

**ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) TERHADAP FAKTOR-FAKTOR
YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA TKJ
SMK NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**AULIA GUSTIA PUTRI
18076015/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

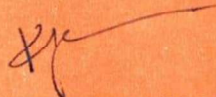
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*) TERHADAP FAKTOR-FAKTOR
YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA TKJ
SMK NEGERI 5 PADANG

Nama : Aulia Gustia Putri
NIM : 18076015
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik


Padang, November 2022

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom.
NIP.19621231 198801 1 001

Mengetahui,
Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Nhamrin, S.Pd., MT.
NIP.19770101 200812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan **LULUS** Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : ANALISIS JALUR (*PATH ANALYSIS*)
TERHADAP FAKTOR-FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR
SISWA TKJ SMK NEGERI 5 PADANG

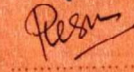
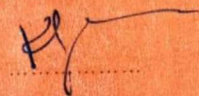
Nama : Aulia Gustia Putri
TM/NIM : 2018/18076015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2022

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Vera Irma Delianti, M.Pd.T.
2. Anggota : Khairi Budayawan S.Pd, M.Kom.
3. Anggota : Dr. Resmi Darni, S.Kom, M.Kom.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Gustia Putri
TM/NIM : 2018/18076015
Program Studi : S1 Pendidikan Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “ **ANALISIS JALUR (PATH ANALYSIS) TERHADAP FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA TKJ SMK NEGERI 5 PADANG** ” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, November 2022


METERAI
TEMPER
0c8FD1f0x037429979

Aulia Gustia Putri
NIM. 18076015

ABSTRAK

Aulia Gustia Putri: Analisis Jalur (Path Analysis) Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar, (2) pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar, (3) pengaruh lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar, (4) pengaruh *internet addiction* terhadap lingkungan keluarga, (5) pengaruh literasi digital terhadap lingkungan keluarga, (6) pengaruh tidak langsung *internet addiction* terhadap motivasi belajar melalui mediasi lingkungan keluarga, dan (7) pengaruh tidak langsung literasi digital terhadap motivasi belajar melalui mediasi lingkungan keluarga. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang dilakukan pada siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang dengan Analisis Jalur (*Path Analysis*). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Simple Random Sampling* sebanyak 71 siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang. Data diperoleh melalui kuesioner melalui skala *Likert* yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap lingkungan keluarga dengan signifikansi 0.002 ($0.002 < 0.05$), (2) literasi digital berpengaruh signifikan terhadap lingkungan keluarga dengan signifikansi 0.040 ($0.040 < 0.05$), (3) lingkungan keluarga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan signifikansi 0.004 ($0.004 < 0.05$), (4) *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan signifikansi 0.041 ($0.041 < 0.05$), (5) literasi digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan signifikansi 0.040 ($0.040 < 0.05$), (6) *internet addiction* terhadap motivasi belajar melalui mediasi lingkungan keluarga berpengaruh signifikan dengan nilai langsung -0.241 dan nilai tidak langsung 0.124 ($-0.241 < 0.124$), dan (7) literasi digital terhadap motivasi belajar melalui mediasi lingkungan keluarga tidak berpengaruh signifikan dengan nilai langsung 0.233 dan nilai tidak langsung 0.083 ($0.233 > 0.083$). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa *internet addiction* dan literasi digital memberikan pengaruh sebesar 0,180 (18%) terhadap lingkungan keluarga, serta *internet addiction*, literasi digital, dan lingkungan keluarga memberikan pengaruh sebesar 0,217 (21,7%) terhadap motivasi belajar

Kata Kunci: *Internet Addiction*, Literasi Digital, Lingkungan Keluarga, Motivasi Belajar dan *Path Analysis*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran **Allah SWT**. Karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu Sholawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi **Muhammad SAW** yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi umat yang dicintainya sebagai bekal dunia akhirat.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi kelengkapan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Fahmi Rizal, M.Pd.,M.T selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika.
3. Ibuk Delsina Faiza, S.T., M.T selaku Sekretaris Departemen Teknik Elektronika.
4. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom selaku Dosen pembimbing.
5. Ibuk Vera Irma Delianti, M.Pd.T selalu ketua penguji.
6. Ibuk Dr. Resmi Darni, S.Kom., M.Kom selaku penguji.
7. Bapak Hadi Kurnia Saputra, S.Pd., M.Kom selaku Penasehat Akademik.
8. Bapak dan Ibuk Staf pengajar Departemen Teknik Elektronika.

9. Ucapan terima kasih yang teristimewa penulis dan tidak pernah ada habisnya teruntuk Ayah, Ibu, dan abang-abang, keluarga ku tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, memberikan motivasi baik moril maupun materil selama mengikuti perkuliahan dan penyelesaian penulisan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Departemen Teknik Elektronika UNP, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2018 yang telah memberikan semangat dan bantuan selama masa perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini..

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang diberikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata penulis mengucapkan banyak maaf seandainya selama penelitian dan bimbingan masih terdapat kekurangan. Selain itu penulis juga berharap skripsi ini hendaknya dapat bermanfaat bagi para pembaca nantinya dan terutama bagi penulis sendiri. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya. Amin.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	2
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	2i
HALAMAN PERNYATAAN.....	2ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. <i>Internet Addiction</i>	14
B. Literasi Digital.....	21
C. Lingkungan Keluarga.....	34
D. Motivasi Belajar	38
E. Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>).....	44
F. Penelitian Relevan.....	56
G. Kerangka Konseptual	58
H. Hipotesis Penelitian.....	63
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Jenis Penelitian	64
B. Populasi dan Sampel	64
C. Variabel Penelitian.....	65
D. Prosedur Penelitian	66

E. Instrumen Penelitian.....	67
F. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Deskripsi Data	77
B. Uji Persyaratan Analisis.....	87
C. Pengujian Hipotesis.....	90
D. Pembahasan.....	107
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	68
Tabel 2 Indeks Reabilitas	72
Tabel 3 Perhitungan Statistik Dasar	78
Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor <i>Internet Addiction</i>	79
Tabel 5 Klasifikasi Data <i>Internet Addiction</i>	80
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Skor Literasi Digital.....	81
Tabel 7 Klasifikasi Data Literasi Digital.....	82
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Skor Lingkungan Keluarga.....	83
Tabel 9 Klasifikasi Data Lingkungan Keluarga.....	84
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar	85
Tabel 11 Klasifikasi Data Motivasi Belajar	86
Tabel 12 Uji Normalitas.....	87
Tabel 13 Uji Linearitas <i>Internet Addiction</i> -Lingkungan Keluarga	88
Tabel 14 Uji Linearitas Literasi Digital-Lingkungan Keluarga.....	88
Tabel 15 Uji Linearitas <i>Internet Addiction</i> -Motivasi Belajar	89
Tabel 16 Uji Linearitas Literasi Digital-Motivasi Belajar	89
Tabel 17 Uji Linearitas Lingkungan Keluarga-Motivasi Belajar	90
Tabel 18 Uji Multikolinearitas.....	91
Tabel 19 Uji Koefisien Jalur secara Simultan terhadap Z	93
Tabel 20 Uji Koefisien Jalur secara Individu terhadap Z.....	94
Tabel 21 Model Summery Terhadap Z.....	96
Tabel 22 Uji Koefisien Jalur secara Simultan terhadap Y	99
Tabel 23 Uji Koefisien Jalur secara Individu terhadap Y.....	100
Tabel 24 Model Uji Summery Terhadap Y	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Path Analysis Model Regresi Berganda	52
Gambar 2 Path Analysis Model Mediasi	53
Gambar 3 Path Analysis Model Gabungan	54
Gambar 4 Path Analysis Model Kompleks.....	55
Gambar 5 Kerangka Konseptual.....	59
Gambar 6 Desain Penelitian.....	61
Gambar 7 Grafik Skor <i>Internet Addiction</i>	79
Gambar 8 Grafik Skor Literasi Digital.....	81
Gambar 9 Grafik Skor Lingkungan Keluarga.....	83
Gambar 10 Grafik Skor Motivasi Belajar	85
Gambar 11 Gambar Model Diagram Jalur	91
Gambar 12 Diagram Jalur <i>Path Analysis</i>	91
Gambar 13 Gambar Diagram Jalur H1.....	92
Gambar 14 Gambar Diagram Jalur H2.....	97
Gambar 15 Gambar Diagram Jalur H3 & H4	98
Gambar 16 Gambar Diagram Jalur H5.....	104
Gambar 17 Gambar Diagram Jalur H6.....	106
Gambar 18 Gambar Diagram Jalur H7.....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Indikator Penelitian Uji Coba Angket	120
Lampiran 2 Angket Penelitian Uji Coba	123
Lampiran 3 Tabulasi Data Angket Uji Coba X1	128
Lampiran 4 Tabulasi Data Angket Uji Coba X2	129
Lampiran 5 Tabulasi Data Angket Uji Coba Z	130
Lampiran 6 Tabulasi Data Angket Uji Coba Y	131
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Validitas	132
Lampiran 8 Perhitungan Uji Validitas Uji Coba X1	134
Lampiran 9 Perhitungan Uji Validitas Uji Coba X2	136
Lampiran 10 Perhitungan Uji Validitas Uji Coba Z	138
Lampiran 11 Perhitungan Uji Validitas Uji Coba Y	140
Lampiran 12 Tabulasi Data Uji Reliabilitas Uji Coba X1	142
Lampiran 13 Tabulasi Data Uji Reliabilitas Uji Coba X2	143
Lampiran 14 Tabulasi Data Uji Reliabilitas Uji Coba Z	144
Lampiran 15 Tabulasi Data Uji Reliabilitas Uji Coba Y	145
Lampiran 16 Perhitungan Uji Reliabilitas Uji Coba X1	146
Lampiran 17 Perhitungan Uji Reliabilitas Uji Coba X2	148
Lampiran 18 Perhitungan Uji Reliabilitas Uji Coba Z	150
Lampiran 19 Perhitungan Uji Reliabilitas Uji Coba Y	152
Lampiran 20 Indikator Penelitian Angket	154
Lampiran 21 Angket Penelitian	156
Lampiran 22 Tabulasi Data Angket <i>Internet Addiction</i>	160
Lampiran 23 Tabulasi Data Angket Literasi Digital	162
Lampiran 24 Tabulasi Data Angket Lingkungan Keluarga	164
Lampiran 25 Tabulasi Data Angket Motivasi Belajar	166
Lampiran 26 Data Hasil Penelitian	168
Lampiran 27 Deskripsi Data	170
Lampiran 28 Hasil Perhitungan Klasifikasi Skor Data	178
Lampiran 29 Hasil Pengujian Persyaratan Analisis	182
Lampiran 30 Uji Linearitas	183
Lampiran 31 Pengujian Hipotesis	186
Lampiran 32 Tabel Nilai r Product Momen	190
Lampiran 33 Tabel Nilai t	191
Lampiran 34 Surat Izin Melakukan Penelitian	195
Lampiran 35 Surat Pengantar dari Dinas Pendidikan	196
Lampiran 36 Surat Selesai Melakukan Penelitian	197

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan pembangunan suatu negara tidak luput dari campur tangan manusia atau sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas didapat melalui pendidikan yang baik. Pendidikan itu sendiri diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Usmanan et al., 2016).

Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Baro'ah, 2020). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik secara intelektual, psikologi, maupun aspek sosial (Andriani & Rasto, 2019). Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan berfikir, keterampilan, dan sikap (Rohida, 2018). Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi belajar.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Arianti, 2019). Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Kamaruddin et al., 2021).

Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu (Febrita & Ulfah, 2019). Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Indrianti et al., 2018).

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang direduksi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita/aspirasi, kemampuan siswa, perhatian dan lain-lain. Kedua faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti kecanduan internet (*internet addiction*), literasi digital (*digital literacy*) dan lingkungan keluarga.

Peneliti memilih faktor *internet addiction* (kecanduan internet), literasi digital (*digital literacy*) dan lingkungan keluarga sebagai faktor yang menjadi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena ketiga faktor ini sangat mendominasi terjadi saat ini dikalangan siswa. Ketika melakukan observasi, di

saat jam belajar pun, siswa masih mengakses smartphoneya untuk membuka media sosial. Para siswa tersebut memiliki gejala yang sama dengan gejala seseorang yang kecanduan obat bius yaitu bisa lupa waktu jika sedang berinternet. Kebanyakan para siswa yang kecanduan internet ini disebabkan karena mereka mendapat atau menemukan kepuasan yang tidak mereka dapatkan didunia nyata.

Sebuah penelitian terbaru dari Aryn Karpinski, peneliti dari Ohio State University, menunjukkan bahwa para siswa pengguna aktif jejaring sosial ternyata mempunyai nilai yang lebih rendah daripada para siswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial. Dari 219 siswa yang diriset oleh Karpinski, 148 siswa pengguna aktif jejaring sosial ternyata memiliki nilai yang lebih rendah daripada siswa non pengguna. Menurut Karpinski diduga jejaring sosial telah menyebabkan waktu belajar para siswa tersita oleh keasyikan berselancar di situs jejaring sosial tersebut. Para pengguna jejaring sosial mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para siswa pengguna jejaring sosial kehilangan waktu antara 1 – 5 jam sampai 11 – 15 jam waktu belajarnya per minggu untuk bermain jejaring sosial di internet (Susanti et al., 2020).

Begitu juga dengan literasi digital, banyaknya informasi di internet membutuhkan siswa harus memilah informasi yang dibutuhkan. Literasi digital tidak hanya menuntut siswa untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital tersebut. Siswa yang memahami internet, bisa mengakses internet belum tentu bisa menggunakan literasi digital dengan baik. Masih banyak siswa yang

minim pengetahuan literasi digital nya 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.

Untuk meraih hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran, literasi digital tidak hanya menuntut seseorang untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital tersebut. Namun demikian, masih rendahnya pengetahuan pelajar tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membekalinya dengan kemampuan literasi digital untuk melakukan penggalian informasi digital secara bijak.

Observasi awal yang dilakukan dengan salah satu guru program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 5 Padang pada tanggal 01 Desember 2021 mengatakan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa dilihat saat siswa belajar di rumah, orang tua kurang memperhatikan siswa saat belajar di rumah sehingga siswa bersikap acuh dan tidak memperdulikan tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah. Setelah guru melakukan evaluasi siswa dan menanyakan kepada orang tua siswa ternyata siswa tidak terlepas dari smartphone dan pengawasan orang tua yang kurang di rumah. Selain itu siswa yang dalam proses pembelajaran juga enggan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru di kelas. Bahkan ketika disuruh berdiskusi kelompok pun, siswa masih pasif untuk menyampaikan pendapat mereka.

Penggunaan internet pada siswa terhadap kehidupan sehari-hari ternyata tidak sesuai antara penggunaan internet dengan keinginan belajarnya, waktu belajar tidak seimbang dengan waktu penggunaan media sosial internet, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun sehingga siswa enggan untuk melakukan akses internet yang berhubungan dengan aktivitas pembelajaran sekolah, internet tidak dimanfaatkan untuk mencari pengetahuan yang belum pernah didapatkan sehingga peserta didik terbiasa melakukan hal-hal yang instan.

Hal ini juga didukung oleh hasil data penelitian Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII, 2016) sepanjang tahun 2016 menemukan bahwa 51,8% dari seluruh total jumlah penduduk di Indonesia sebanyak 256,2 juta jiwa telah terhubung dengan internet. Selain itu, 75% pengguna internet telah didominasi oleh remaja yang berusia 10-24 tahun. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan sehari pengguna internet dapat menghabiskan waktunya lebih dari 6 jam sehari (Kemkominfo, 2013).

Di Indonesia pengguna internet yang terbesar adalah kalangan remaja dengan rentang usia 15-24 tahun dengan kisaran presentase 26,7%-30%. Kemudian akses media sosial ini tidak selamanya berdampak positif bagi penggunanya. Hampir 80% remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi di Indonesia kecanduan media sosial, dan sebagian besar remaja menggunakan media sosial untuk hal-hal yang tidak semestinya, 24% pengguna mengaku menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan

orang yang tidak dikenali, 14% pengguna mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya (Chastanti, 2020).

Dari hasil wawancara dengan tiga orang siswa, semuanya mengatakan kalau mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan bermain smartphone mereka masing-masing. Mereka bisa lupa waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah karena mengakses jejaring sosial atau bermain game. Tugas-tugas dari sekolah cenderung mereka contek dari teman nya tanpa mereka lakukan penelusuran lebih lanjut tentang materi tugas itu. Tidak hanya itu, pengawasan, perhatian dan dorongan orang tua yang kurang di rumah juga menjadi faktor mendasar siswa cenderung bermain smartphone nya sepanjang hari karena orang tua yang sibuk bekerja dan pulang ketika sore atau malam hari.

Menurut salah satu orang tua siswa yang peneliti wawancarai ketika pengambilan hasil Ujian Tengah Semester (UTS), juga menyampaikan jika anak mereka di rumah juga sangat banyak menghabiskan waktu dengan smartphone mereka. Ketika ditanya sudah mengerjakan tugas atau belum, tidak sedikit dari siswa yang juga berbohong kepada orang tua mereka kalau mereka sudah mengerjakan tugas dari sekolah. Sementara faktanya, ketika pengambilan hasil Ujian mereka di sekolah, wali kelas menyampaikan jika si anak jarang atau bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Orang tua juga mengakui, sibuknya mereka bekerja juga menjadi penyebab kurangnya perhatian terhadap siswa di rumah. Suasana rumah yang ramai atau tidak

tenang juga menjadi penyebab siswa tidak nyaman ketika akan belajar di rumah dan menyebabkan siswa lebih nyaman untuk bermain *smartphone* mereka.

Dari hasil wawancara dengan siswa dan orang tua dan juga evaluasi dari guru maka di dapatkan data bahwa 65% dari 116 orang siswa khususnya siswa jurusan Teknik Komputer Jaringan sangat ketergantungan dengan *smartphone*. Hal ini menyebabkan para siswa mengalami kecanduan internet (*internet addiction*) dan pemahaman siswa terhadap literasi digital tidak baik. Faktor-faktor inilah yang mendasari turun nya motivasi belajar siswa jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 5 Padang.

Dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan, terdapat dua hasil yaitu, (Zabala, 2017) menyatakan kreativitas guru memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021) yang menyatakan bahwa kreativitas guru berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti mengamati bahwa guru yang kreatif akan membuat siswa termotivasi, hal itu dapat dibuktikan dari adanya partisipasi aktif dari siswa, dan dorongan untuk mau berinisiatif dalam pembelajaran. Dengan adanya kreativitas, guru akan membuat pembelajaran tetap terasa menyenangkan dan diduga mampu memberikan pengaruh positif kepada peningkatan motivasi belajar.

Dari hasil observasi yang telah diuraikan diatas pada kenyataannya kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial seperti *instagram, facebook, whatsapp, twitter, tik-tok dan games online* sesuai

dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Chastanti, 2020). Apalagi khususnya siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang pada mata pelajaran kejuruan di saat jam pembelajaran di Labor komputer, siswa cenderung menggunakan komputer yang ada untuk mengakses media sosial, bermain game dan lain sebagainya. Sehingga siswa tidak dapat fokus untuk menyimak pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa tidak terlepas dari *smartphone* dan komputer pada hal-hal hiburan dan *game* dibandingkan melakukan hal yang berhubungan dengan pembelajaran atau sumber belajar.

Selain kecanduan internet, faktor lingkungan keluarga juga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Lingkungan keluarga memiliki peran paling penting dalam menumbuhkan semangat belajar pada anak, karena sebelum mengenal lembaga pendidikan yang lain lingkungan keluarga yang menjadi tempat pertama mereka memperoleh pendidikan dan membentuk kepribadian. (Maros & Juniar, 2016) mengatakan dibandingkan lingkungan sekolah, lingkungan keluarga lebih berperan bagi perkembangan kepribadian anak. Lingkungan keluarga yang memiliki cara mendidik anak yang disiplin dapat membuatnya memiliki motivasi dalam belajar. Lingkungan keluarga harus dapat menciptakan suasana atau kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak-anaknya, sehingga mereka merasa nyaman dan senang ketika belajar di dalam rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka untuk permasalahan ini peneliti menggunakan model penelitian Analisis Jalur (*path analysis*). *Path analysis* merupakan pengembangan langsung bentuk regresi

berganda dengan tujuan untuk memberikan estimasi tingkat kepentingan (magnitude) dan signifikansi (*significance*) hubungan sebab akibat hipotetikal dalam seperangkat variabel. *Path Analysis* mempunyai kedekatan dengan regresi berganda atau dengan kata lain regresi berganda merupakan bentuk khusus dari path analysis. *Path Analysis* memungkinkan peneliti melakukan analisis model-model yang lebih kompleks yang tidak bisa dilakukan oleh regresi linear berganda. *Path Analysis* juga dapat digunakan untuk mengetahui hubungan langsung maupun tidak langsung, salah satunya melalui variable intervening.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang di uraikan di atas maka dibuat suatu rencana penelitian yang berjudul **Analisis Jalur (*Path Analysis*) Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa masalah yang ada sebagai berikut :

1. Terdapat siswa yang pasif dalam mengikuti aktifitas pembelajaran, seperti enggan menjawab pertanyaan dari guru.
2. Tidak seimbang nya penggunaan internet dengan tugas-tugas belajar siswa.
3. Masih minim nya literasi digital siswa dalam mencari sumber-sumber belajar.
4. Keengganan siswa dalam mengakes internet yang menyangkut dengan

kegiatan pembelajaran.

5. Siswa cenderung melakukan hal-hal yang instan dalam mengerjakan tugas sekolah.
6. Tidak adanya perhatian orang tua terhadap siswa di rumah.
7. Kurangnya dorongan motivasi dari orang tua kepada siswa.
8. Terdapat anggota keluarga yang kurang memperhatikan suasana rumah yang tenang ketika siswa belajar di rumah.

C. Pembatasan Masalah

Dasar dari pembatasan masalah pada penelitian ini dari identifikasi masalah yang ada. Penulis membatasi masalah yang diteliti “analisis jalur (*path analysis*) terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang “.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah penelitian, yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh *internet addiction* terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?
2. Apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?
3. Apakah terdapat pengaruh lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?

4. Apakah terdapat pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?
5. Apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?
6. Apakah terdapat pengaruh *internet addiction* melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?
7. Apakah terdapat pengaruh literasi digital melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penulis memaparkan beberapa poin tujuan penelitian yang akan dilakukan diantaranya mengetahui :

1. Pengaruh *internet addiction* terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.
2. Pengaruh literasi digital terhadap lingkungan keluarga siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.
3. Pengaruh lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.
4. Pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.
5. Pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.
6. Pengaruh *internet addiction* melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.

7. Pengaruh literasi digital melalui lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa TKJ SMK Negeri 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi dunia Pendidikan mengenai pengaruh *internet addiction*, literasi digital dan lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan memberikan pengetahuan mengenai bagaimana pengaruh *internet addiction*, literasi digital dan lingkungan keluarga yang terjadi pada siswa terhadap motivasi belajar siswa, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi para guru.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan ini, diharapkan memberikan kontribusi tentang metode yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, referensi dalam mengambil kebijakan di sekolah yang berkaitan dengan peningkatan belajar baik itu rangsangan, motivasi

belajar dalam mengembangkan atau melatih pemahaman kualitas internet terhadap motivasi belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan internet yang baik, khususnya di bidang pendidikan dalam perkembangan mutu pendidikan.

d. Manfaat Segi Isu dan Sosial

Hasil dari penelitian yang hendak dilakukan ini, diharapkan mampu menjadi informasi bagi semua pihak mengenai pengaruh *internet addiction*, literasi digital dan lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar siswa dan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan rangsangan motivasi belajar pada siswa.