

Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Minat Belajar Pada Mata Kuliah Web Design Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran

by Nadiya Rahmadina

Submission date: 25-Oct-2024 08:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2496482680

File name: Template_Jurnal_Nadiya_Rahmadinaa.docx (92.45K)

Word count: 6424

Character count: 42429

**Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Minat Belajar
Pada Mata Kuliah Web Design Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran**

Nadiya Rahmadina^{1*}, Marsofiyati²

¹Fakultas Ekonomi/Pendidikan Administrasi Perkantoran/Universitas Negeri Jakarta,
Indonesia

²Fakultas Ekonomi/Pendidikan Administrasi Perkantoran/Universitas Negeri Jakarta,
Indonesia

Nadiyarahmadina16@gmail.com¹ ⁴marsofiyati@unj.ac.id²

Alamat Kampus: Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo
Gadung,

Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220;Telepon: (021) 4898486

Korespondensi penulis: nadiyarahmadina16@gmail.com

Abstract. *This study aims to investigate the influence of gadget use and self-regulated learning on the learning interest of students majoring in Office Administration Education who take Web Design courses. Through a quantitative approach, data was collected from odd semester students in the 2023/2024 academic year using a validated questionnaire. The results of multiple linear regression analysis show that gadget use and self-regulated learning significantly affect learning interest, with a coefficient of determination (R^2) of 0.65, which means 65% of the variation in learning interest can be explained by these two variables. Hypothesis testing showed an F -statistic value of 24.56 ($df = 2$, $sig < 0.01$), confirming a significant influence between the independent variables and study interest. The results of this study indicate that gadget usage and self-regulated learning have a significant positive influence on the learning interest of students majoring in office administration majoring in web design.*

Keywords: *Gadget Use; Interest in Learning; Self-Regulated Learning*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan self-regulated learning terhadap minat belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran yang mengambil mata kuliah Web Design. Melalui pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan dari mahasiswa semester ganjil tahun akademik 2023/2024 menggunakan angket yang telah divalidasi. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan self-regulated learning secara signifikan mempengaruhi minat belajar, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,65, yang berarti 65% variasi dalam minat belajar dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut. Uji hipotesis menunjukkan nilai F-statistic sebesar 24,56 ($df = 2$, $sig < 0,01$), menegaskan adanya pengaruh signifikan antara variabel independen dan minat belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan self-regulated learning memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar mahasiswa jurusan administrasi perkantoran yang majoring dalam web design.

Kata kunci: Penggunaan Gadget; Minat Belajar; Self-Regulated Learning

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan unsur pokok penting didalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya Pendidikan memberikan peluang besar kemajuan bagi daerah bangsa dan negara. Didalam kehidupan, Pendidikan tidak akan pernah habis masanya. Setiap harinya, manusia akan selalu berproses dan dengan dorongan Pendidikan, proses tersebut dapat tercapai. Pendidikan mendorong kita agar dapat mempertahankan serta meningkatkan pengetahuan masyarakat dari berbagai isu dan nantinya masyarakat lebih teredukasi dan memahami dampak baik buruknya perilaku mereka (Fau et al., 2023). Fungsi Pendidikan tidak hanya sebatas untuk kebutuhan negara namun juga dalam kehidupan social yang dapat meningkatkan analisis terhadap nilai-nilai vital dalam pola pikir masyarakat (Indy et al., 2019). Pendidikan dapat dikatakan suatu upaya untuk menumbuhkan kemampuan diri yang menentukan arah hidup seseorang (Yasir, 2022).

Minat dapat dikatakan sebagai pemusatan perhatian yang mencakup unsur emosi, ketertarikan, kecenderungan, dan keinginan yang tidak disengaja untuk secara aktif menerima sesuatu dari luar yang bersifat alami (Achru, 2019). Ketika individu memiliki minat, akan membuat inidvidu tersebut berusaha untuk mencapai tujuan mereka. Minat dikatakan suatu aspek psikologi manusia yang memudahkan pencapaian tujuan mereka. Minat memiliki pengaruh yang cukup besar didalam diri seseorang ketika mereka ingin melakukan sesuatu,

berbeda dengan seseorang yang tidak memiliki minat, mereka tidak terlalu merasa terdorong atas apa yang ingin mereka lakukan (Dinia & Nurmawati, 2020). Dengan minat, aktivitas atau pekerjaan yang sedng dilakukan individu akan membuat perhatian mereka tertuju atas hal yang dikerjakan, lebih berkonsentrasi, dan tidak mudah bosan (Fatimah et al., 2022).

Minat dapat timbul berkat dorongan dari motivasi, motivasi dapat mendorong seseorang untuk dapat merealisasikan minat mereka. Ketika peserta didik sudah termotivasi untuk belajar, maka mereka akan melkukan aktivitas belajar sebagai kesungguhan. Namun, sebaliknya jika tidak adanya minat terhadap pembelajaran, maka bisa menjadi penyebab peserta didik kurang memahami dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Salah satu indikator yang mendukung minat belajar siswa adalah adanya rasa antusiasme belajar dan memiliki rencana belajar serta disiplin. Hal ini berkaitan dengan **Self regulated learning** yang dimiliki oleh **peserta didik**. Van Alten dalam (Rahayu & Imami, 2022) mengatakan bahwa **Self regulated learning** sangat mendukung semangat **belajar peserta didik**. **Self regulated learning** dapat menumbuhkan kemandirian **peserta didik**, meningkatkan keterampilan belajar, menyadarkan mereka akan tanggung jawab sebagai peserta didik. Tidak hanya itu, **Self regulated learning** menumbuhkan minat **belajar peserta didik**.

Self regulated learning menjadi penting karena dengan kemandirian yang dimiliki peserta didik mereka jadi paham bagaimana cara menentukan strategi belajar, menentukan tujuan belajar, tekun, memiliki ketahanan untuk bertahan dengan tugas-tugas yang diberikan namun dengan penyelesaian yang terbaik. Oleh karena itu **Self regulated learning** sangat diperlukan oleh peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar dan rasa semangat belajar mereka agar hasil yang didapatkan selama proses pembelajaran bisa semaksimal mungkin.

Minat belajar dalam diri peserta didik harus terus dipelihara dan dipertahankan supaya terus meningkat didalam diri. Namun, disisi lain saat ini kita hidup terus berdampingan dengan teknologi. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, salah satunya adalah **penggunaan Gadget**. Pada zaman modern ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat mengalami peradaban yang sangat cepat. Teknologi saat ini sangat memudahkan beberapa aktivitas manusia, mulai dari cara berkomunikasi, mencari informasi, atau bahkan mengurus pekerjaan.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ditemukan bahwa jumlah pengguna internet Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi masyarakat Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa

ditahun 2023. Dari hal ini terlihat bahwa pengguna internet menyentuk angka 79,5%, lebih tinggi 1,4% dari tahun sebelumnya. Survei yang sama juga dilakukan pada tahun 2018 dan menghasilkan 64,8% pengguna internet, tahun 2020 sebesar 73,7%, tahun 2022 sebesar 77,01%, dan ditahun 2023 sebesar 78,19%. Dari hasil ini terlihat bahwa disetiap tahunnya jumlah pengguna internet (APJII, 2024).

Dengan adanya kemudahan teknologi, membawa perubahan yang cukup besar dikehidupan masyarakat dalam berbagai aspek, mulai dari ekonomi, sosial hingga Pendidikan. *Gadget* sebagai alat media online dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet. Penggunaan *Gadget* dalam Pendidikan, tentunya memiliki beberapa sisi positif dan negative bagi penggunaannya. Kita akan Bahasa terlebih dahulu sisi positif *Gadget* dalam dunia Pendidikan. Kemajuan teknologi dengan penggunaan internet, membuat pendidik mudah dalam mencari sumber, referensi, media ataupun metode untuk pembelajaran peserta didik, dengan adanya metode belajar yang bervariasi tentunya dapat meningkatkan minat belajar dan pengalaman belajar para peserta didik. Tidak hanya bagi pendidik. Dengan adanya *Gadget*, tentu memudahkan para peserta didik untuk mencari sumber pengetahuan yang baru (aplikasi belajar, video animasi, jurnal, artikel), mempelajari skill baru agar melatih kreativitas peserta didik terutama dalam dunia digital, mempermudah terjalannya komunikasi yang baik dengan pendidik, meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari hal baru (seperti mempelajari bahasa asing), dan sebagainya (Gusman et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu berikut juga memperlihatkan bagaimana *Gadget* dapat berpengaruh dalam proses minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Azizah, 2022), menghasilkan bahwa penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di MA Darul Muttaqien, seperti peserta didik malas untuk membaca buku ataupun LKS, tidak ingin menyelesaikan tugas sekolah, peserta didik kurang focus dalam pembelajaran sehingga lebih memilih untuk bermain *Gadget* (kecanduan *Gadget*) karena merasa kurang diawasi oleh orang tua mereka. (Rohmah & Mardiyah, 2017), juga melakukan penelitian dan mendapatkan hasil bahwa *Gadget* memberikan pengaruh yang kurang baik pada minat belajar peserta didik, penggunaan *Gadget* kurang tepat seperti chatting dan mengakses media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung sehingga mengurangi minat belajar peserta didik akibat terlalu focus dengan *Gadget* mereka. Sama halnya dengan yang dilakukan oleh (Bakar & Kaddas, 2021) yang mengungkapkan hasil penelitian bahwa penggunaan *Gadget* sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, Ketika peserta didik memnfaatkan *Gadget* dengan baik tentu dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta

didik. Minat belajar penting dalam mendorong kualitas belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Peneliti juga melakukan pra riset dengan menyebarkan beberapa pertanyaan kepada responden. Peneliti mendapatkan data hampir 94% mahasiswa Pendidikan administrasi perkantoran 2022 menggunakan gadget lebih dari 3 jam perharinya, dan sisanya 6% menggunakan gadget kurang dari 3 jam. Dilihat dari lamanya penggunaan gadget diatas, dapat terlihat penggunaan gadget yang cukup sering dikalangan mahasiswa. Ditambah lagi penggunaan gadget oleh mahasiswa dapat digunakan untuk hal positif dan negative terutama pada proses belajar. Dari hasil pra riset peneliti mendapatkan hampir 65% menjawab mereka tidak setuju dalam pernyataan tidak menggunakan Gadget selama pembelajaran berlangsung, hal ini menunjukkan bahwa masih banyaknya mahasiswa yang sering bermain atau membuka Gadget mereka selama proses belajar berlangsung.

Tidak hanya itu, peneliti juga mendapatkan 48,57% mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 merasa tertarik untuk mempelajari mata kuliah web design. Dan hampir 50% mereka percaya bahwa mempelajari Web Design akan bermanfaat bagi kehidupan mereka. 68,57% Mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran 2022 sangat berusaha untuk mendapatkan nilai yang terbaik didalam mata kuliah ini, dengan cara memperhatikan ketika dosen menjelaskan materi, memiliki ketertarikan untuk mencari tahu mengenai web design dari beberapa sumber lain, mengerjakan tugas/project dengan baik, mencatat poin yang disampaikan oleh dosen, dan sebagainya. Dari sini bisa terlihat bahwa mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran memiliki minat belajar pada mata kuliah Web Design.

Maka, berdasarkan latar belakang dan berbagai kondisi yang terjadi diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam melalui kegiatan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Minat Belajar Pada Mata Kuliah Web Design Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran”**

KAJIAN TEORITIS

PENGGUNAAN GADGET

Kata *Gadget* sering disebut juga gawai berasal dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Gawai dalam KBBI memiliki dua makna. Makna pertama, **ga.wai** disebut sebagai suatu alat ataupun perkakas yang memiliki fungsi praktis. Makna kedua, **gawai** sebagai kata kerja yang bermakna ‘kerja’ atau ‘pekerjaan’. Makna kedua inilah yang dijadikan Paduan kata

berbahasa inggris, *Gadget*. Bisa dikatakan, *Gadget* adalah suatu alat yang dapat membantu suatu pekerjaan dan berkomunikasi. Kamil, 2016 dalam (Marpaung, 2018) mengatakan bahwa *Gadget* disebut juga sebagai telepon seluler (ponsel/HP), yang memiliki fungsi dasar seperti telepon rumah tradisional namun karena bentuknya yang praktis, benda tersebut dalam dibawa kemana saja (*portable/mobile*) tanpa perlu terhubung ke jaringan telepon melalui kabel.

Mengutip dari pendapat Asep Irpan dalam Nugraha (2018), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *Gadget* didalam aktivitas belajar. Faktor pertama yaitu lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah/kampus, maupun teman sebaya ikut mempengaruhi faktor dorongan peserta didik menggunakan *Gadget*. Tidak hanya lingkungan sosial tetapi juga lingkungan fisik. Misalnya, Ketika peserta didik berada dilingkungan keluarga yang menggunakan *Gadget* untuk hal-hal positif, maka hal tersebut juga mempengaruhi perilaku peserta didik dalam menggunakan *Gadget*. Lingkungan fisik disini maksudnya adalah tersedianya fasilitas-fasilitas seperti internet, *Gadget*, pulsa, dan jaringan yang mendukung peserta didik untuk menggunakan *Gadget*. Faktor kedua menurut pendapat dari asef, yaitu perilaku akses pengguna itu sendiri. Rahardjo, 2016 dalam (Nugraha, 2018). mengatakan ada tiga perilaku akses, mulai dari kognitif, afektif dan konatif. Kognitif berhubungan dengan ilmu dan wawasan pengguna terhadap *Gadget* dan internet, Afektif berhubungan dengan rasa tenang dan nyaman pada saat pengguna menggunakan *Gadget*, dan Konatif berhubungan dengan kelihaihan dalam menggunakan *Gadget*. Tiga perilaku akses inilah yang mendorong seberapa besar dorongan penggunaan *Gadget*.

Pendapat dikatakan oleh (Fauziyah et al., 2022) durasi penggunaan *Gadget* dibagi menjadi 3, pertama penggunaan tinggi yang memakan durasi penggunaan *Gadget* lebih dari 3 jam sehari, kedua, pengguna sedang Ketika durasi berkisar 3 jam sehari, dan pengguna rendah yang menggunakan *Gadget* kurang dari 3 jam sehari. (Saniyyah et al., 2021) ada dampak positif dan negative dari penggunaan *Gadget*. Dampak positif, seperti terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya. Terkhusus untuk pengguna pelajar, peserta didik dapat mengakses materi belajar dimana saja kapan saja dan langsung mendapatkan sumber informasi dengan mudah. Lalu dampak positif lainnya seperti, meningkatkan imajinasi peserta didik, mengembangkan kepercayaan diri, meningkatkan minat baca berhitung serta belajar untuk menemukan Solusi atas permasalahan yang terjadi. Tidak hanya dampak positif, ada banyak dampak negative yang ditimbulkan seperti, rentannya terkena radiasi dari Cahaya yang dihasilkan oleh *Gadget* dan dapat merusak sel syaraf dan otak anak, membuat anak menjadi tidak berani untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak jadi senang berada didalam zona

nyaman mereka dan nyaman dengan *Gadget* masing-masing sehingga kurang peduli atas apa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. *Gadget* juga dapat memanjakan peserta didik karena terlalu terlena dengan apa yang ditawarkan, sehingga peserta didik malas untuk mengerjakan tugas. *Gadget* membuat penggunaannya lebih memiliki sifat individualis, karena tidak peduli untuk berkomunikasi dengan teman mereka.

MINAT

Minat merupakan hal yang penting bagi seorang individu untuk mencapai sesuatu. Liang Gie dari Achru (2019) mengutarakan pendapatnya mengenai minat tersebut. Minat adalah keadaan kesediaan, minat, dan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan karena pelaku menganggap kegiatan tersebut penting. Minat bisa disebut sebagai jembatan antara seseorang dengan tujuannya. Slameto dalam (Lusi Marleni, 2016), minat merupakan ungkapan yang ditekankan dengan menyukai kegiatan atau pernyataan dari seseorang. Dengan kata lain, menurutnya, ketika orang tertarik, maka mereka cenderung mengikuti dan mengingat hal-hal yang sesuai dengan keinginannya. Minat merupakan aspek penting dari Psikologi dalam membantu seseorang mencapai tujuannya.

Mengutip menurut pendapat Lusi Marleni (2016), ada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi minat belajar. Kita akan membahasnya dari faktor internal terlebih dahulu. ¹ Faktor internal berarti faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, diantaranya perhatian, rasa keingintahuan, motivasi, dan kemampuan. Sedangkan untuk faktor eksternal yang mempengaruhi seperti sarana dan prasarana, guru, lingkungan sekolah, dan orang tua siswa. Tidak hanya dari pendapat Lusi, Djamarah dalam (Gumanti et al., 2023) mengatakan ada faktor-faktor tertentu yang ikut mempengaruhi minat belajar. Faktor internal (dari dalam diri siswa) seperti motivasi, perihal fisik (material), kesiapan, serta hal psikologis peserta didik. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari lingkungan luar seperti lingkungan keluarga, sekolah, metode mengajar guru, teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

Melihat pendapat dari (Rahmasari, 2023), ada beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik diantaranya:

1. Selama proses pembelajaran pengajar dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tidak mudah merasa bosan dan nantinya peserta didik mendapat pengalaman belajar yang baru.
2. Sebagai pengajar yang terus berhubungan langsung dengan peserta didik maka besar peluang guru untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, dengan memberikan

motivasi kepada peserta didik diharapkan minat belajar peserta didik juga ikut meningkat.

3. Upaya lainnya yang dapat dilakukan adalah mengelola kelas dengan baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sehingga nantinya dari proses pembelajaran bisa terlaksana dengan sesuai tujuan awal.
4. Guru dapat merancang media pembelajaran yang kreatif, efektif dan juga efisien. Seperti merancang media yang mudah dipahami oleh peserta didik, menggunakan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan, dan media didesign dalam bentuk yang menarik.
5. Ketika proses pembelajaran berakhir, pendidik atau guru dapat juga memberikan reward kepada peserta didik untuk menghargai kerja keras yang sudah dilakukan oleh peserta didik.
6. Langkah terakhir, yang dapat dilakukan adalah membuat kelompok belajar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan melatih kemandirian berpikir serta bekerjasama.

SELF REGULATED LEARNING

Zimmerman, 1994 dalam (Setiawan, 2020) mengatakan bahwa *Self regulated learning* menurut para ahli adalah suatu tahapan yang memiliki beberapa dimensi mencakup didalamnya berbagai aspek individual (emosional, psikologis, afektif), tingkah laku dan kontekstual. *Self regulated learning* bisa dikatakan sebagai suatu cara pembelajaran yang menitikberatkan perlunya inisiatif dan tanggung jawab peserta didik didalam proses belajar. Ada pendapat lain, menurut Wolters & Brady, 2021 dalam (Atmoko et al., 2022) *Self regulated learning*, adalah suatu **usaha** yang dilakukan **peserta didik dalam** mengenali, mengendalikan, mengamati, dan mengevaluasi **diri** selama belajar. Siswa yang memiliki *Self regulated learning* akan merasa dirinya memiliki tanggung jawab, memiliki tujuan dan caranya sendiri agar mereka paham apa yang harus dicapai atau dilakukan pada saat proses belajar.

Self regulated learning, memiliki 3 fase yang berhubungan antara satu sama lainnya, dalam (Pamungkas & prakoso, 2020) dijelaskan beberapa fase dari SLR.

1. Fase perencanaan dan pemikiran (*forethought and planning phase*). Fase ini menjadi fase awal, yang dimana peserta didik menelaah terlebih dahulu tujuan menyelesaikan suatu tugas dan barulah memikirkan cara menyelesaikan suatu tugas.

2. Fase peninjauan/kontrol (*performance monitoring phase*). Setelah merencanakan tujuan dari belajar, barulah peserta didik menyusun taktik/strategi untuk memotivasi mereka agar terus efektif dan memiliki rasa tanggung jawab dalam proses belajarnya dan tak lupa juga meninjau motivasi tersebut.
3. Fase refleksi kinerja (*reflection on performance phase*). Fase terakhir ini bisa disebut juga sebagai fase perenungan. Difase ini peserta didik dapat mengevaluasi apa saja kesalahan yang dilakukan pada saat proses belajar, apakah hasilnya sudah sesuai dengan tujuan di awal.

Corno, 2001 dalam (Ulum, 2016) menyebutkan ada beberapa ciri-ciri karakter yang membedakan antara peserta didik yang menerapkan *Self regulated learning* dengan mereka yang tidak, yaitu:

1. Peserta didik yang menerapkan *Self regulated learning* paham dan tau strategi apa yang ingin mereka terapkan untuk mendukung mereka dalam menyelesaikan, menambahkan, dan mengatur hal-hal penting didalam proses belajar.
2. Peserta didik paham betul bagaimana mereka Menyusun rencana, mengendalikan dan menjaga ritme mental mereka untuk mencapai tujuan pribadi.
3. Mereka menunjukkan keyakinan pada diri mereka sendiri, seperti efikasi diri akademik, memiliki penetapan tujuan belajar, rasa puas, dan semangat yang tinggi.
4. Peserta didik mengetahui bagaimana manajemen dan mengatur waktu serta tenaga mereka untuk menjalankan tanggung jawab seperti tugas dan mereka mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik dengan cara meminta bantuan kepada guru dan teman sebaya.
5. Mereka menunjukkan upaya (*effort*) yang lebih besar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget dan self-regulated learning terhadap minat belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran, khususnya dalam mata kuliah Web Design. Populasi penelitian terdiri dari mahasiswa Pendidikan Administrasi perkantoran 2022 berjumlah 88 orang, dan sampel dari penelitian ini berjumlah 35 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui angket atau kuisioner yang telah divalidasi, yang mencakup pertanyaan mengenai frekuensi penggunaan gadget, tingkat self-regulated learning, serta minat belajar mahasiswa. Analisis data dilakukan menggunakan

SPSS versi 27, yang mencakup uji validitas dan reliabilitas instrumen, analisis regresi linier berganda, serta uji hipotesis statistik untuk menentukan pengaruh signifikan antara variabel-variabel tersebut.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Kuisisioner atau Angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode survei yaitu kuisisioner tertutup. Nantinya peneliti memberikan pernyataan dan jawaban, sehingga responden hanya memilih jawaban yang *relate* dengan pilihan mereka. Dalam menyusun jawaban, peneliti menggunakan skala pengukuran dengan skala likert. Siregar dalam (Imron, 2019) menjelaskan bahwa skala Likert merupakan skala yang biasa digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu subjek. Anda dapat melihat pada tabel di bawah ini.

Table 1. Pedoman skor jawaban pernyataan

Alternatif Jawaban	Skor (Positif)	Skor (Negatif)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Studi Pustaka

Metode penelitian yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari sumber-sumber yang sudah ada, seperti jurnal, buku, dokumen-dokumen, dan sumber informasi lainnya. Studi pustaka berupa aktivitas dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan menelaah berbagai sumber, mulai dari jurnal, artikel, buku, dan sebagainya. Mengutip pendapat Zed (2003) dalam (Supriyadi, 2016) menganggap penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data melalui membaca, mengolah, menganalisis, dan mencatat data bahan penelitian. Dengan melakukan studi literatur maka data yang diperoleh harus sesuai dengan permasalahan peneliti.

METODE ANALISIS DATA

1. Uji Validitas Data

Menurut Sugiyono dalam (Hakiki & Setiana, 2023), Uji validitas merupakan uji yang memperlihatkan kecermatan dari data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang diungkapkan oleh peneliti. Validitas berarti ketepatan suatu alat ukur dalam menjalankan suatu fungsi (Puspasari & Puspita, 2022).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indikator bahwa suatu alat pengukuran memberikan data yang dapat diandalkan (Prambudi & Imantoro, 2021). Perbedaan yang sangat mencolok dari uji validitas dengan uji reliabilitas adalah uji validitas menanyakan seberapa akurat suatu pengukuran dalam mengukur apa yang diukurinya. Pengujian reliabilitas, di sisi lain, mempertanyakan seberapa andal reliabilitas/konsistensi dari pengukuran, terutama ketika pengukuran diulang.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam suatu kelompok terdistribusi normal.

4. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas suatu metode dalam analisis regresi yang menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi antar variabel independen dalam suatu model regresi.

5. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan uji untuk melihat ketidaksamaan antara varians dari kesalahan antara pengamatan yang berhubungan. Ketika terjadi heteroskedastisitas maka dapat menyebabkan standar koefisien regresi menjadi tidak jelas dan akhirnya mempengaruhi pengujian hipotesis dan kesimpulan akhir.

6. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi merupakan analisis statistik yang membantu menjelaskan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya (Prasetyo & Helma, 2022). Duli dalam (Nafiudin et al., 2021) menyatakan bahwa analisis ini bertujuan untuk mencari hubungan antara dua variabel yang saling bergantung.

7. Uji Hipotesis

a. Uji t (Hipotesis Parsial)

Uji ini dilakukan untuk menguji koefisien regresi parsial dari variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Uji t digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan/pengaruh yang signifikan dari variabel independen (X_1 dan X_2) terhadap variabel dependen (Y).

b. Uji f (hipotesis simultan)

Uji ini digunakan untuk mengetes secara signifikan dan simultan dari semua variabel independen terhadap variabel dependen. Jadi bisa dikatakan, uji ini untuk melihat adakah pengaruh variabel independen secara bersama terhadap variabel dependen.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase perubahan variable dependen (Y) yang disebabkan oleh variable independent (X).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kuisioner yang sudah disebar oleh peneliti, lalu dianalisis menggunakan SPSS 27 maka didapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan agar menemukan informasi apakah data yang sudah didapatkan berdistribusi normal atau sebaliknya. Apabila dalam hasil pengujiannya bersifat normal, maka hasil perhitungan statistik terdapat dalam populasi. Aturan dalam pengujian ini adalah apabila taraf signifikan $>0,05$ maka data tersebut normal, sebaliknya apabila taraf signifikan $<0,05$ maka data tersebut tidak normal. Dalam pelaksanaan pengujian ini peneliti menggunakan program komputer *Statistical Product and Service (SPSS) versi 27 for Windows*.

**Table 2. Uji Normalitas
One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.48826322
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.067
	Negative	-.108
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)^c		.200d
Monte Carlo Sig. (2-tailed)^c	Sig.	.371
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.358
	Upper Bound	.383

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

c Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Olahan Data SPSS 2024

Dari data yang sudah diolah oleh peneliti maka bisa didapatkan data terdistribusi normal. Aturan pengambilan keputusan ini didasarkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai

berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ data tidak berdistribusi normal. Maka, Dengan nilai signifikansi $0,200$ berarti data yang digunakan terdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji linearitas bertujuan agar melihat tidak adanya hubungan yang linear diantara satu variabel dengan variabel lainnya, yaitu variabel dependen dan independen. Aturan dalam pengujian ini, jika nilai signifikansi pada deviation from linearity $> 0,05$ maka kesimpulannya ada hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam pelaksanaan pengujian ini peneliti menggunakan program komputer Statistical Product and Service (SPSS) versi 29.0.20 for Windows. Berikut hasil pengujian yang telah dilakukan.

Table 3. Uji Linieritas Minat Belajar terhadap Kesulitan Belajar

Anova Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar*	Between Groups (Combined)	166.469	12	13.872	.584	.832
Penggunaan Gadget	Linearity	3.036	1	3.036	.128	.724
	Deviation from Linearity	163.433	11	14.858	.626	.788
	Within Groups	522.217	22	23.737		
	Total	688.686	34			

Sumber : olahan data SPSS 2024

Dalam perhitungan diatas, peneliti menggunakan aturan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel dependen dengan variabel independen. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka sebaliknya. Dari data yang sudah diolah maka didapatkan nilai deviation from linearity $0,788$. Melihat dari ini berarti nilai signifikansi $> 0,05$. Didapatkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan Gadget dan *self regulated learning* terhadap minat belajar.

Uji selanjutnya adalah uji multikolinieritas yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi yang tinggi diantara tiap-tiap variabel dalam model regresi. Dalam pelaksanaan pengujian ini peneliti menggunakan program komputer *Statistical Product and Service (SPSS) versi 27 for Windows*. Berikut hasil pengujian yang telah dilakukan.

Table 4. Uji Multikolinieritas

Model	Tolerance	VIF
-------	-----------	-----

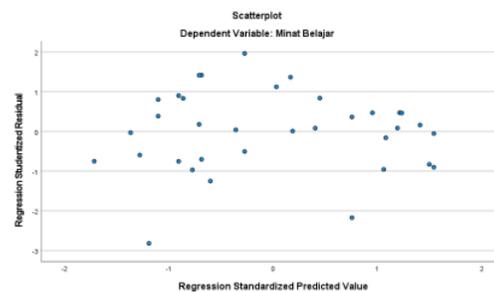
1 Penggunaan <i>Gadget</i>	.994	1.006
<i>Self regulated learning</i>	.994	1.006
a. Dependent Variabel : Minat Belajar		

Sumber : olahan data SPSS 2024

Hasil yang didapatkan dari perhitungan diatas menunjukkan bawah tidak adanya gejala multikolinearitas diantara variabel-variabel. Didapatkan bahwa variabel penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* memiliki nilai tolerance $0.994 > 0.100$ dan nilai VIF $1.006 < 10,000$.

Uji heteroskedastisitas merupakan uji yang mengevaluasi apakah residu seluruh observasi dalam model regresi linier mempunyai varian yang tidak sama. Berikut tanda tidak terjadi gejala heteroskedastisitas:

- Titik data tersebar di atas, di bawah, atau di sekitar angka 0.
- Poin tidak tersebar hanya pada satu titik saja (tepat di atas atau di bawah).
- Sebaran titik data tidak membentuk pola.



Gambar 1. Uji Heteroskedastitas

Dari gambar diatas, bisa dianalisis bahwa titik-titik menyebar disekitar angka 0 keatas maupun kebawah. Titiktitik juga tidak membentuk suatu pola ataupun merenggang dan merapat Kembali. Maka, bisa ditarik Kesimpulan bahwa hasil variable tidak menunjukkan gejala heteroskedastitas.

Selanjutnya akan dilakukan Uji analisis regresi linear berganda, biasanya ditujukan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang saling bergantung/ saling mempengaruhi diantara variable satu dengan yang lainnya (Nurdin et al., 2018).

6
Table 5. Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	-1.266	5.507		
Penggunaan <i>Gadget</i>	.167	.119	.133	1.405	.170
<i>Self regulated learning</i>	.914	.103	.845	8.912	<0,001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : olahan data SPSS 2024

Berdasarkan data diatas, maka diperoleh rumus regresi seperti berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots$$

$$Y = (-1.266) + 0.167 + 0.914$$

Interpretasi yang didapatkan sebagai berikut :

1. Konstanta (a)

Hal ini menunjukkan Ketika semua variable bebas mempunyai nilai nol maka nantinya nilai variable terikat sebesar -1.266. Tanda negative menunjukkan adanya pengaruh negative (pengaruh berlawanan) antara variable dependen dengan variable independent. Hal ini menunjukkan Ketika variable independent yaitu penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* bernilai 0 persen maka nilai minat belajar sebesar -1.266.

2. Penggunaan *Gadget* (X1) terhadap beta (Y)

Nilai koefisien penggunaan *Gadget* X1 memiliki nilai positif yaitu 0.167. tanda positif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang searah antara variable dependen dengan variable independent, Dimana, Ketika penggunaan *Gadget* mengalami kenaikan 1% maka minat belajar akan naik sebesar 0.167 dengan variable independent lainnya dianggap konstan.

3. *Self regulated learning* (X2) terhadap beta (Y)

Nilai koefisien *Self regulated learning* X2 memiliki nilai positif yaitu 0.914. tanda positif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang searah antara variable dependen dengan variable independent, Dimana, Ketika *Self regulated learning* mengalami

kenaikan 1% maka minat belajar akan naik sebesar 0.914 dengan variable independent lainnya dianggap konstan.

Perhitungan koefisien determinasi dilakukan agar melihat seberapa kuat variable bebas bisa berkontribusi terhadap variable tetap didalam satuan persentase. Berikut perhitungan yang sudah peneliti lakukan:

Table 6. Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.845 ^a	.714	.696	2.48061

a. Predictors : (Constant), *Self regulated learning*, Penggunaan *Gadget*
b. Dependent Variable : Minat Belajar

Sumber : olahan data SPSS 2024

Dari data table diatas, bisa disimpulkan bahwa *Self regulated learning* dan penggunaan *Gadget* berpengaruh sebesar 71,4% terhadap minat belajar, sedangkan 28,6% nya dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti. Nilai R Square yang didapatkan diatas 5% atau cenderung mendekati angka 1 berarti bisa dikatakan bahwa variable independent memberikan hampir sepenuhnya semua informasi yang dibutuhkan untuk menduga variable dependen.

Setelah melakukan uji koefisien determinasi, dilakukan uji T dan Uji F untuk mengetahui pengaruh antara variable. Hasil pengujian sebagai berikut.

1) Uji T (Hipotesis Parsial)

Uji t adalah suatu uji yang digunakan untuk mendapatkan informasi apakah variable independent secara parsial (secara sendiri-sendiri) mempengaruhi variable dependen (Y). dalam penelitian ini uji t dilakukan untuk melihat signifikan penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa prodi Pendidikan administrasi perkantoran. Untuk menganalisis uji t dapat dilihat melalui table analisis regresi linear berganda.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1.266	5.507		-.230	.820
Penggunaan Gadget	.167	.119	.133	1.405	.170
Self regulated learning	.914	.103	.845	8.912	<0,001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : olahan data SPSS 2024

Untuk pengujian Uji T peneliti menentukan menggunakan nilai sign <0,05 dan nilai t_{hitung} > nilai t_{tabel} (berpengaruh). Untuk menghitung nilai t_{tabel} dapat menggunakan rumus dibawah ini

Nilai Ttabel : $t = \alpha/2 : n-k$ (jumlah variabel bebas)-1

$$t = 0,05/2 : 35-2-1$$

$$t = 2.0369 \text{ (bisa juga dilihat dari tabel titik persentase distribusi t)}$$

Maka, kita bisa menemukan intepretasi sebagai berikut :

² Penggunaan Gadget (X1) terhadap Minat Belajar (Y)

Ho₁ : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan Gadget dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Ha₁ : Terdapat pengaruh antara penggunaan Gadget dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Terlihat pada hasil analisis diatas terdapat nilai sig sebesar 0.170. Nilai sig yang didapat lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 atau $0.170 > 0,05$. Lalu jika melihat dari nilai t, didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 2.0369 dan t_{hitung} yakni 1.405. Jadi t_{hitung} (1.405) < t_{tabel} (2.0369), maka bisa disimpulkan bahwa X1 tidak memiliki hubungan yang searah dengan Y. Atau bisa dikatakan Ho₁ diterima dan Ha₁ ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa secara parsial **Penggunaan Gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.**

Self regulated learning (X2) terhadap Minat Belajar (Y)

Ho₂ : Tidak terdapat pengaruh antara *self regulated learning* dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Ha₂ : Terdapat pengaruh antara *self regulated learning* dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Nilai signifikansi yang dihasilkan dari variabel *self regulated learning* adalah <0,001. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau bisa dikatakan <0,001 < 0,05. Selain melihat dari nilai sig kita akan melihat dari nilai t_{tabel} . T_{tabel} didapatkan 2.0369 dan thitung 8.912. Jadi thitung (8.912) > t_{tabel} (2.0369), maka bisa disimpulkan bahwa X₂ memiliki hubungan yang searah dengan Y. Atau bisa dikatakan Ho₂ ditolak dan Ha₂ diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa secara parsial ***Self regulated learning berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.***

2) Uji F (Uji Simultan)

Table 1. Hasil Uji Simultan

ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	491.775	2	245.888	39.959	<0,001
Residual	196.910	32	6.153		
Total	688.686	34			

a. Dependent Variabel : Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), *Self regulated learning*, Penggunaan *Gadget*

Sumber : olahan data SPSS 2024

Uji f (simultan) adalah suatu uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah semua variabel independen (X₁,X₂) secara simultan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y). Pengambilan keputusan didasarkan dengan kriteria berikut :

- Apabila probabilitas signifikansi <0.5 maka Ha diterima
- Apabila probabilitas signifikansi >0.5 maka Ha ditolak

Hipotesis dalam pengujian ini adalah

Ho₃ : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Ha₃ : Terdapat pengaruh antara penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* dengan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah web design prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Untuk menentukan F_{tabel} dapat dilakukan dengan menghitung secara manual atau melihat melalui tabel distribusi f. Jika melihat dari tabel f didapatkan bahwa f_{tabel} yakni 3.29. ketika melihat dari tabel perhitungan SPSS didapatkan f_{hitung} sebesar 39.959 dengan nilai sig <0,001. Nilai F_{hitung} (39.959) > $F_{tabel}(3.29)$ dan nilai sig <0.001 < dari 0,05. Maka dari analisis diatas, H_0 diterima dan H_0 ditolak. Dengan keadaan ini bisa dikatakan secara bersama-sama (simultan) **Penggunaan Gadget dan Self regulated learning berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.**

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran 2022 didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran tidak menunjukkan arah yang positif. Hal ini terlihat dari hasil uji analisis regresi linear berganda, didapatkan 0.167 yang berarti Ketika terjadi kenaikan penggunaan *Gadget* 1% akan meningkatkan minat belajar sebesar 0,167 yang berarti minat belajar mahasiswa masih ditentukan dari variable lainnya yang tidak diteliti. Lalu juga peneliti telah melakukan uji t untuk menguji secara parsial apakah penggunaan *Gadget* berhubungan dengan minat belajar mahasiswa, hasil yang didapatkan nilai sig lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 atau $0.170 > 0,05$. Lalu jika melihat dari nilai t, didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 2.0369 dan t_{hitung} yakni 1.405. Dari sini bisa disimpulkan bahwa **Penggunaan Gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.**
2. Sebaliknya dari variabel penggunaan *Gadget*, *self regulated learning* memiliki hasil yang sebaliknya. Dari perhitungan yang dilakukan didapatkan hasil Nilai sig < 0,05 atau bisa dikatakan <0,001 < 0,05. Selain melihat dari nilai sig kita akan melihat dari nilai t_{tabel} . T_{tabel} didapatkan 2.0369 dan t_{hitung} 8.912. Jadi t_{hitung} (8.912) > t_{tabel} (2.0369), maka bisa disimpulkan bahwa X_2 memiliki hubungan yang searah dengan Y. Dapat ditarik kesimpulan bahwa secara parsial **Self regulated learning berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.**

3. Setelah melakukan uji t untuk mengetahui secara parsial masing-masing variabel independen mempengaruhi variabel dependen, maka dilakukan juga uji koefisien determinasi mengenai penggunaan *Gadget* dan *self regulated learning* didapatkan *Self regulated learning* dan penggunaan *Gadget* berpengaruh sebesar 71,4% terhadap minat belajar, sedangkan 28,6% nya dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti. Uji f yang dilakukan peneliti menunjukkan Nilai $F_{hitung} (39.959) > F_{tabel} (3.29)$ dan nilai sig $< 0.001 < 0.05$. Dengan keadaan ini bisa dikatakan secara bersama-sama (simultan) **Penggunaan *Gadget* dan *Self regulated learning* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022 pada mata kuliah Web Design.**

SARAN

Dari hasil penelitian diatas, peneliti menyadari masih kurangnya penelitian yang dilakukan. Maka dari itu terdapat beberapa saran agar dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan penelitian berikutnya:

1. Untuk mahasiswa, penggunaan *Gadget* memang sudah menjadi teman sehari-hari kita. Penggunaan *Gadget* juga banyak membantu kita baik dalam hal aktivitas belajar, aktivitas sehari-hari ataupun dilingkungan. Namun, dibalik kemudahan yang diberikan oleh *Gadget* jangan sampai menjadikan alat tersebut diatas segala-galanya. Tetap kontrol penggunaan *Gadget* dan manfaatkan sebaik baiknya. Tidak hanya itu, mahasiswa juga diharapkan dapat terus meningkatkan self regulasi diri mereka agar minat belajar terus terjaga. Dengan adanya kemajuan, minat belajar mahasiswa seharusnya dapat terus dipertahankan dengan dibantu oleh kemajuan teknologi yang memudahkan kita semua untuk memaksimalkan proses belajar.
2. Untuk dosen/pengajar dapat memanfaatkan kemajuan yang ada untuk terus menjaga minat belajar peserta didik, seperti membuat variasi media belajar, memberikan *project* kreatif, dan sebagainya yang dapat mendorong rasa kemandirian dan tanggung jawab yang dimiliki mahasiswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menambah variabel-variabel lainnya yang masih banyak belum diteliti sehingga dapat menambah kebaruan informasi dan ilmu bagi para pembacanya.

DAFTAR REFERENSI

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- APJII. (2024). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Atmoko, A., Bariyyah, K., Costa, A. Da, Hanafi, H., & Wahyuni, E. T. (2022). Perilaku belajar dan self regulated learning siswa selama belajar dari rumah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(2), 294. <https://doi.org/10.29210/174100>
- Azizah, K. N. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar bagi anak*. 3(2), 177–180.
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66. <https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatIslamiah>
- Dinia, A. N., & Nurmawati, I. (2020). Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Masa Pandemi Di Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 55–65.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil

- Belajar Ips. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–112.
- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69–77. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>
- Fauziyah, N. K., Adnan, & Putri, A. (2022). Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini Pengguna Gadget dengan Teman Sebaya. *Ash-Shudur: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 29–42. <https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/Ash-Shudur/article/view/1389>
- Gumanti, D., Respita, R., & Noer, S. M. (2023). Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(1), 12.
- Gusman, D. T., Wati, W., & Lageni, I. B. (2022). Sosialisasi dampak positif penggunaan gadget bagi siswa. *Journal UMJ*, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Hakiki, R., & Setiana, A. R. (2023). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH PUSAT KESEHATAN MASYARAKAT (UPTD PUSKESMAS) PAGERAGEUNG KABUPATEN TASIKMALAYA. 2(8), 3085–3094.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Indy, R., Waani, F., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://publikasipips.ulm.ac.id/index.php/tmkm/article/view/376>
- Lusi Marleni. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nafiudin, Andari, Kurnia, D., & Tia Safitri, A. (2021). Pentingnya Desain Ulang Pekerjaan Dan Deskripsi Pekerjaan Untuk Peningkatan Kinerja Pegawai Pada Masa Pandemi Covid 19. *Sains Manajemen*, 7(2), 155–167. <https://doi.org/10.30656/sm.v7i2.4139>
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan MKJP di enam wilayah

- Indonesia. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 267–282.
- Nurdin, I., Sugiman, & Sunarmi. (2018). Penerapan Kombinasi Metode Ridge Regression (RR) dan Metode Generalized Least Square (GLS) untuk Mengatasi Masalah Multikolinearitas dan Autokorelasi. *Jurnal Mipa*, 41(1), 58–68.
- Pamungkas, H., & prakoso, A. (2020). Self-Regulated Learning Bagi Mahasiswa: Pentingkah? *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 69–75. <https://doi.org/10.17977/um014v13i12020p069>
- Prambudi, J., & Imantoro, J. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur. 7(3), 6.
- Prasetyo, R. A., & Helma. (2022). Analisis Regresi Linear Berganda Untuk Melihat Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kemiskinan di Provinsi Sumatera Barat. *Journal of Mathematics UNP*, 7(2), 62. <https://doi.org/10.24036/unpjomath.v7i2.12777>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Rahayu, J., & Imami, A. I. (2022). Pengaruh self-regulated learning terhadap minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(3), 489–498. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i3.13899>
- Rahmasari, D. (2023). Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1075–1079. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831>
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). *the Effect of the Use of Gadget and Learning Environment Toward Learning Interest of Student Grade Xi Office Administration Competence Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. 2.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Setiawan, I. (2020). Penerapan Teknik Self Regulated Learning Dalam Mereduksi Tingkat Academic Burnout Siswa di Sekolah MAN 1 Watansoppeng. *Journal Universitas Negeri Makassar*, 53(9), 2–12. http://eprints.unm.ac.id/18995/1/JURNAL_WANDI.pdf
- Supriyadi, S. (2016). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>
- Ulum, M. I. (2016). Strategi Self-Regulated Learning untuk Menurunkan Tingkat Prokrastinasi

Akademik Siswa. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 153–170.
<https://doi.org/10.15575/psy.v3i2.1107>

Yasir, M. (2022). Peran Pentingnya Pendidikan dalam Perubahan Sosial di Masyarakat. *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 1(1), 122–132.
<https://publikasipips.ulm.ac.id/index.php/tmkm/article/view/376>

Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Minat Belajar Pada Mata Kuliah Web Design Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uad.ac.id Internet Source	1%
2	Rahma Kartika, Agus Priyatno, Annisa Mawardini. "Pengaruh Penggunaan Gadget di Rumah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi", Karimah Tauhid, 2024 Publication	1%
3	e-journal.upr.ac.id Internet Source	1%
4	journal.areai.or.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	1%
6	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
7	jurmafis.untan.ac.id Internet Source	1%



Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On