

ABSTRAK

Yulia Anisa Lubis, Nim 719243002. Pengaruh Pendidikan Karakter dan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Era *Society 5.0* pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran Mata Pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan. Skripsi, Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan Tahun 2023.

Permasalahan dalam penelitian ini " Rendahnya penerapan pendidikan karakter pada kelas 11 bisnis Gading dan pemasaran di SMK Negeri 6 Medan". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar era society 5.0 pada kelas 11 bisnis daring dan pemasaran di mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan. Penelitian ini dilakukan di kelas XI bisnis daring dan pemasaran 1 dan kelas XI bisnis darinh dan pemasaran 2. Populasi penelitian ini yaitu jumlah seluruh siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran di SMK Negeri 6 Medan yang berjumlah 63 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dalam bentuk skala likert.

Hasil analisis data menggunakan regresi linear berganda dan uji hipotesis dan disimpulkan bahwa pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. Hal ini dilihat dari hasil analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan $Y = 63.599 + 0,170X_1 + 0,093X_2 + e$. Selanjutnya dilihat dari nilai signifikansi antara pendidikan karakter terhadap prestasi belajar ditunjukkan dengan nilai thitung $> t_{table}$ dimana $3.572 > 1.67065$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Begitu juga nilai signifikansi antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar dimana nilai thitung $> t_{table}$ dimana $2.889 > 1.67065$ dengan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$. Secara simultan (Uji F) ditunjukkan dengan nilai Fhitung $> F_{table}$ dimana $18.260 > 3.255$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter dan penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap prestasi belajar Era *Society 5.0* pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 6 Medan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan sumber Kesuma Dharma,dkk (2012:95) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak – anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan yang positif kepada lingkungannya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pendidikan karakter dan penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap prestasi belajar era society 5.0 siswa kelas XI BDP. Untuk itu perlu adanya perhatian terhadap pendidikan karakter dan penggunaan gadget terkait dengan prestasi belajar era sicirty 5.0.

Kita kunci : Pendidikan Karakter, Penggunaan Gadget, Prestasi Belajar, Era Society 5.0

ABSTRACT

Yulia Anisa Lubis, Nim 719243002. The effect of character education and use of gadgets on learning achievement in the society 5.0 era in class XI online business and marketing in the subject of product management at SMK Negeri 6 Medan. Thesis, Department of Economics, Business Education Study Program, Faculty of Economics, Medan State University in 2023.

The problem in this research is "the low implementation of character education in class XI online business and marketing at SMK Negeri 6 Medan". The aims to determine the effect of character education and the use of gadgets on learning achievement in the era of society 5.0 in class XI online business and marketing in the subject of product management at SMK Negeri 6 Medan. This research was conducted in class XI online business and marketing 1 and class XI online business and marketing 2. The population of this study is the total number of class XI students majoring in online business and marketing at SMK Negeri 6 Medan, totaling 63 students. The data collection instrument used was a questionnaire in the form of a Likert scale.

The results of data analysis using multiple linear regression and hypothesis testing and concluded that character education and the use of gadgets on learning achievement. This can be seen from the results of multiple linear regression analysis, the equation $Y = 63,599 + 0.170X_1 + 0.093X_2 + e$. Furthermore, seen from the significance value between character education on learning achievement is indicated by the value of $t_{count} > t_{table}$ where $3.572 > 1.67065$ with a significance value of $0.001 < 0.05$. Likewise the significance value between the use of gadgets on learning achievement where the value of $t_{count} > t_{table}$ where $2.889 > 1.67065$ with a significance value of $0.005 < 0.05$. Simultaneously (Test F) is indicated by the value of $F_{count} > F_{table}$ where $18,260 > 3,255$ and a significance value of $0.000 < 0.05$ so that it can be said that character education and the use of gadgets have a positive effect on learning achievement in society 5.0 era in class XI Online Business and Marketing at Vocational High Schools Negeri 6 Medan.

The result of this aims are in accordance with the sources of Kesuma Dharma, et al(2012:95) which state that character education is an effort to educate children to be able to make wise decisions and practice them in everyday life so that they can make a positive contribution to Society environment. The conclusion from this aims is that character education and use of gadget have a positive effect on learning achievement in the society 5.0 era of class XI BDP. For this reason, it is necessary to pay attention to character education and use of gadgets related to learning achievement in the era of society 5.0.

Keywords : Character Education, Use of Gadgets, Learning Achievement, Era of Society 5.0