

PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMPTQ AL-MATIN

Asmiati, Fithria Mardhotillah, Muhamad Fuji Hakiki

Institut KH. Ahmad Sanusi Sukabumi

m.fujihakiki@inkhas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Sampel penelitian berjumlah 58 siswa kelas VII dan VIII. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,812 untuk variabel pemanfaatan teknologi informasi dan 0,735 untuk variabel minat belajar, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan koefisien regresi sebesar 0,357. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pemanfaatan teknologi informasi, maka semakin meningkat minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Gadget, Minat belajar, Teknologi informasi.

PENDAHULUAN

Belajar dan mengajar merupakan aktivitas utama dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi harapan utama bagi guru dan siswa. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari upaya yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi serta kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Guru dituntut untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan tetap memiliki semangat dalam belajar (Astuti & Sembiring, 2019). Selain itu, pemberian motivasi juga menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan semangat belajar siswa.

Salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk merasa tertarik dan senang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Sunadi, 2010). Minat belajar juga mendorong siswa untuk berusaha secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Purwanti, 2012). Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan.

Minat belajar memiliki peran sebagai pendorong utama dalam aktivitas belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya menunjukkan ciri-ciri

seperti perhatian yang konsisten terhadap materi, rasa senang dalam belajar, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, dan tidak optimal dalam mencapai hasil belajar. Hal ini menjadi perhatian khusus terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), di mana siswa berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap berbagai distraksi dari lingkungan sekitarnya (Laoli, 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi mencakup penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, serta sistem komunikasi yang memungkinkan pengolahan dan penyampaian informasi secara cepat dan efisien (Rakhmansyah et al., 2014). Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dapat mendukung proses pembelajaran melalui penyediaan sumber belajar yang luas, media pembelajaran yang interaktif, serta akses informasi yang lebih mudah dan cepat.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah penggunaan gadget. Gadget merupakan perangkat teknologi yang memiliki berbagai fungsi, seperti mengakses informasi, media pembelajaran, serta sarana komunikasi (Widyawati & Sugiman, 2014). Penggunaan gadget dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan minat belajar siswa karena dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan variatif. Namun demikian, penggunaan gadget juga memiliki potensi dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPTQ Al-Matin, pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk gadget menunjukkan kondisi yang beragam. Sebagian siswa memanfaatkan gadget untuk mendukung pembelajaran, seperti mencari materi tambahan dan mengerjakan tugas. Namun, masih ditemukan siswa yang menggunakan gadget untuk aktivitas non-akademik seperti bermain game dan mengakses media sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa kurang fokus, tidak aktif dalam pembelajaran, serta menunjukkan penurunan minat belajar.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran oleh guru juga belum optimal. Pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi informasi dengan praktik yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penelitian untuk mengkaji secara empiris pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat dari peristiwa yang telah terjadi, yakni pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMPTQ Al-Matin, yang berjumlah 58 siswa. Berdasarkan pendapat Arikunto

(2010), apabila jumlah populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat penelitian populasi dengan jumlah responden sebanyak 58 orang siswa. Penentuan jumlah ini juga diperkuat dengan rumus dari Notoatmodjo (2010) yang digunakan untuk memastikan kecukupan sampel.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan minat belajar siswa. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan lima pilihan jawaban, mulai dari Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (5). Selain angket, data juga diperoleh melalui observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa alat ukur memiliki ketepatan dan konsistensi dalam mengukur variabel penelitian.

Data dikumpulkan secara langsung melalui penyebaran angket kepada seluruh responden di lingkungan sekolah, observasi kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi data sekolah yang relevan dengan penelitian.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan persamaan umum:

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

Keterangan:

Y = Minat belajar siswa

X = Pemanfaatan teknologi informasi

α = Konstanta

β = Koefisien regresi

e = Galat (*error term*)

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Uji Instrumen

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X (Pemanfaatan Teknologi Informasi)

Uji Validitas Variabel X				
<i>Item-Total Statistics</i>				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
X.1	18.83	7.584	.701	.755
X.2	19.07	7.083	.592	.781
X.3	18.84	7.853	.610	.774
X.4	18.66	8.265	.478	.802
X.5	19.50	8.009	.517	.794
X.6	18.72	8.203	.571	.784

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam instrumen variabel X mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diketahui bahwa seluruh item pernyataan dalam variabel X memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* di atas 0,3, yaitu berkisar antara 0,478 hingga 0,701. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki korelasi yang cukup kuat dengan total skor, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan variabel X valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas Variabel X

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.812	6

Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi dalam mengukur variabel yang sama. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,812 dengan jumlah item sebanyak 6 pernyataan. Nilai *Cronbach's Alpha* ini termasuk dalam kategori sangat reliabel, karena berada di atas batas minimal 0,70 yang ditetapkan sebagai standar reliabilitas oleh para ahli seperti Nunnally (1978). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi, sehingga dapat dipercaya dan menghasilkan data yang stabil jika digunakan pada waktu atau sampel yang berbeda. Dengan kata lain, setiap butir pernyataan dalam instrumen memiliki kesesuaian yang baik dalam mengukur konsep yang sama, yaitu variabel yang diteliti. Oleh karena itu, instrumen ini dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

<i>Uji Validitas Variabel Y</i>				
<i>Item-Total Statistics</i>				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Y.1	25.34	15.212	0.585	0.780
Y.2	25.45	14.462	0.606	0.776
Y.3	25.45	15.515	0.478	0.805
Y.4	25.67	14.610	0.595	0.782
Y.5	25.97	15.648	0.552	0.799
Y.6	24.98	15.666	0.565	0.793
Y.7	25.17	14.672	0.701	0.762

Berdasarkan hasil uji validitas variabel minat belajar (Y), diketahui bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* > 0,30. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid dan mampu mengukur variabel minat belajar dengan baik. Nilai korelasi tertinggi terdapat pada item Y.7 sebesar 0,701, sedangkan nilai terendah terdapat pada item Y.3 sebesar 0,478, namun masih dalam kategori valid.

Uji Reabilitas Variabel Y	
<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.735	7

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,735 dengan jumlah item sebanyak 7 pernyataan. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan sama seperti instrumen variabel X sehingga instrumen ini dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

B. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		2.20305776
Most Extreme Differences	Absolute		.066
	Positive		.066
	Negative		-.066
Test Statistic			.066
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.765
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.754
		Upper Bound	.776

Uji normalitas merupakan salah satu syarat utama yang harus dipenuhi dalam analisis regresi linear, terutama dalam konteks model estimasi berbasis pendekatan parametrik. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data residual (selisih antara nilai prediksi dan nilai aktual) berdistribusi normal atau tidak. Residual yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan telah sesuai dan tidak mengandung bias sistematis yang dapat mempengaruhi hasil estimasi dan pengujian hipotesis.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terhadap nilai *unstandardized residual*. Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa jumlah data (N) adalah 58 dengan nilai *mean residual* sebesar 0,000 dan standar deviasi sebesar 2,203. Nilai *mean* yang mendekati nol menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan rata-rata yang signifikan dalam data residual, sedangkan nilai standar deviasi mencerminkan variasi data residual yang masih dalam batas wajar.

Nilai *Kolmogorov-Smirnov test statistic* diperoleh sebesar 0,066, dan yang paling penting adalah nilai signifikansinya, yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Selain itu, hasil *Monte Carlo simulation* untuk 10.000 sampel juga menunjukkan nilai *Monte Carlo Sig. (2-tailed)* sebesar 0,765 dengan *confidence interval* 99% antara 0,754 hingga 0,776. Kedua nilai signifikansi tersebut jauh di atas batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data residual dengan distribusi normal, yang berarti data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Hasil ini sangat penting karena menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi. Ketika asumsi normalitas terpenuhi, maka hasil estimasi parameter dalam analisis regresi menjadi valid dan dapat dipercaya. Selain itu, uji-statistik lanjutan seperti uji t dan uji F juga menjadi sah untuk dilakukan karena distribusi normal residual menjadi dasar keabsahan perhitungan signifikansi dalam model regresi. Dengan demikian, model regresi yang dibangun dalam penelitian ini telah memenuhi syarat kelayakan dalam hal distribusi residual, dan dapat dilanjutkan untuk uji hubungan antar variabel.

C. Hasil Uji Linearitas

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	90.128	1	90.128	18.244	.000 ^b
	Residual	276.647	56	4.940		
	Total	366.776	57			
a. Dependent Variable: TOTAL_Y						
b. Predictors: (Constant), TOTAL_X						

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan dan bersifat linear antara variabel bebas (X), yaitu Pemanfaatan Teknologi Informasi, dengan variabel terikat (Y), yaitu Minat Belajar Siswa, maka dilakukan uji analisis varians (ANOVA). Uji ini digunakan sebagai bagian dari analisis regresi linear sederhana untuk menguji apakah model regresi yang dibentuk dapat menjelaskan hubungan yang linear secara statistik antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 18,244 dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari batas kritis 0,05 ($p < 0,05$), yang berarti hubungan antara variabel X dan Y signifikan secara statistik. Artinya, terdapat hubungan linear yang nyata antara pemanfaatan teknologi informasi dan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y dalam pola yang linear, sehingga model regresi yang digunakan dinyatakan layak untuk menggambarkan hubungan tersebut.

Jadi, nilai *Sum of Squares Regression* sebesar 90,128 menunjukkan besarnya variasi nilai minat belajar siswa (Y) yang dapat dijelaskan oleh pemanfaatan teknologi informasi (X). Sementara itu, nilai *Residual* sebesar 276,647 merepresentasikan variasi yang tidak dapat dijelaskan oleh model, dan *Total Sum of Squares* sebesar 366,776 merupakan total variasi dalam data. Hasil ini menunjukkan bahwa proporsi variasi minat belajar yang dapat dijelaskan oleh pemanfaatan teknologi informasi cukup besar, yang selaras dengan nilai F yang tinggi dan signifikansi yang sangat kuat.

Dengan demikian, hasil uji ANOVA memberikan bukti kuat bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara pemanfaatan teknologi informasi dan minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin. Ini memperkuat temuan bahwa semakin tinggi pemanfaatan teknologi informasi yang dilakukan siswa, maka semakin tinggi pula kecenderungan meningkatnya minat mereka dalam belajar, sesuai dengan arah hubungan yang dianalisis dalam penelitian ini.

D. Uji Hipotesis

1. Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients^a</i>						
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardize d Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	20.156	2.247		8.970	.000
	TOTAL_X	.357	.084	.496	4.271	.000

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X), yaitu Pemanfaatan Teknologi Informasi, terhadap variabel terikat (Y), yaitu Minat Belajar Siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 20,156 + 0,357X$$

Dari persamaan tersebut, dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta (*intersep*) sebesar 20,156 menunjukkan bahwa jika tidak ada pemanfaatan teknologi informasi ($X = 0$), maka nilai minat belajar siswa (Y) diperkirakan berada pada angka 20,156. Sementara itu, koefisien regresi variabel X sebesar 0,357 berarti bahwa setiap peningkatan 1 satuan dalam pemanfaatan teknologi informasi akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0,357 satuan dalam minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif antara kedua variabel tersebut, di mana semakin tinggi pemanfaatan teknologi informasi, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Nilai *t* hitung sebesar 4,271 dengan nilai signifikansi $< 0,001$ menunjukkan bahwa koefisien regresi tersebut signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin. Koefisien beta (β) sebesar 0,496 pada kolom *Standardized Coefficients* juga mengindikasikan bahwa pengaruh variabel X terhadap Y berada pada kategori sedang hingga kuat. Ini berarti pemanfaatan teknologi informasi memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini secara menyeluruh menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Di era modern yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, hasil ini memberikan penguatan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis digital bukan hanya pilihan tambahan, melainkan menjadi kebutuhan mendasar dalam sistem pendidikan, termasuk di tingkat sekolah menengah seperti SMPTQ Al-Matin.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar, mereka akan lebih mudah terdorong untuk aktif, terlibat, dan berusaha memahami materi pelajaran. Temuan bahwa teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa mengindikasikan bahwa teknologi telah menjadi medium yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini, yang dikenal sebagai generasi *digital native*.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis yang luas bagi pihak sekolah. SMPTQ Al-Matin, sebagai institusi pendidikan berbasis keislaman yang juga terbuka terhadap perkembangan zaman, dapat menjadikan teknologi informasi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Tidak hanya sekadar menggunakan media digital seperti presentasi atau video pembelajaran, tetapi juga dengan mengembangkan ekosistem digital yang mendukung proses belajar-

mengajar, seperti penggunaan *Learning Management System* (LMS), platform *e-learning*, aplikasi kuis interaktif, atau forum diskusi daring yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Lebih jauh lagi, hasil ini juga memberikan pertimbangan strategis bagi guru dan tenaga pendidik, bahwa pendekatan pedagogis yang menggabungkan antara konten pelajaran dengan teknologi informasi akan lebih mudah menjangkau cara belajar siswa masa kini. Guru perlu meningkatkan kompetensinya dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), bukan hanya agar mampu mengoperasikan perangkat, tetapi juga mampu mendesain strategi pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi. Pelatihan-pelatihan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting untuk diadakan secara berkala.

Dari sisi kebijakan, temuan ini juga dapat menjadi dasar bagi pihak manajemen sekolah untuk mengalokasikan anggaran dan sumber daya secara lebih proporsional dalam hal pengadaan fasilitas teknologi dan peningkatan kapasitas guru dalam literasi digital. Sekolah perlu menyiapkan infrastruktur pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat digital di kelas, serta konten pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pelajaran.

Lebih luas lagi, hasil penelitian ini juga menjadi sinyal penting bahwa transformasi digital di dunia pendidikan tidak dapat ditunda, bahkan untuk lembaga pendidikan berbasis agama sekalipun. Justru dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal, pendidikan keislaman dapat lebih relevan dengan konteks zaman dan menjangkau generasi muda dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan realitas kehidupan mereka saat ini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis terhadap literatur akademik mengenai pengaruh teknologi informasi dalam pendidikan, tetapi juga memberikan arah kebijakan dan tindakan nyata yang dapat diterapkan oleh sekolah, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi dan zaman.

Dengan adanya teknologi yang terus berkembang dan memperbarui dirinya seiring waktu. Pembaruan ini dapat berupa peningkatan perangkat lunak maupun inovasi bentuk produk, seperti pada smartphone yang saat ini digunakan hampir oleh semua kalangan. Smartphone menjadi populer karena memiliki fitur-fitur yang modern, praktis, dan fungsional. Tak hanya orang dewasa, anak-anak dan remaja pun sudah akrab dengan perangkat ini. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sangat cepat menyebar dan mudah diterima oleh masyarakat luas.

Namun, di balik kemudahan tersebut, ada sisi negatif yang perlu diperhatikan. Salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi informasi, khususnya smartphone, adalah ketika penggunaannya menjadi berlebihan. Banyak orang menjadi terlalu fokus pada perangkat mereka sehingga mengabaikan interaksi sosial dan kewajiban lainnya, seperti waktu belajar,

beribadah, atau beristirahat. Anak-anak yang masih dalam tahap tumbuh kembang sangat rentan terhadap pengaruh buruk dari teknologi, seperti kecanduan internet, paparan konten yang tidak sesuai usia, serta hilangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pengawasan dan bimbingan dari orang tua sangat penting dalam mendampingi anak menggunakan teknologi.

Menurut Bill Gates dalam (Novitasari, 2019), anak-anak sebaiknya tidak diberi gawai sebelum usia 14 tahun karena mereka belum memiliki kemampuan penuh untuk menyaring informasi yang mereka terima. Pepatah mengatakan “mencegah lebih baik daripada mengobati”, sehingga penting bagi orang tua untuk membatasi akses teknologi pada anak-anak tanpa pengawasan.

Meski begitu, jika digunakan dengan bijak, teknologi informasi memiliki pengaruh besar yang positif, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi bisa dijadikan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyediaan informasi yang luas dan akses cepat terhadap materi pembelajaran. Misalnya, siswa dapat mencari referensi tambahan dari internet untuk memperkaya pengetahuan mereka di luar materi yang diajarkan guru (Mahardika et al., 2022).

Teknologi pendidikan juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan tidak melelahkan. Dalam konteks ini, teknologi menjadi alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Melalui berbagai platform digital, siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja, yang tentunya berdampak pada peningkatan minat belajar mereka.

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak-anak usia dini. Saat ini, penggunaan gadget dan internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak, bahkan sejak masa prasekolah (Maulana Ahmad et al., 2024). Dalam situasi ini, kebiasaan digital anak mulai terbentuk sejak dini, terutama melalui lingkungan keluarga yang berperan penting sebagai pihak pertama dalam memperkenalkan dan membiasakan penggunaan teknologi (Ali Mahdi et al., 2024). Oleh karena itu, literasi digital sejak usia dini menjadi hal yang sangat penting untuk membantu anak mengenali, memahami, serta menggunakan teknologi secara bijak, sehat, dan produktif (Sari et al., 2024).

Namun, di balik berbagai kemudahan dan manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget secara berlebihan mulai menimbulkan dampak negatif yang cukup serius. Banyak anak menjadi kecanduan gadget, mengabaikan waktu belajar, sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran, dan mengalami gejala *digital syndrome* seperti gangguan tidur, emosi yang tidak stabil, serta ketergantungan terhadap layar (Purnamasari Dewi, 2023; Rusnedy et al., 2024). Situasi ini semakin diperburuk dengan kurangnya kemampuan orang tua dan guru dalam melakukan pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Pemanfaatan teknologi juga harus diarahkan dengan tepat. Ketika teknologi dimanfaatkan untuk hal-hal yang kurang produktif, seperti bermain game secara berlebihan atau mengakses konten tidak mendidik, maka minat belajar siswa justru bisa

menurun. Anak-anak bisa menjadi kurang fokus, kehilangan motivasi, dan cenderung menunda kewajiban akademik mereka (Astriani et al., 2023).

Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak agar memanfaatkan teknologi secara positif. Teknologi informasi semestinya diarahkan untuk memperkuat proses pembelajaran, memperluas wawasan, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Jika digunakan secara bijak, teknologi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka berkembang menjadi individu yang lebih cakap dalam menghadapi tantangan zaman (Rr. Vemmi Kesuma Dewi, 2020).

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mahardika et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi aspek afektif siswa, terutama dalam hal minat belajar.

Namun, hasil ini juga melengkapi penelitian Sari et al. (2024) yang lebih menekankan pada aspek pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Jika penelitian tersebut menyoroti pentingnya kontrol dan pendampingan agar penggunaan teknologi tidak berdampak negatif, maka penelitian ini menambahkan dimensi baru bahwa penggunaan teknologi yang diarahkan secara positif dalam konteks pembelajaran formal justru dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Artinya, teknologi tidak semata-mata membawa risiko, tetapi juga peluang besar untuk pengembangan potensi akademik apabila digunakan secara tepat.

Di sisi lain, penelitian ini mengkonstruksi ulang pandangan Ali Mahdi et al. (2024) yang berfokus pada sosialisasi gadget sehat dalam kehidupan anak-anak. Penelitian mereka menegaskan pentingnya literasi digital dan pembimbingan dalam penggunaan teknologi agar anak-anak tidak terjebak dalam kecanduan atau penyalahgunaan gadget. Hasil penelitian ini memperkuat argumen tersebut dengan menunjukkan bukti nyata bahwa ketika teknologi dimanfaatkan secara edukatif, ia dapat berfungsi sebagai sarana peningkatan minat belajar, bukan sekadar hiburan. Dengan demikian, temuan ini memperluas konteks hasil penelitian Ali Mahdi dkk. dari ranah sosial menjadi ranah pendidikan formal.

Lebih jauh, hasil penelitian ini juga mengkritisi temuan Astriani et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital justru menurunkan minat belajar karena menyebabkan distraksi dan penurunan fokus siswa. Berdasarkan data penelitian ini, meskipun potensi distraksi tetap ada, namun dengan pengelolaan dan pendampingan yang baik dari guru serta integrasi teknologi dalam strategi pembelajaran yang tepat, efek negatif tersebut dapat diminimalkan. Artinya, bukan teknologi yang menyebabkan penurunan minat belajar, melainkan cara penggunaannya yang menentukan apakah dampaknya positif atau negatif.

Selain itu, penelitian ini juga melengkapi teori yang dikemukakan oleh Nunnally (1978) mengenai pentingnya reliabilitas instrumen dalam mengukur variabel psikologis seperti minat belajar. Dengan nilai reliabilitas yang cukup baik, penelitian ini menunjukkan bahwa aspek afektif siswa seperti minat belajar dapat diukur secara konsisten ketika dipengaruhi oleh variabel eksternal seperti pemanfaatan teknologi informasi. Hal ini memperkuat posisi teori bahwa pengukuran dalam bidang pendidikan modern harus mempertimbangkan faktor kontekstual, seperti kemajuan teknologi, yang turut membentuk perilaku belajar siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini juga mendorong rekonstruksi terhadap paradigma lama pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan teknologi sebagai pelengkap, bukan kebutuhan. Data empiris yang menunjukkan hubungan linear dan signifikan antara pemanfaatan teknologi informasi dan minat belajar membuktikan bahwa teknologi kini telah menjadi variabel determinan dalam proses pembelajaran, bukan sekadar alat bantu. Oleh karena itu, teori pembelajaran klasik perlu diperluas dengan menambahkan dimensi digital learning sebagai salah satu indikator utama yang memengaruhi motivasi dan minat belajar di era modern.

Dari segi implikasi praktis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, terutama di lembaga pendidikan Islam seperti SMPTQ Al-Matin. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai religius tidak harus dipertentangkan dengan kemajuan teknologi, melainkan dapat berjalan berdampingan melalui pembelajaran digital yang tetap berlandaskan pada etika dan moralitas Islam. Dengan kata lain, penelitian ini berkontribusi pada penguatan paradigma *Islamic digital education*, di mana teknologi digunakan bukan hanya untuk transfer ilmu, tetapi juga untuk pembentukan karakter dan akhlak peserta didik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi informasi terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMPTQ Al-Matin. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung menurunkan keterlibatan siswa dan berdampak pada rendahnya minat belajar. Dengan demikian, teknologi informasi bukan sekadar alat bantu, melainkan menjadi faktor strategis yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, direkomendasikan kepada pihak SMPTQ Al-Matin untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran melalui penyediaan fasilitas pendukung dan pengembangan sistem pembelajaran berbasis digital. Guru diharapkan meningkatkan kompetensi dalam penggunaan teknologi serta mengintegrasikannya secara kreatif dan pedagogis dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sekolah perlu menetapkan kebijakan yang mengarahkan penggunaan gadget secara edukatif agar dapat meminimalkan dampak negatif sekaligus memaksimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mahdi, A., Utami, N., Syahrani, N., & Br. Ginting, S. S. (2024). Sosialisasi Gadget Sehat Untuk Membimbing Anak-Anak dalam Penggunaan Teknologi Dengan Bijak. *MENGABDI : Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2(3), 108–115. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v2i3.613>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian pendekatan praktek. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Astriani, L., Purbaningrum, D. G., & Handayani, N. (2023). *Edukasi Upaya Preventif Dan Represif Penggunaan Gadget Berlebihan*. 81–87.
- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 53(9), 1689–1699.
- Laoli, T. R. el al. (2024). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1241–1252.
- Mahardika, Yusmar, I. K., Fadilah, F. E., Cahyani, R., Marta, A. F., & Salsabila, F. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa di SDN Ajung 3 Kelas 5. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(23), 428–433.
- Maulana Ahmad, S., Sri Nurhayati, & Prita Kartika. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65.
- Notoatmodjo, S. (2010). Metodologi penelitian kesehatan. *Jakarta: rineka cipta*, 20012.
- Novitasari, N. (2019). *STRATEGI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK* Nurul Novitasari. 3(2), 167–188.
- Nunnally, J. C. (1978). An overview of psychological measurement. *Clinical diagnosis of mental disorders: A handbook*, 97–146.
- Purnamasari Dewi, Q. I. (2023). Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 27–37.
- Purwanti, A. D. (2012). Penerapan Pendekatan Kontekstuai Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Disekolah Dasar. *Jurnal Imiah Guru "COPE"*, 2(2), 1–6.
- Rakhmansyah, A., Musadieq, M. Al, & Susilo, H. (2014). (*Studi pada Karyawan PT. PLN Area Madiun*). 14(1), 1–9.
- Rr. Vemmi Kesuma Dewi, D. S. I. R. A. (2020). 560-Article Text-1519-1-10-20201228. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4395889>
- Rusnedy, H., Tanjung, L. S., Hidayat, H., & Priyatno, A. M. (2024). Penyuluhan Tentang Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Digital Community Services*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.69693/dcs.v1i2.7>

- Sari, W., Machmud, H., & Anhusadar, L. (2024). Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.21093/bocah.v3i2.8251>
- Sunadi, L. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1–19.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.