

Analisis Jalur (*Path Analysis*) Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang

Aulia Gustia Putri^{1*}, Khairi Budayawan²

¹Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

*Corresponding author e-mail: putriaulia6394@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu bentuk untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa Indonesia. Kegiatan belajar utama tergantung pada motivasi siswa untuk belajar. *Internet addiction*, literasi digital, dan lingkungan rumah adalah beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah *path analysis*. *Random sampling* digunakan dalam pengambilan sampel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *internet addiction*, literasi digital dan lingkungan keluarga. Subjeknya yaitu siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Padang sebanyak 71 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa: *internet addiction* berpengaruh besar terhadap motivasi, literasi digital berpengaruh besar terhadap motivasi, lingkungan keluarga berpengaruh besar terhadap motivasi, *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap motivasi melalui mediasi lingkungan keluarga, dan literasi digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi melalui mediasi lingkungan keluarga. Temuan ini memberikan acuan *internet addiction* akan mempengaruhi motivasi belajar jika tidak dikontrol dengan bijak selain itu kemampuan dalam literasi digital serta lingkungan keluarga juga akan memberikan dampak pada motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *internet addiction*, literasi digital, lingkungan keluarga, motivasi belajar

ABSTRACT

Education is one form of educating the lives of Indonesian children. The main learning activities depend on students' motivation to learn. Internet addiction, digital literacy, and home environment are some of the factors that influence learning motivation. The method used is path analysis. Random sampling is used in sampling. The purpose of this study was to examine the effect of internet addiction, digital literacy, and the family environment. The subjects are TKJ students of SMK Negeri 5 Padang with as many as 71 students. The results show that: internet addiction has a big effect on motivation, digital literacy has a big effect on motivation, the family environment has a big effect on motivation, internet addiction has a significant effect on motivation through the mediation of the family environment, and digital literacy has a significant effect on motivation through the mediation of the family environment. This finding provides a reference that internet addiction will affect learning motivation if it is not controlled wisely. In addition, the ability in digital literacy and the family environment will also have an impact on students' learning motivation.

Keywords: *internet addiction, digital literacy, family environment, learning motivation*

I. PENDAHULUAN

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya dorong untuk terlibat dalam suatu kegiatan belajar tertentu dan berasal dari sumber internal maupun eksternal untuk menumbuhkan semangat belajar [1]. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan semangat dan semangat belajar.

Motivasi belajar tidak hanya menjadi kekuatan pendorong untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga memerlukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran [2].

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, intrinsik dan ekstrinsik [3]. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri seperti: kondisi fisik dan mental, cita-cita, kemampuan siswa, perhatian, dan lain-lain

[4]. Kedua faktor eksternal tersebut adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti: kecanduan internet (*internet addiction*), literasi digital (*digital literacy*) dan lingkungan keluarga.

Faktor yang dipilih adalah *internet addiction* (kecanduan internet), literasi digital (*digital literacy*) dan lingkungan keluarga sebagai penyebab menurunnya motivasi siswa dalam belajar karena ketiga faktor ini sangat mendominasi terjadi saat ini dikalangan siswa. Ketika melakukan observasi, di saat jam belajar pun, siswa masih mengakses smartphone nya untuk membuka media sosial. Siswa yang kecanduan internet memiliki gejala yang sama dengan pecandu narkoba yaitu bisa lupa waktu jika sedang berinternet. Sebagian besar siswa yang sudah kecanduan internet ini karena mereka menemukan kepuasan yang tidak dapat mereka temukan di dunia nyata.

Kecanduan internet atau *internet addiction* adalah gangguan berupa perilaku adiksi terhadap aktivitas berselancar dunia maya seperti aktivitas media sosial, perjudian online, game online, pornografi atau tindakan pornografi [5]. Penggunaan Internet oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari tidak sesuai dengan penggunaan internet dan kemauan mereka untuk belajar. Durasi belajar tidak sesuai dengan waktu penggunaan internet media sosial. Hal ini mengurangi motivasi siswa untuk belajar dan siswa enggan untuk mengakses internet dalam konteks kegiatan belajar di sekolah. Internet tidak dibiasakan untuk mencari ilmu yang belum pernah didapat, sehingga siswa dibiasakan untuk dapat melakukannya dengan cepat.

Begitu juga dengan literasi digital, banyaknya informasi di internet membutuhkan siswa harus memilah informasi yang dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang diakses melalui perangkat komputer disebut sebagai literasi digital [6]. Memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital dan tidak hanya mahir dalam perangkat digital adalah tujuan literasi digital terhadap siswa. Siswa yang memahami internet, bisa mengakses internet belum tentu bisa menggunakan literasi digital dengan baik. Masih banyak siswa yang minim pengetahuan literasi digitalnya tentang mencari sumber-sumber belajar yang ada. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakan internet untuk akses media sosial, dan enggan bahkan susah untuk keinginan mereka mencari informasi atau sumber belajar.

Selain kecanduan internet dan literasi digital, yang berpengaruh terhadap motivasi belajar adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga menjadi tempat pertama memperoleh pendidikan dan membentuk kepribadian sehingga memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat belajar pada

anak [7]. Lingkungan keluarga harus dapat menciptakan suasana atau kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak-anaknya, agar mereka nyaman dan senang ketika belajar di rumah karena lingkungan keluarga lebih berperan bagi perkembangan kepribadian anak. Lingkungan keluarga memiliki cara mendidik anak yang disiplin dapat membuatnya memiliki motivasi dalam belajar [8].

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka untuk permasalahan ini peneliti menggunakan model penelitian Analisis Jalur (*path analysis*). *Path analysis* adalah sebuah evolusi langsung dari regresi berganda, ini bertujuan untuk memberikan perkiraan pentingnya dan signifikansi hubungan kausal yang dihipotesiskan dalam satu set variabel [9]. *Path Analysis* mempunyai kedekatan dengan regresi berganda atau dengan kata lain regresi berganda merupakan bentuk khusus dari *path analysis*. Analisis jalur memungkinkan peneliti untuk menganalisis model yang lebih kompleks yang tidak mungkin dilakukan dengan regresi linier berganda. Analisis jalur juga dapat digunakan untuk menentukan hubungan langsung atau tidak langsung. Salah satunya adalah karena adanya variabel intervening.

II. METODE PENELITIAN

1. Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Metode yang dipakai dalam adalah analisis jalur (*path analysis*). *Path analysis* adalah suatu cara untuk memeriksa interaksi karena dampak yang terjadi dalam regresi berganda apabila variabel bebasnya mensugesti variabel tergantung tidak hanya secara langsung tetapi juga secara tidak langsung [10]. Sedangkan menurut [11] *Path analysis* merupakan pengembangan langsung bentuk regresi berganda menggunakan tujuan buat menaruh perkiraan taraf kepentingan (magnitude) dan signifikansi (*significance*) hubungan sebab akibat hipotetikal dalam seperangkat variabel. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sebenarnya *path analysis* bisa dikatakan menjadi kepanjangan berdasarkan analisis regresi berganda, meski didasarkan sejarah masih ada disparitas dasar antara *path analysis* yang bersifat independen terhadap mekanisme statistik pada memilih interaksi karena dampak sedang regresi linier adalah mekanisme statistik yang dipakai buat menganalisis interaksi karena dampak antar variabel yang dikaji.

2. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, yang

bertujuan untuk menggambarkan dan mengungkapkan suatu masalah, keadaan, peristiwa secara sistematis untuk mengungkapkan fakta secara lebih mendalam mengenai pengaruh *internet addiction*, literasi digital, lingkungan keluarga, dan motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. Penelitian ini menggunakan analisis jalur atau *path analysis* untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung dari variabel bebas dan terikat.

3. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian sebagai sumber data yang memiliki ciri khas dalam penelitian, dan sampel adalah himpunan dari populasi yang menjadi objek sesungguhnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang yang berjumlah 86 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling, dimana anggota populasi diambil secara acak, tanpa memperhatikan strata demografi yang ada. Teknik ini merupakan teknik random sampling, tanpa memperhatikan strata demografi yang ada karena diasumsikan homogen [12].

Dalam populasi homogen ada banyak variasi. Artinya, ada kondisi sosial ekonomi keluarga, motivasi belajar dan prestasi belajar yang rendah hingga tinggi sehingga dapat dikatakan sama karena pada setiap kelas relatif sama [13].

Penelitian ini menggunakan Rumus Slovin dengan persen kelonggaran 5% untuk mendapatkan sampel yang representatif :

Rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = N / [1 + N(e)^2]$$

Keterangan:

- n : Ukuran Sampel
 N : Ukuran Populasi
 e : Persentase ketidak akuratan yang dapat diterima karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat diterima atau diinginkan.

Berdasarkan rumus tersebut, maka jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

$$n = 86 / [1 + 86(0.05)^2] = 70.78 = 71 \text{ orang}$$

4. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kuesioner (angket). Instrumen penelitian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun dengan menggunakan model skala likert. Pengisian angket ini dengan cara setiap responden harus memilih satu di antara 5 alternatif jawaban yang ada dari masing-masing butir, tidak ada jawaban benar atau salah, setiap jawaban mempunyai skor yang berbeda. Melalui skala *Likert* variabel-variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator.

Angket dalam penelitian ini terdiri dari indikator-indikator pada setiap variabelnya. Indikator penyusunan instrumen angket pada variabel *internet addiction* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator instrumen *internet addiction*.

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Perhatian tertuju pada internet	Mengutamakan bermain internet daripada belajar	3
Penggunaan internet terus meningkat	Menghabiskan waktu untuk bermain internet	2
Tidak mampu mengontrol penggunaan internet	Tidak dapat mengontrol diri bermain internet	4
	Mudah marah jika berhenti bermain internet	1
	Mengalami gangguan pola tidur	1
Merasa tidak nyaman jika offline	Merasa cemas jika tidak bermain internet	1
	Melakukan <i>online</i> lebih lama untuk bermain internet	2

Indikator penyusunan instrumen angket pada variabel literasi digital adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator instrumen literasi digital.

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Kemampuan melakukan pencarian di internet	Kemampuan melakukan aktivitas dan memenuhi kebutuhan informasi melalui internet	1
Kemampuan menggunakan pandu arah <i>hypertext</i>	Kemampuan membedakan antara buku text dengan internet	1
	Mengetahui cara kerja <i>hyperlink</i> dan <i>hypertext</i>	1
	Pengetahuan tentang cara kerja web browser, bandwidth, http, html dan url	2
Kemampuan mengevaluasi konten informasi	Kemampuan membedakan antara	1

	tampilan dengan konten informasi	
	Kemampuan menganalisis halaman website	1
	Kemampuan menganalisis latar belakang informasi	2
	Kemampuan memahami FAQ dalam suatu <i>newsfeed</i> atau diskusi	1
Kemampuan menyusun pengetahuan	Kemampuan menganalisis informasi yang diperoleh	1
	Kemampuan menyusun pengetahuan dari informasi yang diperoleh	2

Indikator penyusunan instrumen angket pada variabel lingkungan keluarga adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Indikator instrumen lingkungan keluarga.

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Cara orang tua mendidik	Mengingatkan untuk belajar	1
	Memberikan pujian, bimbingan dan arahan	2
Relasi antar anggota keluarga	Memberikan dukungan, perhatian dan semangat	2
	Saling membantu ketika ada kesulitan	1
Suasana rumah	Keadaan rumah tertata rapi	1
	Anggota keluarga menciptakan suasana yang tenang untuk belajar	2
Keadaan ekonomi keluarga	Mampu membiayai pendidikan	2
	Fasilitas belajar terpenuhi	2

Indikator penyusunan instrumen angket pada variabel motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Indikator instrumen motivasi belajar.

Indikator	Sub Indikator	Jumlah
Rasa ingin tahu	Memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi	1
	Mencari informasi materi pelajaran	1
Antusias atau dorongan	Mengajukan pertanyaan materi yang belum dipahami	1
	Aktif dan bersemangat dalam pembelajaran atau diskusi	3
	Mampu mengerjakan tugas yang diberikan	1
Pantang menyerah	Belajar dengan giat dan bersungguh-sungguh	1
	Mengulang materi yang sulit dipahami	1

Percaya diri	Mengerjakan ujian sendiri dan tidak mencontek	1
	Yakin atas kemampuan diri sendiri	1

5. Uji Coba Instrumen

Pada uji coba instrumen ini, yang diuji cobakan adalah mengenai validitas dan reliabilitasnya. Berikut ini akan dijabarkan uji validitas dan reliabilitas:

a. Analisis Validitas Instrumen

Pengujian validitas tiap butir pernyataan dalam penelitian ini akan menggunakan *corrected item-total correlation coefficient (r)* menggunakan program SPSS (*Statistical Program For Social Science*) Versi 20.0 for windows. Pedoman untuk menentukan validitas item adalah dengan menggunakan standar 0.361, sehingga item yang memiliki nilai ≤ 0.361 dinyatakan gugur. Sedangkan jika ≥ 0.361 maka item tersebut dinyatakan valid.

b. Analisis Reliabilitas Instrumen

Pengujian Reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, rumus ini digunakan karena tidak ada jawaban yang salah atau tidak valid dalam kuesioner atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa "Rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skor nya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian".

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Internet Addiction

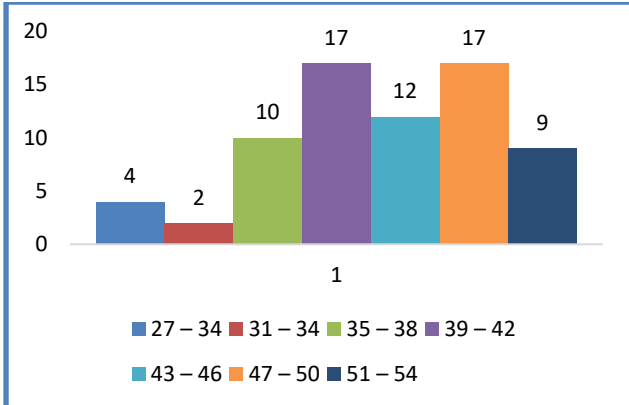
Tabel 5. Hasil perhitungan statistik variabel *internet addiction (X₁)*.

	Total
Jumlah	71
Mean	0
Standard Error of	43.07
Mean	.732
Med	44.00
Mode	44
Std. Dev	6.167
Var	38.038
Range	24
Min	27
Max	51
Sum	3058

Tabel 6. Distribusi frekuensi skor *internet addiction (X₁)*.

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
----------------	---------------	----------------

27 – 30	4	6
31 – 34	2	3
35 – 38	9	13
39 – 42	18	25
43 – 46	12	17
47 – 50	17	24
51 – 54	9	13
Jumlah	71	100



Gambar 1. Grafik skor *internet addiction*.

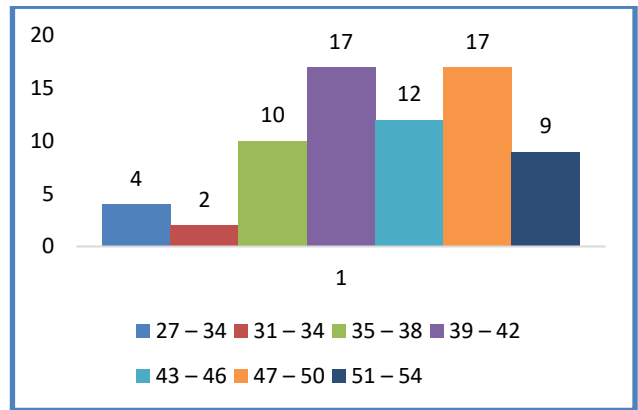
b. Literasi Digital

Tabel 7. Hasil perhitungan statistik variabel literasi digital (X_2).

	Total
Jumlah	71
Mean	40.89
Standard Error of Mean	.553
Med	46
Mode	4.662
Std. Dev	21.730
Var	16
Range	31
Min	47
Max	2903
Sum	

Tabel 8. Distribusi frekuensi skor literasi digital (X_2).

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
31 – 32	4	6
33 – 34	6	8
35 – 36	3	4
37 – 38	11	15
39 – 40	4	6
41 – 42	9	13
43 – 46	34	48
Jumlah	71	100



Gambar 2. Grafik skor literasi digital.

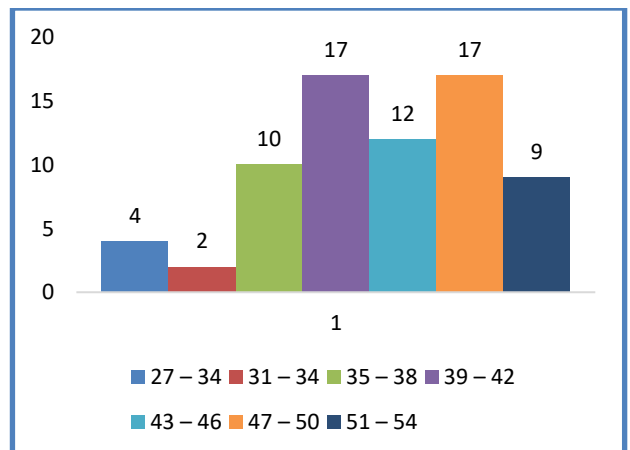
c. Lingkungan Keluarga

Tabel 9. Hasil perhitungan statistik variabel lingkungan keluarga (Z).

	Total
Jumlah	71
Mean	42.06
Standard Error of Mean	.696
Med	41
Mode	5.862
Std. Dev	34.368
Var	29
Range	26
Min	55
Max	2986
Sum	

Tabel 10. Distribusi frekuensi skor lingkungan keluarga (Z).

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
26 – 29	1	1
30 – 33	6	8
34 – 37	4	6
38 – 41	23	32
42 – 45	22	31
46 – 49	5	7
50 – 55	10	14
Jumlah	71	100



Gambar 3. Grafik skor lingkungan keluarga.

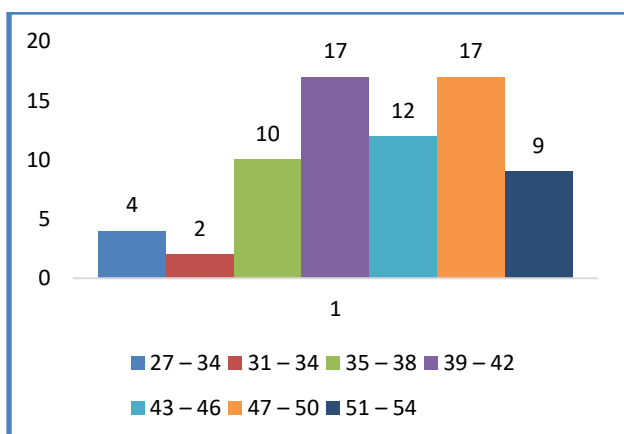
d. Motivasi Belajar

Tabel 11. Hasil perhitungan statistik variabel motivasi belajar (Y).

	Total
Jumlah	71
Mean	35.14
Standard Error of Mean	.454
Med	36
Mode	3.826
Std. Dev	14.637
Var	17
Range	27
Min	44
Max	2495
Sum	

Tabel 12. Distribusi frekuensi skor motivasi belajar (Y).

Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
27 – 28	4	6
29 – 30	6	8
31 – 32	7	10
33 – 34	13	18
35 – 36	15	21
37 – 38	13	18
39 – 40	13	18
Jumlah	71	100



Gambar 4. Grafik skor motivasi belajar.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Hasil dari skor sig untuk variabel *Internet Addiction* (X_1) yaitu 0.062, Literasi Digital (X_2) yaitu 0.424, Lingkungan Keluarga (Z) sebesar 0.229 dan Motivasi Belajar (Y) sebesar 0.357 sedangkan signifikansi $Alpha$ yang digunakan adalah > 0.05 .

Maka dari hasil uji normalitas tersebut didapat signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka data dari seluruh variabel berdistribusi normal. *Internet Addiction* ($0.062 > 0.05$), Literasi Digital ($0.424 > 0.05$), Lingkungan Keluarga ($0.229 > 0.05$), Motivasi Belajar ($0.357 > 0.05$)

b. Uji Linearitas

Skor signifikansi untuk *internet addiction* – lingkungan keluarga 0.663 dan skor signifikansi literasi digital – lingkungan keluarga 0.658. Karena signifikansi untuk *internet addiction* dan literasi digital lebih besar dari 0.05 sehingga antara variabel *internet addiction* dengan lingkungan keluarga dan literasi digital dengan lingkungan keluarga memiliki hubungan yang linier.

Signifikansi $Alpha$ yang digunakan adalah > 0.05 . *Internet Addiction* – Lingkungan Keluarga ($0.663 > 0.05$), Literasi Digital – Lingkungan Keluarga ($0.658 > 0.05$).

c. Uji Multikolinearitas

Besarnya nilai VIF untuk *internet addiction* sebesar 1.148, untuk literasi digital sebesar 1.066 dan lingkungan keluarga yaitu 1.219. Dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah multikolinearitas karena nilai VIF nya kurang dari 5.

Dikatakan multikolinearitas apabila nilai (VIF) < 5 . *Internet Addiction* ($1.148 < 5$), Literasi Digital ($1.066 < 5$), Lingkungan Keluarga ($1.219 < 5$).

3. Pengujian Hipotesis

a. Pengaruh Antara *Internet Addiction* terhadap Motivasi Belajar

Dari perhitungan statistik dasar *internet addiction*, skor jawaban dimulai dari skor minimum 27 dan skor maksimum 51, maka rentang nilai yang diperoleh adalah $51 - 27 = 24$, std. dev sebesar 6.167, dan var sebesar 38.038. Rata-rata tingkat pencapaian skor *internet addiction* sebesar 78,30% dan dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan bahwa *internet addiction* siswa secara umum adalah sedang.

Pengujian hipotesis pertama mengungkapkan *internet addiction* memiliki nilai signifikansi 0.041. Dapat disimpulkan bahwa variabel *internet addiction* berpengaruh besar terhadap variabel motivasi belajar ($0.041 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05) maka H_0 ditolak, H_a diterima.

b. Pengaruh Antara Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar

Dari perhitungan statistik dasar literasi digital, skor jawaban dimulai dari skor minimum 31 dan skor maksimum 47, maka rentang nilai yang diperoleh adalah $47 - 31 = 16$, std. dev sebesar 4.662, dan var sebesar

21.730. Literasi digital memiliki tingkat pencapaian skor sebesar 81,17% dan dikategorikan tinggi sehingga literasi digital siswa secara umum adalah tinggi.

Pengujian hipotesis kedua mengungkapkan literasi digital memiliki nilai signifikansi 0.040. Dapat disimpulkan variabel literasi digital berpengaruh besar terhadap variabel motivasi belajar ($0.040 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05) maka H_0 ditolak, H_a diterima.

c. Pengaruh Antara Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar

Dari perhitungan statistik dasar lingkungan keluarga, skor jawaban dimulai dari skor minimum 26 dan skor maksimum 55, maka rentang nilai yang diperoleh adalah $55 - 26 = 29$, std. dev sebesar 5.862, dan var sebesar 34.368. Rata-rata tingkat pencapaian skor lingkungan keluarga adalah sebesar 76,46% dan dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluarga siswa secara umum adalah sedang.

Pengujian hipotesis ketiga mengungkapkan lingkungan keluarga memiliki nilai signifikansi 0.004. Dapat disimpulkan bahwa variabel lingkungan keluarga berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar ($0.004 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05) maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Hasil uji F secara simultan diperoleh nilai = 6.195 dengan nilai sig sebesar 0.001. Sehingga dapat dikatakan signifikan < 0.05 ($0.001 < 0.05$), artinya *internet addiction* (X_1), literasi digital (X_2) dan lingkungan keluarga (Z) berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y).

Besarnya R Square yang di dapat sebesar 0.217, hal ini menunjukkan bahwa kontribusi *internet addiction*, literasi digital dan lingkungan keluarga adalah sebesar 21,7% sementara sisanya merupakan kontribusi dari variabel lain yang tidak diteliti. Sementara untuk nilai e_2 dapat dicari dengan rumus $\sqrt{1 - 0.217} = 0,884$.

d. Pengaruh antara *Internet Addiction* terhadap Lingkungan Keluarga

Dari perhitungan statistik dasar *internet addiction*, skor jawaban dimulai dari skor minimum 27 dan skor maksimum 51, maka rentang nilai yang diperoleh adalah $51 - 27 = 24$, std. dev sebesar 6.167, dan var sebesar 38.038. *Internet addiction* memiliki tingkat pencapaian skor sebesar 78,30% dan dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan

bahwa *internet addiction* siswa secara umum adalah sedang.

Sedangkan perhitungan statistik dasar dari lingkungan keluarga skor jawaban dimulai dari skor minimum 26 dan skor maksimum 55, maka rentang nilai yang diperoleh adalah $55 - 26 = 29$, std. dev sebesar 5.862, dan var sebesar 34.368. Rata-rata tingkat pencapaian skor lingkungan keluarga adalah sebesar 76,46% dan dikategorikan sedang. Dapat disimpulkan bahwa lingkungan keluarga siswa secara umum adalah sedang.

Diketahui nilai signifikansi dari variabel *internet addiction* yaitu 0.002 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa variabel *internet addiction* berpengaruh besar terhadap variabel lingkungan keluarga ($0.002 < 0.05$), maka H_0 ditolak, H_a diterima.

e. Pengaruh Antara Literasi Digital Terhadap Lingkungan Keluarga

Dari perhitungan statistik dasar literasi digital diketahui bahwa skor jawaban menyebar dari skor minimum 31 dan skor maksimum 47, sehingga rentang nilai yang tersebar pada sampel adalah $47 - 31 = 16$, standar deviasi 4.662, dan varian sebesar 21.730. Rata-rata tingkat pencapaian skor literasi digital adalah sebesar 81,17% dan masuk dalam kategori tinggi. Dari data ini dapat dikatakan bahwa literasi digital siswa secara umum adalah tinggi.

Sedangkan perhitungan statistik dasar dari lingkungan keluarga diketahui bahwa skor jawaban menyebar dari skor minimum 26 dan skor maksimum 55, sehingga rentang nilai yang tersebar pada sampel adalah $55 - 26 = 29$, standar deviasi 5.862, dan varian sebesar 34.368. Rata-rata tingkat pencapaian skor lingkungan keluarga adalah sebesar 76,46% dan masuk dalam kategori sedang. Dari data ini dapat dikatakan bahwa lingkungan keluarga siswa secara umum adalah sedang.

Diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel literasi digital yaitu 0.040 lebih kecil dari 0,05. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa variabel literasi digital berpengaruh signifikan terhadap variabel lingkungan keluarga ($0.040 < 0.05$), maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Berdasarkan Uji F diperoleh nilai $F = 7.457$ dengan signifikan 0.001. Sehingga dapat dikatakan signifikan < 0.05 ($0.001 < 0.05$), artinya *internet addiction* (X_1) dan literasi digital (X_2) secara bersama-sama

berkontribusi secara signifikan terhadap lingkungan keluarga (Z).

Nilai R Square yang didapat sebesar 0.180, hal ini menunjukkan bahwa kontribusi *internet addiction*, literasi digital adalah sebesar 18%. Sementara untuk nilai e_1 dapat dicari dengan rumus $\sqrt{1 - 0.180} = 0,905$.

- f. Pengaruh Antara *Internet Addiction* Melalui Lingkungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar

Pengaruh langsung yang diberikan *internet addiction* terhadap motivasi belajar sebesar -0,241 sedangkan pengaruh tidak langsung *internet addiction* melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi adalah perkalian antara nilai *beta* (*internet addiction* terhadap lingkungan keluarga) dengan nilai *beta* (lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar) yaitu: $0,347 \times 0,360 = 0,124$.

Maka pengaruh langsung sebesar -0,241 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,124, maka memiliki arti bahwa nilai pengaruh tidak langsung *lebih besar* dibandingkan dengan nilai pengaruh langsung. Hasil ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung *internet addiction* (X_1) melalui lingkungan keluarga (Z) mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y).

- g. Pengaruh Antara Literasi Digital Melalui Lingkungan Keluarga terhadap Motivasi Belajar

Pengaruh langsung yang diberikan literasi digital terhadap motivasi belajar sebesar 0,233 sedangkan pengaruh tidak langsung literasi digital melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar adalah perkalian antara nilai *beta* (literasi digital terhadap lingkungan keluarga) dengan nilai *beta* (lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar) yaitu: $0,233 \times 0,360 = 0,083$.

Maka pengaruh langsung sebesar 0,233 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,083, maka memiliki arti bahwa nilai pengaruh langsung *lebih besar* dibandingkan dengan nilai pengaruh tidak langsung. Maka secara tidak langsung literasi digital (X_2) melalui lingkungan keluarga (Z) tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *internet addiction* terhadap motivasi belajar

siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. H_0 ditolak dan H_a diterima karena hasil pengujian membuktikan bahwa nilai signifikansi *internet addiction* 0.041 lebih kecil dari 0.05, ($0.041 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05).

2. Literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi. Hasil pengujian membuktikan bahwa nilai signifikansi literasi digital 0.040 lebih kecil dari 0.05, ($0.040 < 0.05$) H_0 ditolak dan H_a diterima karena, (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. H_0 ditolak dan H_a diterima karena hasil pengujian membuktikan bahwa nilai signifikansi literasi digital 0.004 lebih kecil dari 0.05, ($0.040 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05).
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *internet addiction* terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. Hasil pengujian membuktikan bahwa nilai signifikansi *internet addiction* 0.002 lebih kecil dari 0.05, ($0.002 < 0.05$) H_0 ditolak dan H_a diterima karena, (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05).
5. Literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai signifikansi literasi digital 0.040 lebih kecil dari 0.05, ($0.040 < 0.05$), (H_0 diterima jika signifikansi > 0.05).
6. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *internet addiction* melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. H_0 ditolak dan H_a diterima karena hasil pengujian membuktikan bahwa nilai pengaruh tidak langsung sebesar 0,124 dan nilai pengaruh langsung sebesar -0,241 dan, maka nilai pengaruh langsung *lebih kecil* dibandingkan dengan nilai pengaruh tidak langsung. *Internet addiction*, melalui lingkungan keluarga mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.
7. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. H_0 diterima dan H_a ditolak.

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru, diharapkan lebih meningkatkan memberi motivasi belajar kepada siswa salah satunya dengan cara menggunakan internet dengan tepat dan mengarahkan siswa untuk memilih dan memilah literasi digital sesuai dengan kebutuhan.
- b. Bagi orang tua, perhatian kepada anak harus lebih ditingkatkan ketika belajar di rumah, melengkapi fasilitas, membantu mengatasi masalah dan memotivasi anak.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arianti. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 12(3), 117–134.
- [2] K. Kamarudin, I. Irwan, and F. Daud. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn, 5(4), 1847–1854.
- [3] I. Sustiasih and Y. S. Aminah. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Kelas Xi Ips Sma Pgri 1 Taman Pemalang, 3(3), 46–55.
- [4] C. Vionita and H. Hanesman. (2021). Kontribusi Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Penerapan Rangkaian Elektronika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, 9(4), 41.
- [5] E. S. Saragih. (2020). Kontrol Diri dan Kecenderungan Internet Addiction Disorder, 4(3), 57–68.
- [6] I. P. G. Sutisna. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi COVID-19, 8(3), 268–283.
- [7] H. Maros and S. Juniar. (2017). Peranan Pendidikan Agama Dalam Keluarga Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak-Anak, 4(3), 1–23.
- [8] A. Hidayat and E. Edidas. (2020). Kontribusi Lingkungan Keluarga Dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika 7(4), 16.
- [9] Mahriani. (2020). Analisis Hubungan Antara Tendensi Internet Addiction Disorder dengan Customer Behavior (Studi pada Mahasiswa UIN Antasari), 9(3), 151–165.
- [10] A. D. Putra, G. S. Martha, M. Fikram, and R. J. Yuhan. (2021), Faktor-Faktor yang Memengaruhi Tingkat Kriminalitas di Indonesia Tahun 2018, 3(5), 123, 2021.
- [11] N. Latiffa, D. Rotinsulu, and R. Tumilaar. (2017). Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi Dan Indeks Pembangunan Manusia Terhadap Tingkat Pengangguran Terbuka Dan Dampaknya Pada Jumlah Penduduk Miskin Di Kota Manado, 17(4), 106–127.
- [12] K. P. Rahayu and R. Sanjaya. (2020). Penerapan Path Analysis Model Mediasi Terhadap Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa, 5(4), 87–103.
- [13] A. Sidik and S. Sukaya. (2019). Kontribusi Persepsi Keterampilan Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, 7(3), 220.