

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian penggunaan *gadget*

Penggunaan berasal dari kata guna, lalu mendapat imbuhan peng- dan akhiran -an yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.¹

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan pada suatu yang baru. Dalam pengertian umum *gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya *computer*, *handphone*, *game*, dan lainnya.²

Merriam Webster mengemukakan bahwa pengertian *gadget* adalah sebagai berikut “*an Often smaal mechanical or elektronik device with practical use but often thought of as a novelty*”. Artinya dalam Bahasa

¹ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama: 2008), hal. 1045

² Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2, November 2017, hal. 318

Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Definisi lainnya dinyatakan oleh Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara belahan dunia.

Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa dengan akibat atau hasil apa? (*who.syas what, in which channel, to whom, with what effect*).³ Dilihat melalui model komunikasi Laswell *gadget* merupakan media dalam menyampaikan pesan antara kominikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini *gadget* adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *smartphone*. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

³ Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press: 2015, 2015), hal. 71

Gadget merupakan alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan *gadget* dengan teknologi lain adalah unsur kekinian, *gadget* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor tertarik dengan *gadget* disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Jadi pengguna *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan *mediagadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

Berdasarkan definisi-definisi diatas *gadget* merupakan perangkat alat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya, sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*. Selain berfungsi untuk untuk melakukan dan menerima panggilan, *gadget* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*).⁴

2. Fungsi dan manfaat menggunakan *gadget*

Ponsel atau *gadget* merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari masyarakat Indonesia. Berdasarkan paparan data Cosumer Lab

⁴ Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*, (Jakarta: Media Kita, 2008), hal. 22

Ericsson selain sebagai alat komunikasi, *gadget* juga memiliki fungsi lain. Pada tahun 2009 riset menunjukkan bahwa terdapat lima fungsi *gadget* yang ada dimasyarakat. Berikut lima fungsi *gadget* atau *telephone* seluler bagi masyarakat Indonesia:

- a. Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%
- b. Sebagai penunjang bisnis = 65%
- c. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%
- d. Sebagai alat penghilang stres = 36%

Memang jelas manfaat *gadget* yang terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya namun selain fungsi diatas *gadget* bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. *Gadget* juga bisa digunakan sebagai hiburan karena terdapat berbagai fitur yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, bahkan jaringan internet seperti *google*, *facebook*, *instagram*, *twitter*, *line*, dan lain sebagainya.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

- a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju, jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era

globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun juga melalui *gadget*. Dengan *gadget* kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan baik tentang pendidikan, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan umum, agama dan sebagainya tanpa harus repot-repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.⁵

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga berguna untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

e. Mengakses informasi

⁵ Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikai dan Gadget*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2005), hal. 41

Bukan *gadget* namanya jika tidak bisa memberikan informasi-informasi. Dengan informasi tersebut akan mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa *update* berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat dari *gadget*, dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang menunjang wawancara seseorang dapat bertambah.

3. Fasilitas dalam *gadget*

Kehadiran *gadget* yang awalnya ditunjukkan untuk kepentingan bisnis, perlahan mulai bergeser ke arah gaya hidup. Terbukti dengan ditanamkannya fitur-fitur hiburan seperti memutar file multimedia (audio/visual), internet, *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *youtube* dan lain-lain. Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi yang personal, *gadget* juga berpotensi sebagai sarana bisnis yang efektif.

Menurut Riki Fiati dalam buku akses internet via ponsel, ponsel sangat bervariasi tergantung pada modelnya seiring dengan perkembangan teknologi mempunyai fungsi-fungsi antara lain: penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat perhitungannya (kalkulator), pengiriman atau penerimaan *e-mail*,

permainan, integrasi ke peralatan lain seperti *PDA*, *MP3*, *Chatting*, *Video* dan *Browsing*.⁶

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *gadget* menggunakan sistem operasi yang berbeda dalam hal fitur, kebanyakan *gadget* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengaturan personal yang lengkap. Fungsi lainnya dapat menyertakan miniatur papan ketik QWERTY, layar sentuh atau D-pad, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi peranti lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, penjelajah foto dan melihat klip video, penjelajahan internet atau hanya sekedar akses, dan juga untuk membukan surel perusahaan.⁷

4. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget*, baik sebagai alat komunikasi atau transformasi informasi maupun sebagai alat penelusuran sumber informasi sehingga tidak mengherankan jika perkembangan teknologi informasi membuat seseorang merasa tidak berarti hidupnya jika tidak menggunakan *gadget*. Seseorang yang selalu menggunakan *gadget* dalam

⁶ Rasma B, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar*, (Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 13

⁷ Intan Trivena Marina Daeng, "Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan", *Jurnal Acta Diurna*, Volume VI. No 1, 2017, hal. 23

kehidupan sehari-hari akan merasa hampa apabila kehilangan benda tersebut.⁸

Perkembangan teknologi yang cepat dan signifikan tentu saja mengubah budaya membaca. Adapun beberapa alasan membaca itu lebih asik jika menggunakan *gadget*. Sebagian orang mulai menggunakan *gadget* sebagai media untuk membaca.

- a. Dengan menggunakan *gadget* bisa membaca dengan posisi apapun. *Gadget* yang berukuran lebih kecil dan simpel memudahkan pemakai dalam menyelesaikan akhir cerita sambil duduk, tiduran atau segala macam posisi yang nyaman.
- b. *Gadget* tidak seberat tumpukan buku dalam tas. Ini sangat berguna terutama untuk anak yang suka jalan-jalan. Tidak perlu lagi membawa banyak-banyak buku yang akan membuat tasmu berat. Cukup memasukkan file bacaan ke dalam *gadget* dan bisa dibawa tanpa menambah beban.
- c. Dengan *gadget*, saat mau membaca hanya tinggal 'klik'. Kemudahan ini ditunjukkan dengan bisanya mengakses bacaan secara mudah lewat *gadget*. Saat bosan, kamu tinggal klik bacaan yang diinginkan dan *gadget* akan tampilkan bacaan itu.
- d. Membaca lewat *gadget* membuat seseorang tidak perlu mengeluarkan biaya lebih. Ketika membeli buku seseorang akan mengeluarkan uang lagi untuk harga yang tidak murah. Nah, jika melalui *gadget* harga

⁸ Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya)," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, No 1, 2015, hal. 43

bacaan digital juga lebih murah. Biaya produksi dan distribusi yang terpotong akan membuat harga bacaan jadi 'ramah kantong.

- e. Tidak perlu ruang atau rak khusus bila menggunakan *gadget* karena bacaanmu semua dalam bentuk file. Bacaan akan tersimpan dalam memori yang ada di dalam gadget. Jadi tanpa bentuk fisik seseorang tidak perlu rak atau ruang khusus untuk bacaan favorit.
- f. Menggunakan *gadget* bisa membuat seseorang membaca kapan pun dan di mana pun. Seseorang bisa membaca sesuai keinginannya masing-masing. Misalkan seseorang sedang dalam bis atau kereta menuju kantor/sekolah bisa membuka gadget dan langsung membuka file bacaan, serta menikmatinya.
- g. Dengan *gadget* tidak perlu takut sobek atau basah. File dalam *gadget* tidak akan sobek atau basah. Tulisan akan tetap jelas yang pastinya memanjakan mata sang pembaca dan juga tidak perlu khawatir untuk membeli peralatan khusus seperti saat merawat buku asli.

Kemudahan untuk mengakses informasi melalui *gadget* membuat anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya. Bukan gadget namanya jika tidak bisa memberikan suatu informasi kepada pemiliknya. Informasi tersebut bisa mempermudah dalam

melakukan suatu aktivitas. Jika sebagai siswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program sekolah dan perkembangannya.

Terdapat juga faktor-faktor lain yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan gadget, di antaranya meliputi:

- 1) Tayangan iklan gadget yang semakin marak di dunia pertelevisian akibat banjir diskon besar-besaran membuat masyarakat ingin membelinya.
- 2) Dengan berbagai macam fitur yang tersedia dalam *gadget* membuat ketertarikan masyarakat untuk mengoperasikannya.
- 3) Kecanggihan *gadget* semakin hari semakin membuat masyarakat ingin memilikinya. Dengan hadirnya kecanggihan gadget masyarakat dapat memanfaatkannya untuk kepentingan yang lebih luas, seperti maraknya yang terjadi saat ini perdagangan online atau online shop.
- 4) *Gadget* yang hadir dalam dunia masyarakat saat ini memiliki berbagai macam harga yang berbeda-beda. Keberagaman harga yang diselingi dengan maraknya penawaran menyebabkan harga gadget semakin terjangkau.
- 5) Faktor lingkungan juga menjadi pemicu adanya faktor penggunaan gadget. Lingkungan masyarakat yang hidup dengan gadget membuat ketertarikan masyarakat yang lain untuk memilikinya. Dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan gadget menimbulkan rasa

keharusan seseorang untuk memilikinya sehingga masyarakat enggan untuk meninggalkan gadget.

- 6) Trend budaya masa kini berpengaruh terhadap perilaku masyarakat untuk memiliki gadget. Semakin banyak masyarakat yang menggunakan gadget maka akan semakin banyak masyarakat lain yang ingin meniru budaya tersebut agar tidak ketinggalan perkembangan zaman.
- 7) Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi. Gaya hidup, usia dan pekerjaan dapat memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja sehingga dapat menyeimbangkan kebutuhan dengan kehidupan.⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling menonjol di kalangan masyarakat saat ini salah satunya adalah faktor keadaan lingkungan, yang dimana dengan perkembangan zaman sekarang *gadget* merupakan sebuah tuntutan hidup bagi masyarakat baik dalam kehidupan maupun kebutuhan. Generasi saat ini dituntut untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah dan efisien. Keadaan gadget di lingkungan sekitar dapat membuat orang merasa terlena atau keasyikan dengan kegiatan yang lain sehingga dapat memicu penyebab gadget di salah gunakan.

5. Dampak penggunaan *gadget*

⁹ Fadilah, Rani, *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 10

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang di maksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif). Adapun pengertian pengaruh sendiri seperti yang dipaparkan beberapa ahli yakni: Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁰ Senada dengan Purwadarminta yang mendefinisikan pengaruh sebagai sebuah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda dan sebagainya) yang berkuasa atau yang berkekuatan (gaib dan sebagainya).¹¹

Dengan kata lain pengaruh tidak hanya berdasarkan unsur-unsur pemaksaan, contoh yang dapat dilihat secara nyata misalnya dalam sebuah pembelajaran apabila seorang murid bisa mempraktekan apa yang ibu guru ajarkan merupakan contoh pengaruh dari ajaran yang diajarkan oleh seorang guru kepada muridnya. Sebagaimana siswa sekaligus mahasiswa saat dikampus ada jam istirahat atau jam kosong dapat memanfaatkan *gadgetnya* atau *smartphone* untuk mencari referensi atau yang lainnya berkaitan dengan tugas kuliah.

Disamping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif diantaranya polusi udara, demam teknisme membuat hidup kita lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap *gadget* yang bisa menimbulkan adanya sifat

¹⁰ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa...*, hal. 1046

¹¹ Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015), hal. 218

malas, seperti aplikasi hiburan internet berupa *whatsapp*, *line*, *instagram*, *facebook*. Menimbulkan beberapa penyakit, mengalami obesitas dan juga bisa merusak mata.¹²

Penelitian ini dilakukan oleh Dr. Kaji Hansen dari Swedia yang meliputi 11.000 pemakai *handpone* atau *gadget*. Pada tanggal 15 Mei 1998 Dr Hansen dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa berbagai fenomena baru seperti keletihan, pusing dan iritasi kulit merupakan suatu fenomena yang terus berkembang diantara pemakai *handphone* atau *gadget* dalam waktu yang lama.¹³

Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

a. 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.

b. Kesehatan terganggu

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

¹² Alo Liliwari, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 852

¹³ *Ibid*, hal. 92

c. Ketergantungan

Media *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun.

d. 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 tapi ternyata masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain dengan *gadget* hingga sampai larut malam sehingga paginya susah bangun. Selain itu akan berdampak pada penurunan minat dan prestasi belajar mereka.

e. Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget* akan merasa bahwa kalau *gadget* merupakan 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 sebaya, sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar berkurang.

f. Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja yang dilakukan teman seusia maupun di atasnya melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau *gadget* (telepon seluler). Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* yang lebih tinggi.¹⁴

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan gadget dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, radiasi, adiksi, dan tidak berkelanjutan. 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*.

¹⁴ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (E-book, 2014), hal. 16

Hanya saja stimulasi yang berasal dari *gadget* berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, implusif dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2) Hambatan perkembangan

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

3) Agresif

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

4) Pikun digital

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

5) Adiksi

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 tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

6) 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 lebih besar.

- 7) Pemborosan biaya *gadget* yang tidak akan ada habisnya, terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, biaya *service*, dan pembelian aksesoris.¹⁵

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja, melainkan ada pula dampak positifnya. Adapun dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain:

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Mudahnya akses keseluruh penjuru dunia
- c) Manusia menjadi lebih pintar ber-inovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik
- d) Meningkatnya rasa percaya diri, perkembangan dan kemajuan ekonomi telah meningkatkan rasa percaya diri dan ketahanan diri sebagai suatu bangsa akan semakin kokoh.
- e) Menambah pengetahuan, Rizki syaputra, Dhani. (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekoloah. Misalnya kita ingin *browsing* internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan

¹⁵ Tata Sutabri, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), hal. 2-3

- f) Memperluas jaringan persahabatan, *gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita
- g) Melatih kreativitas anak, kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak positif dan dapat pula berdampak negatif tergantung pengguna *gadget* tersebut.

B. Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Secara bahasa minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar, minat ialah kecenderungan hati terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Sedangkan belajar adalah usaha memperoleh ilmu

¹⁶ Balitbang, *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta: Media Bangsa, 2013), hal. 455

pengetahuan.¹⁷ Minat memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang. Minat dapat memengaruhi aktivitas, sikap, perilaku dan tindakan seseorang. Minat merupakan sebuah ketertarikan terhadap sesuatu hal. Beberapa definisi minat menurut para ahli, antara lain:

- a. Faturrahman dan Sulistyowati mendefinisikan minat sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap dalam diri seseorang dan biasanya disertai rasa senang.¹⁸
- b. Agus Sujanto mengartikan minat sama seperti kemauan, sebagai kekuatan yang hidup dan sadar untuk menciptakan sesuatu berdasarkan pemikiran dan kesadaran.
- c. Rahman saleh mendefinisikan minat sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian, tindakan, aktifitas, atau situasi yang menjadi objek dengan perasaan senang.¹⁹
- d. Slameto mengatakan minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan untuk belajar dan juga tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan

¹⁷ Halid Hanafi dan Muzakir, *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal. 152

¹⁸ Muhammad Faturrahman dan Sulistyowati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal.173

¹⁹ Ismaulina dan Ali Mughayat Syah, *Keputusan Mahasiswa dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Memilih Jurusan Baru*, (Aceh: CV AA RIZKY, 2018), hal. 25

pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.²⁰

- e. Winkel menjelaskan minat belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik ada 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar serta rasa ingin mempelajarinya lebih mendalam. Minat belajar ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

2. Ciri-ciri minat belajar

Ciri-ciri minat belajar adalah adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus-menerus. Ciri-ciri minat belajar menurut Slameto yaitu:

- a. Siswa memiliki kecenderungan yang relatif tetap untuk memperhatikan dan mengenang apa yang dipelajari.
- b. Adanya perasaan suka dan senang terhadap pelajaran tersebut.
- c. Adanya rasa bangga dan puas pada sesuatu yang diminati.
- d. Adanya rasa ketertarikan pada aktifitas-aktifitas yang diminati.

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 18

- e. Lebih menyukai sesuatu yang diminati dari pada yang lainnya.
- f. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada kegiatan belajar.²¹

Susanto menyebutkan dalam bukunya, ada tujuh ciri minat belajar menurut Elizabeth Hurlock yaitu:

- 1) Minat seseorang tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat belajar tergantung pada kegiatan belajar yang sedang berlangsung.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 4) Minat belajar tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat bisa dipengaruhi oleh budaya yang ada.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egoisentris maksudnya ketika seseorang senang terhadap sesuatu akan timbul hasrat atau keinginan untuk memiliki.²²

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor...*, hal. 57

²² Ahmad Susanto, *Teori...*, hal. 62

dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian hasil belajar.

3. Fungsi minat belajar

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

- a. 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 bermain atau bosan.
- b. 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.
- c. Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang.²³

Fungsi minat belajar yang lain dikemukakan oleh Makmun Khairani, sebagai berikut:

- 1) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi, siswa yang memiliki minat dalam belajar akan lebih mudah untuk berkonsentrasi dan menyerap ilmu pembelajaran.

²³ *Ibid*, hal. 65

- 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 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 di hadapinya. 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 Thoha dkk fungsi minat belajar adalah sebagai berikut:

- a) 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, cintainya menjadi dokter atau perawat.

- b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat, keinginan seseorang yang berdasarkan minat menjadi pendorong paling kuat untuk seseorang tersebut mewujudkan keinginannya.
- c) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang, keinginan seseorang berdasarkan minat menjadi pendorong yang paling kuat untuk seseorang tersebut mewujudkan keinginannya.
- d) 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.
- e) Minat membawa kepuasan, artinya seseorang yang berhasil dalam pekerjaannya karena minatnya terhadap pekerjaan itu akan memberikan kepuasan dan kebanggaan pada diri sendiri.²⁴

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.

²⁴ M. Chabib Thoha. dkk, *PBM-PAI Di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 1998), hal. 109-110

4. Indikator minat belajar

Secara umum indikator adalah karakteristik tertentu dari suatu konsep yang dapat dijadikan sebuah patokan. Menurut KBBI indikator adalah sesuatu yang dapat memberi petunjuk atau keterangan, yang memberikan kemudahan bagi seseorang untuk melakukan pekerjaannya.²⁵

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 indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

- a. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari
- b. Keinginan siswa untuk belajar
- c. Perhatian terhadap belajar
- d. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar

Pendapat selanjutnya tentang indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat siswa yaitu menurut Sudaryono (201: 125) mengatakan bahwa “minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan”. Kesukaan tampak ketika diri 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 akan tampak pada saat

²⁵ Mukhtar Latief dan Sriwahyuni Latief, *Teori Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), hal. 11

pembelajaran apakah siswa terlibat secara aktif atau secara pasif. Seseorang yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari keantusiasannya yang dimiliki dalam mengikuti pembelajaran.

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari berbagai indikator yang ada. Sriana Wasti mengutip pendapat Safari dalam jurnalnya menyebutkan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.²⁶

Merujuk pada pendapat tersebut peneliti menyimpulkan ada beberapa indikator minat belajar yang sesuai yaitu:

1) Ketertarikan dalam belajar

Ketertarikan adalah syarat mutlak yang harus dimiliki seseorang untuk mengetahui, memahami, dan memiliki sesuatu hal. Ketertarikan belajar diartikan apabila seseorang yang berminat akan memiliki perasaan tertarik terhadap pelajaran tersebut sehingga siswa akan rajin belajar dan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias tanpa ada beban dalam dirinya.

Indikator ketertarikan seseorang akan suatu objek, terutama dalam hal belajar antara lain adalah:

- a) Kesadaran tentang tujuan belajar.
- b) Keajekan siswa dalam belajar.
- c) Langkah siswa jika tidak masuk sekolah.

²⁶ Sriana Wasti, "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyan Negeri 2 Padang", dalam *Journal Home Economic and Tourism*: Vol. 2, No. 1, 2013, hal. 5

d) Kesadaran siswa jika diberi tugas oleh guru.²⁷

Dari penjelasan diatas indikator yang akan peneliti gunakan untuk angket ketertarikan adalah kesadaran tentang tujuan belajar seperti aktif dalam diskusi yang didalamnya termasuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, keajekan siswa dalam belajar, sadar diberi tugas oleh guru, dan langkah siswa jika tidak masuk.

2) Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan perwujudan dari adanya konsentrasi yang tinggi. Perhatian adalah banyak sedikitnya pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa terhadap suatu objek, dengan kata lain perhatian adalah kesadaran jiwa untuk berkonsentrasi atau memusatkan pikiran pada suatu objek.²⁸ Siswa dianggap memiliki perhatian belajar apabila dapat memusatkan perhatian dengan memfokuskan pandangannya ke depan memperhatikan materi yang sedang diajarkan.

3) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menandakan siswa tersebut aktif berpartisipasi dalam belajar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas belajarnya, menurut Syaiful Bahri Djamarah aktivitas belajar meliputi:

1) Mendengarkan

²⁷ Devi Rohmatika Khusna, *Pengaruh Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Ngunut Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan 2018), hal. 21

²⁸ Sriana Wasti, "*Hubungan Minat Belajar...*", hal. 6.

Setiap siswa yang belajar disekolah pasti mendengarkan. Dalam mendengarkan apa yang diceramahkan guru, tidak dibenarkan adanya hal-hal yang mengganggu jalannya ceramah. Karena hal itu dapat mengganggu perhatian siswa. Siswa yang memperhatikan pasti berkonsentrasi mendengarkan guru yang sedang menjelaskan.

2) Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan kesuatu objek. Didalam kelas, siswa memandang papan tulis yang berisikan tulisan yang baru saja guru tulis. Siswa yang tidak memandang apa yang guru jelaskan dalam papan tulis, maka siswa sulit memahami apa yang dimaksud oleh guru. Memandang yang baik yaitu mempertahankan kontak mata terhadap guru.

3) Menulis atau mencatat

Dalam pendidikan tradisional mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu siswa harus mendengarkan isi ceramah, namun siswa tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting. Mencatat merupakan kegiatan siswa yang mempermudah siswa itu sendiri. Untuk memperoleh hasil yang baik, maka mencatat hendaknya dengan kesadaran diri. Siswa dapat mencatat apa yang guru sampaikan.

4) Latihan atau praktik

Belajar sambil berbuat termasuk dalam latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, latihan dapat mendukung belajar.

5) Membaca

Membaca adalah aktivitas belajar yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah bahkan di perguruan tinggi. Jika belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Tanpa membaca siswa tidak dapat dikatakan belajar. Karena belajar selalu diawali dengan membaca. Membaca dalam hal belajar tidak hanya sekedar membaca sebuah tulisan, akan tetapi juga maksud dari apa yang siswa bisa.

6) Membuat Ringkasan atau Menggaris Bawahi

Ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku. Sedangkan membaca dalam hal-hal penting perlu digaris bawahi. Bagi siswa membuat ringkasan ialah menuliskan hal-hal penting yang dalam pembelajaran.

7) Berfikir

Dengan berfikir siswa memperoleh penemuan baru, setidaknya siswa menjadi tahu hubungan antara sesuatu. Berpikir bukanlah sembarang berpikir, tetapi ada taraf tertentu. Siswa yang dapat mengerjakan soal akan hanya menyalin jawaban teman, maka siswa tersebut belum dapat dikatakan berfikir.

8) Mengingat

Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah lampau. Perbuatan mengingat jelas sekali terlihat ketika siswa sedang menghafal bahan pelajaran berupa dalil, kaidah, pengertian, dan sebagainya. Bagi seorang siswa, untuk mata pelajaran tertentu membutuhkan ingatan yang baik. Ingatan tidak hanya satu hari langsung hilang, akan tetapi ingatan yang baik yaitu dapat bertahan hingga lama.²⁹

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar siswa yang tinggi dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.³⁰ Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Susanto (dalam Simbolon) faktor yang mempengaruhi

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 38

³⁰ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 57

minat belajar siswa yaitu: motivasi, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan, dan media masa/media elektronik.

Apabila seseorang bergaul dengan orang yang berkepribadian baik tentu orang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Begitu pula dalam hal minat, orang yang bergaul dengan orang yang mempunyai minat yang besar dalam belajar tentu orang tersebut juga dapat terpengaruh. Karena teman pergaulan sangat berpengaruh terhadap kepribadian siswa.

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 “*Handphone* atau *gadget* dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian ehingga mencari jalan menyontek melalui *handphone* atau *gadget*, yang menjadi faktor mempengaruhi minat siswa 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 Maulan (2013): “*gadget* yang digunakan oleh siswa SD, SMP, SMA atau SMK dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa keasyikan bermain *gadget*, iswa 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 melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Naeklan Simbolon faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) Sarana dan prasarana

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

e) 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 akan memberikan dampak yang baik bagi siswa lain, namun sebaliknya jika teman sepergaulannya suka bermalas-malasan maka siswa lain juga akan bermalas-malasan atau tidak memiliki minat dalam belajar.

f) Mass media

Mass media seperti televisi, radio, majalah, suart kabar bahkan alat komunikasi (*handphone/gadegt*) juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Waktu yang dimiliki siswa akan terkuras dengan mass media yang sedang berkembang pesat seperti yang disebutkan di atas.³¹

Minat belajar terbentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar siswa. Menurut Dinar Barokah, faktor-faktor minat belajar sebagai berikut;

1) Belajar

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

2) Bahan pelajaran dan sikap guru

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

3) Lingkungan belajar

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh

³¹ Syarif Hidayat dan Asroi, *Manajemen Pendidikan Subtansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*, (Tanggerang: Pustaka Mandiri, 2013), hal. 93-96

dan mendidik anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya.

4) Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Jika seseorang memiliki hobi terhadap pelajaran matematika aka ia akan timbul minat dalam dirinya untuk menekuni pelajaran matematika.³²

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, *gadget/handphone*, mass media, faktor kebutuhan dari dalam, faktor motif sosial dan faktor emosional.

C. Pembelajaran *Daring* Pendidikan Agama Islam

1. Pembelajaran *Daring*

Kata *daring* berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Menurut Isman Pembelajaran *daring* merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya. Jadi pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari pembelajaran *daring* ialah memberikan layanan pembelajaran

³² HM Chabib Thoha dan Abdul Mu`ti, *PBM-PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar PAI*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. 1, 1998), hal. 108-109

bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.³³

Pembelajaran *daring* saat ini menjadi populer karena potensi yang dirasakan untuk menyedikana layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran *daring*. Berikut beberapa keuntungan dari pembelajaran *daring* menurut Bilfaqih:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan muktimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.³⁴

Pembelajaran *daring* dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom*, *e-learning*, *google meet* dan lain sebagainya. Pembelajaran *daring* bisa menjadikan peserta didik lebih mandiri dan tidak bergantung pada orang lain, hal ini karena peserta didik akan fokus pada *gadget* untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan pada proses belajar mengajar melalui *daring* sangat penting untuk menuntaskan kompetensi

³³ Latjuba Sofyan dan Abdul Rozaq, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun", *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Vol. 8, No. 1, 2019, hal. 82

³⁴ Yusuf Bilfaqih, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 4

yang akan dicapai. Oleh karena itu melalui pembelajaran *daring* peserta didik diharapkan bisa/mampu mengkonstruksi ilmu pengetahuan.

2. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu mata pelajaran yang menjadi pelajaran wajib bagi peserta didik yang beragama Islam. Pendidikan Agama Islam termasuk elemen penting yang semakin diperhitungkan keberadaannya pada level menengah dan pesantren.

Menurut Zakiyah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang didalamnya mengandung ajaran Islam berupa bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh.³⁵ Sedangkan Abdul Majid dan Dian Andayani mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan demi mencapai tujuan.³⁶

Dari pendapat di atas bisa dipahami bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang diarahkan untuk mendidik dan membimbing anak didik sesuai ajaran Islam agar memiliki kepribadian terpuji dan mampu menyelesaikan tugas serta perintah Allah dalam kehidupannya.

³⁵ Saiful Akmal dan Evi Susanti, "Analisis Penggunaan Reward.....", hal. 164.

³⁶ *Ibid.*, hal. 165.

3. Sumber dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Dr. Said Ismail ada 5 sumber Pendidikan Agama Islam yaitu:³⁷

- 1) Al-Quran
- 2) Sunnah Nabi
- 3) Perkataan Sahabat
- 4) Kemaslahatan Masyarakat
- 5) Kebiasaan Masyarakat

Sebagaimana yang diketahui bahwa Al-Qur'an adalah sumber dari segala hukum karena berasal Allah SWT, sedang sunnah nabi adalah dasar kedua yang merupakan penjelas dari hukum-hukum Allah yang tertulis dalam Al-Qur'an dan cerminan dari perilaku Nabi.

Perkataan sahabat menjadi sumber pendidikan karena mereka adalah orang yang dekat dengan Nabi semasa hidup, menjadi saksi lahir dan berkembangnya agama Islam sehingga dijadikan sumber Pendidikan Agama Islam. Kemaslahatan dan kebiasaan masyarakat menjadi sumber pendidikan Islam karena agama diturunkan untuk memberi kemaslahatan dan menjauhkan kerusakan serta kemudharatan bagi manusia begitu pula dengan nilai-nilai baik yang dijunjung tinggi dalam kehidupan masyarakat.

Pada hakikatnya tujuan pendidikan Islam sama dengan tujuan diturunkannya agama Islam, yaitu:³⁸

³⁷Djumranjah dan Abdul Malik, *Pendidikan Islam*, (Malang: UIN Malang Press), hal. 62.

- 1) Membentuk muslim yang dapat melaksanakan ibadah mahdhah.
- 2) Membentuk muslim yang dapat melaksanakan ibadah muamalah sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan tertentu.
- 3) Membentuk warga negara yang bertanggung jawab dalam rangka menjalankan perintah Allah.
- 4) Membentuk tenaga profesional yang siap dan terampil untuk memasuki teknostruktural masyarakat.
- 5) Mengembangkan tenaga ahli dibidang ilmu khususnya agama Islam.

Selain itu tujuan Pendidikan Agama Islam pada satuan mata pelajaran didasarkan pada tercapainya pemahaman, penghayatan, dan pengalaman agama Islam yang terdapat pada mata pelajaran tertentu.³⁹ Misalkan pada mata pelajaran aqidah tujuannya adalah siswa memahami, menghayati, dan mengamalkan apa yang sudah diketahuinya dalam kehidupan sesuai aqidah Islam.

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Majid ada tujuh fungsi Pendidikan Agama Islam anatara lain:⁴⁰

³⁸ Jusuf Amir Feisal, *Reorientasi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Gema Insani Press, 1995), hal. 96.

³⁹ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hal. 55.

⁴⁰ Nino Indrianto, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hal.5-6.

- 1) Fungsi pengembangan. Fungsinya sebagai jalan untuk mengembangkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang sebelumnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) Fungsi penanaman nilai. Sebagai pedoman hidup guna mencapai kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.
- 3) Fungsi penyesuaian mental. Untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik fisik ataupun sosial agar sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Fungsi perbaikan. Untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik mengenai keyakinannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Fungsi pencegahan. Sebagai pencegahan terhadap hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat membahayakan dirinya serta menghambat perkembangannya menuju manusia seutuhnya.
- 6) Fungsi pembelajaran. Sebagai langkah untuk mempelajari ilmu pengetahuan keagamaan secara umum.
- 7) Fungsi penyaluran. Untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki keahlian khusus dibidang keagamaan.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi Pendidikan Agama Islam pada dasarnya adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai keimanan dan ketaqwaan yang sudah didapatkan dari lingkungan keluarga. Selain itu sebagai jalan

memperbaiki dan memperkecil terjadinya kesalahan memahami ajaran agama pada kehidupan sehari-hari.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka mengenai karya ilmiah lain yang digunakan penulis atau peneliti baru sebagai pembanding. Setelah melakukan penelusuran *website* akhirnya penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang relevan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

1. Skripsi Maidatul Khusna (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan”. Dari hasil penelitian ditunjukkan *mean* angket minat belajar 37,6, sedangkan *mean* angket penggunaan *gadget* yaitu 89,00. Selanjutnya uji normalitas dan homogenitas, hasil uji normalitas data nilai angket minat belajar yaitu 0,159 dan perilaku peserta didik yaitu 0,200 serta angket penggunaan *gadget* yaitu 0,200. Sehingga ketiga data tersebut berdistribusi normal karena nilai *sig.* $> 0,05$. Hasil uji homogenitas data angket minat belajar $0,079 > 0,05$ dan perilaku peserta didik $0,093 > 0,05$ sehingga kedua varian homogen. Setelah data normal dan homogen melanjutkan analisis uji Manova yang mendapat perolehan nilai angket $0,364 > 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak, hal ini menunjukkan bahwa ada

- pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas VI MI Roudlotul Tholibin Banjarejo Rejotangan.⁴¹
2. Skripsi yang disusun oleh Chusna Oktavia Rohmah (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ($R_{y(1,2)}$) sebesar 0,649 dan koefisien dererminasi ($R^2_{y(1,2)}$) 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%.⁴²
 3. Skripsi Hasan Mawali (2018) yang berjudul “Pengaruh Gawai dan Proes Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara bersama-sama ada pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel independen terhadap variabel-variabel dependen, yaitu gawai dan proses pembelajaran memiliki

⁴¹ Maidatul Khusna, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotul Tholibin Banjarejo Rejotangan”, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2019)

⁴² Chusna Oktia Rohamah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Adminstrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018* . (Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

pengaruh terhadap minat membaca siswa. Berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linier berganda dan mendapatkan nilai $F_{hitung} = 10,192$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari uji diketahui bahwa besar pengaruh signifikan sebesar $R = 0,513$.⁴³

4. Skripsi yang disusun oleh Abdul Rohim (2011) yang berjudul “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI”. Pada penelitian ini terdapat korelasi yang sedang atau cukup antara pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa yang dapat dilihat bahwa r hitung lebih besar dari r tabel dalam taraf signifikan 5% ($0,523 > 0,404$) atau 1% ($0,523 > 0,515$).⁴⁴
5. Skripsi yang disusun oleh Anggi Susilawati (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh”. Pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n - 2 = 18$ dapat disimpulkan bahwasanya hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$ yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $2,244 > 2,101$ dapat dinyatakan adanya pengaruh secara positif penggunaan *gadget* terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN ar-Raniry Banda Aceh.⁴⁵

⁴³ Hasan Mawali, “Pengaruh Gawai dan Proes Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta”, (Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

⁴⁴ Abdul Rohim, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

⁴⁵ Anggi Susilawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, (Banda Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020)

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Maidatul Khusna (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan	Hasil penelitian menunjukkan analisis uji Manova yang mendapat perolehan nilai angket $0,364 > 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.	Memiliki konsep pendekatan sama yaitu kuantitatif, menggunakan variabel bebas penggunaan <i>gadget</i> dan menggunakan 1 variabel bebas dan variabel terikat minat belajar.	Memiliki perbedaan variabel terikat (perilaku peserta didik), subjek dan lokasi penelitian berbeda.
2.	Chusna Oktavia Rohmah (2018) Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018	Hasil penelitian 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%.	Memiliki konsep pendekatan sama yaitu kuantitatif dan menggunakan variabel bebas penggunaan gadget dan variabel terikat minat belajar.	Menggunakan 2 variabel bebas yaitu penggunaan <i>gadget</i> dan lingkungan belajar, subjek dan lokasi penelitian berbeda.
3.	Hasan Mawali (2018) yang berjudul Pengaruh Gawai dan Proes Pembelajaran Terhadap Minat Membaca Siswa di MAN 1 Yogyakarta	Berdasarkan hasil analisis menggunakan formula regresi linier berganda dan mendapatkan nilai Fhitung = 10,192 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari uji diketahui bahwa besar pengaruh signifikan sebesar $R = 0,513$.	Memiliki konsep pendekatan sama yaitu kuantitatif, menggunakan variabel bebas gawai/ <i>gadget</i> , dan menggunakan 1 variabel	Memiliki perbedaan variabel bebas (proses pembelajaran), subjek dan lokasi penelitian berbeda

			terikat.	
4.	Abdul Rohim (2011) Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI	Pada penelitian ini terdapat korelasi yang sedang atau cukup antara pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa yang dapat dilihat bahwa r hitung lebih besar dari r tabel dalam taraf signifikan 5% ($0,523 > 0,404$) atau 1% ($0,523 > 0,515$).	Memiliki konsep pendekatan sama yaitu kuantitatif, sama-sama menggunakan 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat.	Memiliki perbedaan variabel bebas (minat belajar) dan variabel terikat (prestasi belajar, subjek dan lokasi penelitian berbeda).
5.	Anggi Susilawati (2020) “Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh”.	Pada taraf signifikan 5% dengan $dk = n - 2 = 18$ dapat disimpulkan bahwasanya hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 2,244$ dan $t_{tabel} = 2,101$ yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $2,244 > 2,101$ dapat dinyatakan adanya pengaruh secara positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN ar-Raniry Banda Aceh.	Memiliki konsep pendekatan sama yaitu kuantitatif, menggunakan variabel bebas penggunaan <i>gadget</i> .	Memiliki perbedaan variabel terikat (nilai IPK mahasiswa tarbiyah dan keguruan pendidikan fisika UIN Ar-raniry Banda Aceh 2018), subjek dan lokasi penelitian berbeda.

Skripsi yang disusun oleh peneliti ini berbeda dengan skripsi yang telah ada, skripsi ini membahas ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* pada minat belajar pada pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam. Menurut peneliti penggunaan *gadget* berpengaruh pada minat belajar peserta didik apalagi saat pembelajaran *daring*, oleh karena itu penting bagi orang tua maupun guru untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada peserta didik yang nantinya bisa meningkatkan minat belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan teori diatas penelitian ini memuat 2 variabel penelitian yang terdiri atas dua variabel bebas (*independent variabel*) dan satu variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas disini adalah Penggunaan *Gadget* (X), sedangkan variabel terikat-nya adalah minat belajar peserta didik pada pembelajaran *daring* Pendidikan Agama Islam (Y). Adapun hubungan pengaruh kedua variabel tersebut dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut:

Bagan 2.1

Kerangka Konseptual

