2	2	3	4	3	2	4	2	2	1	2	1	1	57	
2	4	4	4	3	2	3	4	4	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	59	
3	3	1	3	2	4	2	2	4	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	55	
4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	3	2	1	4	1	1	2	2	57	
5	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	63	
6	4	3	2	2	4	3	3	4	4	2	1	3	2	2	4	2	4	4	4	1	2	2	62	
7	4	2	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	68
8	3	2	1	1	4	4	4	4	4	2	1	3	2	1	4	2	4	4	4	1	2	2	59	
9	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	56	
10	4	3	3	2	4	4	4	4	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	61	
11	2	1	2	2	2	2	2	4	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	45	
12	3	2	2	2	2	3	4	4	4	4	1	4	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	56	
13	4	2	2	1	2	2	2	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	4	1	1	2	2	47	

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Total
14	4	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	4	2	2	2	63
15	1	1	1	1	2	1	4	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	4	1	1	1	1	33
16	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	2	3	3	2	2	1	2	3	49
17	2	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	48
18	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	1	3	4	1	2	2	3	2	1	3	2	2	55
19	4	2	2	2	3	2	4	4	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	4	2	2	2	63
20	2	1	2	1	2	2	3	4	3	3	1	3	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	53
21	3	2	2	1	4	2	2	3	3	2	1	2	3	1	3	2	1	1	1	1	1	2	43
22	4	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	51
23	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	52
24	2	1	2	2	2	2	3	4	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	53
25	4	2	2	2	2	4	3	4	2	2	2	4	4	3	2	4	2	1	1	2	1	1	54
26	4	1	1	1	2	2	2	4	4	3	1	2	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	42
27	1	1	1	1	2	4	4	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	4	1	1	2	1	37
28	4	3	2	3	3	2	4	4	4	4	2	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	63
29	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	2	1	1	2	2	61
30	2	4	2	4	4	4	4	2	4	1	3	2	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	68

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas

1. Minat Belajar

a. Perhitungan Uji Validitas Minat Belajar

		Total	Keterangan
Item_1	Pearson Correlation	.346	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.061	
	N	30	
Item_2	Pearson Correlation	.535 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
Item_3	Pearson Correlation	.485 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	30	
Item_4	Pearson Correlation	.481 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	30	
Item_5	Pearson Correlation	.382 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.037	
	N	30	
Item_6	Pearson Correlation	.463 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	30	
Item_7	Pearson Correlation	.457 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.011	
	N	30	
Item_8	Pearson Correlation	.496 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.005	
	N	30	
Item_9	Pearson Correlation	.453 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.012	
	N	30	
Item_10	Pearson Correlation	.288	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.123	
	N	30	

		Total	Keterangan
Item_11	Pearson Correlation	.443*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	30	
Item_12	Pearson Correlation	.574**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
Item_13	Pearson Correlation	.373*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.043	
	N	30	
Item_14	Pearson Correlation	.426*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.019	
	N	30	
Item_15	Pearson Correlation	.218	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.247	
	N	30	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

b. Perhitungan Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	12

Cronbach's Alpha sebesar 0,847 ($0,847 > 0,600$) menunjukkan bahwa variabel minat belajar (Y) adalah **Reliabel**.

2. Penggunaan Gadget

a. Perhitungan Uji Validitas Penggunaan Gadget

		Total	Keterangan
item_1	Pearson Correlation	.742**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	

		Total	Keterangan
item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.612** .000 30	Valid
item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.416* .022 30	Valid
item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.649** .000 30	Valid
item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.366* .047 30	Valid
item_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.309 .097 30	Tidak Valid
item_7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.659** .000 30	Valid
item_8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.734** .000 30	Valid
item_9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.403* .027 30	Valid
item_10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.705** .000 30	Valid
item_11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.551** .002 30	Valid
item_12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.107 .573 30	Tidak Valid
item_13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.488** .006 30	Valid

		Total	Keterangan
item_14	Pearson Correlation	.105	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.579	
	N	30	
item_15	Pearson Correlation	.443*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	30	
item_16	Pearson Correlation	.501**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.005	
	N	30	
item_17	Pearson Correlation	.270	Tidaak Valid
	Sig. (2-tailed)	.149	
	N	30	
item_18	Pearson Correlation	.137	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.469	
	N	30	
item_19	Pearson Correlation	.707**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
item_20	Pearson Correlation	.196	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.298	
	N	30	
item_21	Pearson Correlation	.523**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	30	

*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

b. Perhitungan Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	17

Cronbach's Alpha sebesar 0,878 ($0,878 > 0,600$) menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* (X_1) adalah **Reliabel**.

3. Lingkungan Belajar

a. Perhitungan Uji Validitas Lingkungan Belajar

		Total	Keterangan
item_1	Pearson Correlation	,574**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
item_2	Pearson Correlation	,613**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
item_3	Pearson Correlation	,421*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.021	
	N	30	
item_4	Pearson Correlation	,608**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
item_5	Pearson Correlation	,492**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	30	
item_6	Pearson Correlation	,444*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.014	
	N	30	

		Total	Keterangan
item_7	Pearson Correlation	,395 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.031	
	N	30	
item_8	Pearson Correlation	,545 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
item_9	Pearson Correlation	,452 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.012	
	N	30	
item_10	Pearson Correlation	,370 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.044	
	N	30	
item_11	Pearson Correlation	,460 [*]	Valid
	Sig. (2-tailed)	.011	
	N	30	
item_12	Pearson Correlation	.267	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.155	
	N	30	
item_13	Pearson Correlation	-.096	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.614	
	N	30	
item_14	Pearson Correlation	,552 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
item_15	Pearson Correlation	,584 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
item_16	Pearson Correlation	,570 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
item_17	Pearson Correlation	,592 ^{**}	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	

		Total	Keterangan
item_18	Pearson Correlation	.246	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.189	
	N	30	
item_19	Pearson Correlation	,638**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
item_20	Pearson Correlation	,478**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.008	
	N	30	
item_21	Pearson Correlation	,376*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.041	
	N	30	
item_22	Pearson Correlation	,550**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. Perhitungan Uji Reliabilitas Lingkungan Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	19

Cronbach's Alpha sebesar 0,845 ($0,845 > 0,600$) menunjukkan bahwa variabel lingkungan belajar (X_2) adalah **Reliabel**.

LAMPIRAN II

4. Angket Penelitian

5. Rekap Data Penelitian

6. Analisis Deskriptif Statistik

7. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi

8. Uji Normalitas

9. Uji Linearitas

10. Uji Multikolinearitas

11. Uji Hipotesis 1

12. Uji Hipotesis 2

13. Uji hipotesis 3

Lampiran 4. Angket Penelitian

Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Yth. Siswa-siswi Kelas XI
Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran
SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta
Di Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini perkenankanlah saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi angket uji coba instrumen saya dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

Angket tersebut dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Saya mengharapkan agar saudara mengisi angket dengan sungguh-sungguh. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai saudara. Atas bantuan dan partisipasi saudara saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Chusna Oktia R

ANGKET PENELITIAN

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

D. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

E. Petunjuk Pengisian

Di bawah ini telah disediakan beberapa pernyataan dengan alternatif jawaban. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan diri anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah tersedia.

F. Keterangan

Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP).

Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Saya mencari buku penunjang seperti modul dan LKS di toko buku				
2.	Saya senang dengan materi yang diajarkan oleh guru				
3.	Saya mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah				
4.	Saya melengkapi catatan ketika tidak masuk sekolah				
5.	Saya belajar atas keinginan dan kesadaran sendiri				
6.	Di rumah saya membaca-baca materi yang belum diajarkan di sekolah				
7.	Ketika jam kosong saya membaca-baca buku pelajaran atau mengerjakan soal meskipun tidak ada tugas dari guru				
8.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir				
9.	Saya mengingatkan/menegur teman saya yang bermain <i>handphone/gadget</i> saat pelajaran berlangsung				

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
10.	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran berlangsung				
11.	Saya memberikan pendapat saat berdiskusi				
12.	Saya bertanya pada guru materi yang belum saya pahami.				

Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
A. Intensitas Penggunaan Gadget					
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam dalam sehari				
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> 3 jam dalam sehari.				
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> kurang dari 3 jam dalam sehari				
B. Dampak Penggunaan Gadget					
4.	Saya merasa <i>gadget</i> lebih menarik daripada bermain dengan teman				
5.	Saya merasa risih apabila orang sekitar menanyakan masalah pribadi				
6.	Kesehatan mata saya terganggu apabila terlalu sering menatap layar <i>gadget</i>				
7.	Saya mengalami perih pada mata bahkan sampai minus semenjak terlalu sering bermain <i>gadget</i>				
8.	Saya bermain <i>gadget</i> sampai larut malam.				
9.	Orang tua membiarkan saya bermain <i>gadget</i> tanpa memperingatkan saya				
10.	Setiap malam sebelum tidur saya menggunakan <i>gadget</i>				
11.	Saya menggunakan <i>gadget</i> setiap waktu				
12.	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>				
13.	Saya mengutamakan belajar dari bermain <i>gadget</i>				
14.	Saya mengikuti setiap berita terbaru di media sosial				
15.	Saya merasa gelisah ketika paket internet habis				

Angket Lingkungan Belajar Siswa

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Orang tua mengingatkan saya untuk belajar sungguh-sungguh				
2.	Orang tua memperhatikan waktu belajar saya				
3.	Orang tua menanyakan nilai ulangan saya				
4.	Orang tua menanyakan kesulitan belajar yang saya alami				
5.	Orang tua memenuhi kebutuhan sekolah saya				
6.	Saya bergaul dengan teman yang rajin mengerjakan tugas				
7.	Saya bergaul dengan teman yang rajin berangkat ke sekolah				
8.	Bapak/ibu guru memberikan nasihat untuk menaati peraturan sekolah				
9.	Bapak/ibu guru memberikan motivasi saat pembelajaran				
10.	Semua warga sekolah menciptakan suasana belajar kondusif (nyaman, tidak gaduh)				
11.	Pada saat jam istirahat saya diajak ke perpustakaan oleh teman saya				
12.	Pada saat jam pelajaran kosong saya diajak berdiskusi materi pelajaran oleh teman				
13.	Saya piket sesuai jadwal yang sudah ditentukan				
14.	Ruang kelas saya bersih dari sampah-sampah makanan				
15.	Peralatan praktik di laboratorium jumlahnya mencukupi dengan jumlah siswa				
16.	Saya mempunyai peralatan belajar yang lengkap				
17.	Selain buku utama saya mempunyai buku penunjang pembelajaran				
18.	Suasana belajar di dalam kelas tenang				
19.	Pada saat jam pelajaran berlangsung suasana di luar kelas tenang				

Lampiran 5. Rekap Data Penelitian

1. Minat Belajar

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
1	2	1	1	2	3	2	1	3	2	1	3	3	24
2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	3	1	3	25
3	1	2	3	2	3	1	1	2	2	2	3	2	24
4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	28
5	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	29
6	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	18
7	2	2	2	4	3	1	2	2	4	2	2	3	29
8	2	4	2	3	4	3	1	3	2	3	2	2	31
9	1	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	33
10	2	2	2	4	4	1	2	4	3	4	2	4	34
11	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	18
12	1	2	3	4	2	2	2	3	3	2	2	4	30
13	2	3	2	3	3	2	1	2	2	3	1	3	27
14	1	2	2	4	2	1	1	2	2	2	2	2	23
15	1	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	22
16	3	4	2	4	3	2	1	3	2	2	3	2	31
17	2	2	1	2	1	1	2	3	4	2	4	3	27
18	1	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	1	24
19	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	41
20	2	2	4	3	3	2	3	2	1	3	3	1	29
21	1	4	2	4	4	2	1	1	1	2	1	2	25

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
22	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	24
23	1	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	3	27
24	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	19
25	1	2	2	3	3	2	1	3	1	2	2	2	24
26	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	26
27	2	3	2	3	1	2	2	4	2	3	3	3	30
28	1	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	17
29	2	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	40
30	3	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	2	24
31	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	4	31
32	1	3	2	2	4	2	3	3	1	3	3	2	29
33	2	3	2	4	3	2	2	2	3	2	2	3	30
34	2	4	2	4	4	2	2	3	2	3	2	4	34
35	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	19
36	2	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	2	20
37	1	3	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	30
38	2	3	2	3	2	2	2	4	4	2	3	2	31
39	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	22
40	2	3	2	3	4	2	3	2	1	2	2	3	29
41	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	19

2. Penggunaan Gadget

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	3	1	1	2	2	1	1	2	1	3	4	3	4	2	2	38
2	4	4	1	4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	2	4	54
3	3	3	1	2	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	53
4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	3	3	1	3	4	56
5	4	1	1	3	1	3	1	3	3	4	4	2	2	2	4	44
6	3	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	27
7	4	4	1	1	4	2	1	2	1	2	1	1	2	2	4	38
8	4	2	1	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	3	51
9	3	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	3	3	3	3	36
10	3	3	1	4	4	4	4	2	4	3	4	1	4	2	4	55
11	4	2	1	2	2	2	1	3	3	4	2	2	3	1	3	39
12	4	2	1	2	4	3	2	2	2	4	2	1	3	3	3	43
13	4	3	1	2	2	2	4	3	3	2	1	1	2	3	4	42
14	3	2	1	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	32
15	3	3	1	2	2	1	1	3	1	3	1	2	3	2	2	36
16	2	3	3	3	3	3	2	1	4	2	3	1	4	3	3	43
17	4	1	1	4	3	1	2	1	1	1	2	1	3	4	2	35
18	4	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	36
19	4	1	1	2	4	4	1	3	3	3	3	2	4	4	4	48
20	3	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	3	50
21	4	3	2	2	3	4	1	4	1	4	4	1	2	2	2	43
22	3	2	1	4	2	3	2	3	1	3	2	4	1	3	4	45

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
23	3	2	1	1	2	1	3	2	3	4	3	3	3	1	2	42
24	4	4	1	2	4	3	2	4	2	4	3	2	2	1	2	45
25	4	2	1	2	3	3	1	3	2	3	4	3	1	2	3	42
26	3	2	1	2	2	3	2	1	1	3	3	1	2	2	2	36
27	4	3	2	3	4	3	2	1	1	2	3	3	4	2	2	42
28	3	3	1	1	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	33
29	1	4	1	2	1	4	1	2	3	3	3	1	1	3	2	35
30	4	2	1	1	2	1	1	2	1	3	2	1	2	2	3	34
31	2	2	4	3	1	1	2	2	2	3	3	4	3	3	2	42
32	4	1	1	3	2	1	4	4	2	1	4	4	4	3	1	45
33	4	2	1	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	3	3	42
34	3	3	3	4	3	4	4	3	1	3	3	4	3	2	4	54
35	3	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	3	32
36	4	1	1	1	1	2	1	4	2	1	2	4	2	2	2	34
37	4	3	2	2	2	3	1	1	2	2	3	2	3	4	2	42
38	3	3	1	1	4	3	3	4	3	2	3	4	2	2	3	47
39	4	1	1	2	2	2	1	2	3	3	3	1	2	2	2	36
40	4	2	1	2	3	1	1	2	2	1	3	1	3	2	4	36
41	2	3	1	2	2	1	1	3	1	2	3	2	1	2	2	32

3. Lingkungan Belajar

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
1	4	4	3	1	4	3	3	4	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	3	63
2	4	4	4	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	2	2	3	2	2	1	39
3	2	2	2	2	3	2	3	4	4	4	1	2	2	2	2	2	2	1	1	43
4	3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	1	3	3	4	1	4	2	3	3	50
5	4	2	1	1	3	2	4	3	3	2	1	2	2	1	3	4	1	2	2	43
6	3	4	2	1	4	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	35
7	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	46
8	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	46
9	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	44
10	4	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	4	2	46
11	2	1	1	3	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	33
12	4	3	2	2	3	3	4	4	3	2	1	2	1	2	2	3	1	1	3	46
13	2	1	1	1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	3	2	2	1	30
14	2	1	1	1	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	2	40
15	4	4	2	3	3	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	64
16	4	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	3	2	3	46
17	3	4	2	2	3	2	1	3	2	1	1	3	2	3	2	3	3	2	3	45
18	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	2	4	1	2	2	45
19	3	2	3	4	3	3	2	1	1	2	4	2	1	3	2	4	3	4	3	50
20	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	43
21	4	3	2	1	4	2	4	3	1	4	1	2	4	4	3	2	1	1	2	48
22	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	44
23	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	38

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
24	4	2	2	3	2	4	2	4	4	4	1	1	3	2	1	2	1	4	1	47
25	3	2	3	1	4	1	3	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	38
26	4	4	3	3	2	2	4	2	3	2	1	2	4	1	1	2	2	2	2	46
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	2	2	2	64
28	3	2	2	1	2	3	3	1	2	2	1	2	3	2	3	1	1	3	2	39
29	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	2	3	60
30	3	4	2	2	3	1	4	4	3	1	2	1	3	4	4	4	1	2	2	50
31	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	4	2	2	4	2	1	1	53
32	4	4	4	3	1	2	1	4	4	4	1	3	2	3	1	4	2	4	4	55
33	4	2	2	2	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	2	62
34	4	4	3	1	4	2	2	3	3	2	3	2	4	4	2	4	3	2	3	55
35	3	2	4	1	3	2	1	3	2	2	1	1	2	4	3	3	1	2	2	42
36	4	3	2	3	4	1	2	4	4	2	2	2	4	2	1	3	2	2	1	48
37	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	58
38	3	3	4	2	4	4	4	2	3	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	60
39	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	44
40	4	3	4	1	2	3	3	4	4	3	1	3	3	1	1	1	1	1	2	45
41	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	1	2	4	2	2	2	1	1	2	51

Lampiran 6. Analisis Deskriptif Statistik

Statistics

		Minat_Belajar	Penggunaan_ Gadget	Lingkungan_ Belajar
N	Valid	41	41	41
	Missing	0	0	0
Mean		26.76	36.98	47.41
Median		27.00	38.00	46.00
Mode		24	41	46
Std. Deviation		5.589	6.529	8.375
Minimum		17	21	30
Maximum		41	50	64
Sum		1097	1516	1944

Minat_Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17	1	2.4	2.4	2.4
	18	2	4.9	4.9	7.3
	19	3	7.3	7.3	14.6
	20	1	2.4	2.4	17.1
	22	2	4.9	4.9	22.0
	23	1	2.4	2.4	24.4
	24	6	14.6	14.6	39.0
	25	2	4.9	4.9	43.9
	26	1	2.4	2.4	46.3
	27	3	7.3	7.3	53.7
	28	1	2.4	2.4	56.1
	29	5	12.2	12.2	68.3
	30	4	9.8	9.8	78.0
	31	4	9.8	9.8	87.8
	33	1	2.4	2.4	90.2
	34	2	4.9	4.9	95.1
	40	1	2.4	2.4	97.6
	41	1	2.4	2.4	100.0
	Total		41	100.0	100.0

Penggunaan_Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	2.4	2.4	2.4
	26	2	4.9	4.9	7.3
	28	3	7.3	7.3	14.6
	29	2	4.9	4.9	19.5
	31	2	4.9	4.9	24.4
	32	1	2.4	2.4	26.8
	34	1	2.4	2.4	29.3
	35	3	7.3	7.3	36.6
	36	1	2.4	2.4	39.0
	37	2	4.9	4.9	43.9
	38	4	9.8	9.8	53.7
	39	2	4.9	4.9	58.5
	40	2	4.9	4.9	63.4
	41	5	12.2	12.2	75.6
	42	4	9.8	9.8	85.4
	43	2	4.9	4.9	90.2
	45	1	2.4	2.4	92.7
	46	1	2.4	2.4	95.1
	48	1	2.4	2.4	97.6
	50	1	2.4	2.4	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Lingkungan_Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	2.4	2.4	2.4
	33	1	2.4	2.4	4.9
	35	1	2.4	2.4	7.3
	38	2	4.9	4.9	12.2
	39	2	4.9	4.9	17.1
	40	1	2.4	2.4	19.5
	42	1	2.4	2.4	22.0
	43	3	7.3	7.3	29.3
	44	3	7.3	7.3	36.6
	45	3	7.3	7.3	43.9
	46	6	14.6	14.6	58.5
	47	1	2.4	2.4	61.0
	48	2	4.9	4.9	65.9
	50	3	7.3	7.3	73.2
	51	1	2.4	2.4	75.6
	53	1	2.4	2.4	78.0
	55	2	4.9	4.9	82.9
	58	1	2.4	2.4	85.4
	60	2	4.9	4.9	90.2
	62	1	2.4	2.4	92.7
	63	1	2.4	2.4	95.1
	64	2	4.9	4.9	100.0
Total		41	100.0	100.0	

Lampiran 7. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi

1. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar

a. Menentukan jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 41 \\
 &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\
 &= 1 + 5,32218674 \\
 &= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

b. Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum} \\
 &= 41 - 17 \\
 &= 24
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{24}{6} \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

d. Menentukan Mean Ideal (Mi)

$$\begin{aligned}
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (48 + 12) \\
 &= \frac{1}{2} (60) \\
 &= 30
 \end{aligned}$$

e. Menentukan Standar Deviasi Ideal (SDi)

$$\begin{aligned}
 \text{SDi} &= \frac{1}{6} (48 + 12) \\
 &= \frac{1}{6} (60) \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

f. Penentuan Kategori Kecenderungan

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok sangat tinggi} &= X \geq (\text{Mi} + 1.\text{SDi}) \\
 &= X \geq (30 + 10)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= X \geq 40 \\
 \text{Kelompok tinggi} &= M_i \leq X < (M_i + 1.SD_i) \\
 &= 30 \leq X < (30 + 10) \\
 &= 30 \leq X < 40 \\
 \text{Rendah} &= (M_i - 1.SD_i) \leq X < M_i \\
 &= (30 - 10) \leq X < 30 \\
 &= 20 \leq X < 30 \\
 \text{Sangat rendah} &= X < (M_i - 1.SD_i) \\
 &= X < (30 - 10) \\
 &X < 20
 \end{aligned}$$

2. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan *Gadget*

a. Menentukan jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 41 \\
 &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\
 &= 1 + 5,32218674 \\
 &= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

b. Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum} \\
 &= 50 - 21 \\
 &= 29
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{29}{6} \\
 &= 4,83 \text{ dibulatkan menjadi } 5
 \end{aligned}$$

d. Menentukan Mean Ideal (Mi)

$$\begin{aligned}
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (60 + 15) \\
 &= \frac{1}{2} (75) \\
 &= 37,5 \text{ dibulatkan menjadi } 37
 \end{aligned}$$

e. Menentukan Standar Deviasi Ideal (SDi)

$$\begin{aligned}
 \text{SDi} &= \frac{1}{6} (60 + 15) \\
 &= \frac{1}{6} (75) \\
 &= 12,5 \text{ dibulatkan menjadi } 12
 \end{aligned}$$

f. Penentuan Kategori Kecenderungan

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok sangat tinggi} &= X \geq (\text{Mi} + 1.\text{SDi}) \\
 &= X \geq (37 + 12) \\
 &= X \geq 49
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok tinggi} &= \text{Mi} \leq X < (\text{Mi} + 1.\text{SDi}) \\
 &= 37 \leq X < (37 + 12) \\
 &= 37 \leq X < 49
 \end{aligned}$$

$$\text{Rendah} = (\text{Mi} - 1.\text{SDi}) \leq X < \text{Mi}$$

$$\begin{aligned}
 &= (37 - 12) \leq X < 37 \\
 &= 25 \leq X < 37 \\
 \text{Sangat rendah} &= X < (M_i - 1.SD_i) \\
 &= X < (37 - 12) \\
 &X < 25
 \end{aligned}$$

3. Perhitungan Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Lingkungan Belajar

a. Menentukan jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 41 \\
 &= 1 + 3,3 (1,61278386) \\
 &= 1 + 5,32218674 \\
 &= 6,32218674 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

b. Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas} &= \text{Skor maksimum} - \text{Skor minimum} \\
 &= 64 - 30 \\
 &= 34
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{34}{6} \\
 &= 5,83 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

d. Menentukan Mean Ideal (Mi)

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (76 + 19) \\
 &= \frac{1}{2} (95) \\
 &= 47,5 \text{ dibulatkan menjadi } 47
 \end{aligned}$$

e. Menentukan Standar Deviasi Ideal (SDi)

$$\begin{aligned}
 SDi &= \frac{1}{6} (76 + 19) \\
 &= \frac{1}{6} (95) \\
 &= 15,8 \text{ dibulatkan menjadi } 16
 \end{aligned}$$

f. Penentuan Kategori Kecenderungan

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok sangat tinggi} &= X \geq (Mi + 1.SDi) \\
 &= X \geq (47 + 16) \\
 &= X \geq 63
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok tinggi} &= Mi \leq X < (Mi + 1.SDi) \\
 &= 47 \leq X < (47 + 16) \\
 &= 47 \leq X < 63
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= (Mi - 1.SDi) \leq X < Mi \\
 &= (47 - 16) \leq X < 47 \\
 &= 31 \leq X < 47
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sangat rendah} &= X < (Mi - 1.SDi) \\
 &= X < (47 - 16)
 \end{aligned}$$

$$X < 31$$

Lampiran 8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Minat_Belajar	Penggunaan_Gadget	Lingkungan_Belajar
N		41	41	41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	26.76	36.98	47.41
	Std. Deviation	5.589	6.529	8.375
Most Extreme Differences	Absolute	.102	.123	.152
	Positive	.102	.084	.152
	Negative	-.095	-.123	-.080
Kolmogorov-Smirnov Z		.652	.790	.976
Asymp. Sig. (2-tailed)		.788	.561	.297

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 9. Uji Linearitas

Minat Belajar*Penggunaan Gadget

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat_Belajar * Penggunaan_Gadget	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%

Report

Minat_Belajar

Penggunaan Gadget	Mean	N	Std. Deviation
21	41.00	1	.
26	31.00	2	4.243
28	28.67	3	4.041
29	29.50	2	6.364
31	29.00	2	.000
32	24.00	1	.
34	24.00	1	.
35	25.00	3	6.245
36	29.00	1	.
37	26.50	2	3.536
38	26.50	4	2.646
39	26.00	2	5.657
40	23.50	2	4.950
41	30.00	5	6.442
42	28.00	4	6.218
43	20.50	2	2.121
45	18.00	1	.
46	19.00	1	.
48	17.00	1	.
50	24.00	1	.
Total	26.76	41	5.589

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Belajar * Penggunaan_Gadget	Between Groups	(Combined)	703.894	19	37.047	1.426	.215
		Linearity	291.716	1	291.716	11.227	.003
		Deviation from Linearity	412.178	18	22.899	.881	.604
	Within Groups		545.667	21	25.984		
Total			1249.561	40			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat_Belajar * Penggunaan_Gadget	-.483	.233	.751	.563

Minat Belajar*Lingkungan Belajar

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat_Belajar * Lingkungan_Belajar	41	100.0%	0	0.0%	41	100.0%

Report

Minat_Belajar

Lingkungan Belajar	Mean	N	Std. Deviation
30	27.00	1	.
32	29.00	1	.
33	18.00	1	.
37	27.00	1	.
39	21.00	2	5.657
40	23.00	1	.
42	21.50	2	3.536
43	27.80	5	2.387
44	24.25	4	6.344
45	24.00	1	.
46	30.20	5	2.950
47	19.00	1	.
48	28.00	1	.
49	24.00	1	.
50	41.00	1	.
51	19.00	1	.
52	34.00	1	.
53	25.50	2	7.778
56	27.00	2	2.828
58	30.50	2	.707
60	40.00	1	.
62	30.00	1	.
63	24.00	1	.
64	26.00	2	5.657
Total	26.76	41	5.589

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Belajar * Lingkungan_Belajar	Between Groups	(Combined)	925.711	23	40.248	2.113	.059
		Linearity	91.779	1	91.779	4.818	.042
		Deviation from Linearity	833.932	22	37.906	1.990	.076
	Within Groups		323.850	17	19.050		
	Total		1249.561	40			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat_Belajar * Lingkungan_Belajar	.271	.073	.861	.741

Lampiran 10. Uji Multikolinieritas

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.649 ^a	.421	.391	4.362

a. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	526.464	2	263.232	13.833	.000 ^b
	Residual	723.097	38	19.029		
	Total	1249.561	40			

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	29.581	5.322		5.558	.000		
	Penggunaan_Gadget	-.449	.106	-.524	-4.231	.000	.991	1.009
	Lingkungan_Belajar	.291	.083	.435	3.512	.001	.991	1.009

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Coefficient Correlations^a

Model			Lingkungan_Belajar	Penggunaan_Gadget
1	Correlations	Lingkungan_Belajar	1.000	-.095
		Penggunaan_Gadget	-.095	1.000
	Covariances	Lingkungan_Belajar	.007	-.001
		Penggunaan_Gadget	-.001	.011

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Penggunaan_Gadget	Lingkungan_Belajar
1	1	2.962	1.000	.00	.00	.00
	2	.027	10.527	.00	.55	.55
	3	.011	16.475	1.00	.45	.45

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Lampiran 11. Uji Hipotesis 1

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan_Gadget ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.477 ^a	.227	.208	4.975

a. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gadget

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	284.253	1	284.253	11.484	.002 ^b
	Residual	965.308	39	24.751		
	Total	1249.561	40			

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan_Gadget

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.581	5.322		5.558	.000
	Penggunaan_Gadget	.449	.106	-.524	-4.231	.000
	Lingkungan_Belajar	.291	.083	.435	3.512	.001

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Lampiran 12. Uji Hipotesis 2

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Lingkungan_Belajar ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.386 ^a	.149	.127	5.223

a. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	185.853	1	185.853	6.814	.013 ^b
	Residual	1063.708	39	27.275		
	Total	1249.561	40			

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.553	4.745		3.067	.004
	Lingkungan_Belajar	.257	.099	.386	2.610	.013

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Lampiran 13. Uji Hipotesis 3

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.649 ^a	.421	.391	4.362

a. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	526.464	2	263.232	13.833	.000 ^b
	Residual	723.097	38	19.029		
	Total	1249.561	40			

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. Predictors: (Constant), Lingkungan_Belajar, Penggunaan_Gadget

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29.581	5.322		5.558	.000
	Penggunaan_Gadget	.449	.106	-.524	-4.231	.000
	Lingkungan_Belajar	.291	.083	.435	3.512	.001

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

LAMPIRAN III**Dokumentasi****Surat-Surat**

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian

A. Daftar Nama Siswa Kelas XI AP SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

No	Nama	Kelas	Jenis Gadget
1	Anggraeni Kurnia Putri	XI AP 1	Lenovo (android)
2	Anisa Tri Aprilia	XI AP 1	Nokia (windows)
3	Annesa Sekar Ayu	XI AP 1	Samsung (android)
4	Arin Mursaliina	XI AP 1	Asia phone (android)
5	Donabelva Abela Putriyana	XI AP 1	Samsung (android)
6	Erni Yusniar	XI AP 1	Lenovo (android)
7	Heni Widyaningsih	XI AP 1	Acer (android)
8	Ike Yesi Lestari	XI AP 1	Lenovo (android)
9	Indrawati Laila Nur Yoni	XI AP 1	Acer (android)
10	Irma Yunita	XI AP 1	Asus (android)
11	Lamphito CendraWahyuni	XI AP 1	Asus (android)
12	Oktaria Indah Sari	XI AP 1	Mito (android)
13	Pamelia Ariska Putri	XI AP 1	Acer (android)
14	Rida Alifia	XI AP 1	Xiaomi (android)
15	Salsabella	XI AP 1	Xiaomi (android)
16	Selvia Mustika	XI AP 1	Acer (android)
17	Sugeng Pitoyo	XI AP 1	Acer (android)
18	Sumiyati	XI AP 1	Mito (android)
19	Wildan Syifaau Rackhman	XI AP 1	Lenovo (android)
20	Yovita Arya Pratiwi	XI AP 1	Samsung (android)
21	Aisyah Oktaviani	XI AP 2	LG (android)
22	Alda Nadyah	XI AP 2	Xiaomi (android)
23	Ananda Puspa Hati	XI AP 2	Asus (android)
24	Anisa Nurdiana Febrianti	XI AP 2	Acer (android)
25	Dikarofi Rahmadani	XI AP 2	Asus (android)
26	Diska Putri Maylenia Q	XI AP 2	Lenovo (android)
27	Dyas Dwi Purwestri	XI AP 2	Acer (android)
28	Fanesha Mardiansah	XI AP 2	Samsung (android)
29	Hasna Muflikha Khansa	XI AP 2	Lenovo (android)
30	Krismawati Suryaningrum	XI AP 2	Mito (android)
31	Lina Oktavia	XI AP 2	Acer (android)
32	M. Zahry Wira Zufry	XI AP 2	Samsung (android)
33	Martini	XI AP 2	Lenovo (android)
34	Melania Putri Urliasari	XI AP 2	Acer (android)
35	Meytasari Fajar Paramita	XI AP 2	Acer (android)

No	Nama	Kelas	Jenis Gadget
36	Nurmalita Syafitri	XI AP 2	Samsung (android)
37	Oktaviani Dwi Puspita	XI AP 2	Lenovo (android)
38	Putri Eka Permatasari	XI AP 2	Nokia (windows)
39	Putri Nurmalita Sari	XI AP 2	Samsung (android)
40	Rizky Nur Iman	XI AP 2	Xiaomi (android)
41	Yudhistiro Wahyu Ongko P	XI AP 2	Samsung (android)

B. Dokumentasi



Gambar 1. Pengisian Angket Siswa



Gambar 2. SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dikdasmendm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI

No. : 692/REK/III.4/F/2016

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.**

No. : 1763/UN34.18/LT/2016

Tgl. : 4 Oktober 2016

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Kamis** tanggal **05 Muharram 1438 H**, bertepatan tanggal **06 Oktober 2016** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **CHUSNA OKTIA ROHMAH**

NIM. 12402241036

Pekerjaan : Mahasiswa pada **prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta**
alamat **Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta**

Pembimbing : **Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka Skripsi:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA.**

Lokasi : **SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib **memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD** kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU3 (TIGA) BULAN :

07-10-2016 sampai dengan 07-01-2017

Tanda tangan Pemegang Izin,

Chusna Oktia Rohmah

Yogyakarta, 07 Oktober 2016

Ketua,

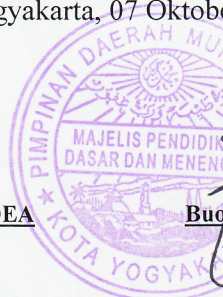
Dr. H. Ariswan, M.Si., DEA
NBM. 820.325

Sekretaris,

Buono, S.Pd., M.Eng
NBM. 728.558

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. Wk.Dekan I FE UNY
3. Kepala SMK Muh. 2 Yk.





PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA

PROGRAM KEAHLIAN :

1. AKUNTANSI 2. ADMINISTRASI PERKANTORAN 3. TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN

Alamat : Jalan Tukangan No. 1 Yogyakarta 55212, Telp./Fax. : (0274) 512423, 552785

SURAT KETERANGAN

No. : 117/KET/III.4.AU.402/A/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. DWIKORANTO, M.Eng.
NIP : 19640507 198903 1 010
Pangkat/golongan ruang : Pembina / IV A
Jabatan : Kepala Sekolah

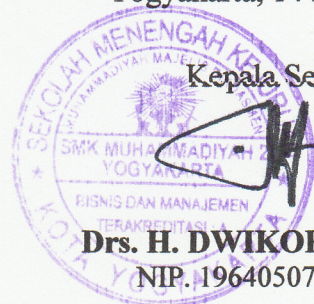
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Chusna Oktia Rohmah
NIM : 12402241036
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka Skripsi pada bulan Oktober 2016, dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA** dengan lokasi di SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini diberikan yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Desember 2016



Kepala Sekolah

Drs. H. DWIKORANTO, M.Eng.
NIP. 19640507 198903 1 010