

## ABSTRAK

**Misael Silapraka, NIM 7113141067. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2016.**

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kearsipan siswa kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi T.A 2015/2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar kearsipan siswa kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi dengan jumlah siswa 36 orang dan semua menjadi sampel dalam penelitian ini. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Angket yang digunakan berjumlah 25 soal untuk masing-masing variabel dan studi dokumen (DKN) untuk variabel prestasi belajar siswa. Validitas tes diuji dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Reliabel tes diuji dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Kemudian data di analisis dengan rumus regresi linier berganda. Selanjutnya untuk menguji hipotesis secara parsial uji t dan secara simultan digunakan uji f.

Setelah uji validitas untuk variabel X1 dan X2 dilakukan dengan masing-masing variabel 25 instrument hasilnya keseluruhan valid. Dan untuk hasil uji reliabilitas angket diperoleh  $r_{tabel} = 0,361$ , maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,952 > 0,361$ ) X1,  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,900 > 0,361$ ) X2. Hasil analisis regresi linier berganda diperoleh permasalahan garis linier  $Y = 48,498 + 0,189X1 + 0,259X2$ . Secara parsial menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar terhadap prestasi belajar sebesar 2,082 dan ada pengaruh kreativitas siswa terhadap prestasi belajar sebesar 2,313 dan uji f diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 8,147 sedangkan  $F_{tabel}$  3,28 berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $8,147 > 3,28$ ) maka hipotesis H3 diterima atau ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar kearsipan siswa kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.

**Kata Kunci :** *Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar, Kreativitas Siswa, Prestasi Belajar Kearsipan*

## ABSTRACT

**Misael Silapraka, NIM 7113141067. Influence of the Gadget as a Media of Learning and Creativity Learning Against Student Achievement Economic Bersama High School Education Foundation Berastagi Years of Study 2015/2016. Thesis. Department of Economic Education, Education Program Administration Commerce, Faculty of Economics, State University of Medan. 2016.**

Problems in this study is whether the use of the Gadget as a media of learning and creativity of the learning give a positive and significant effect on learning achievement kearsipan class XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi Academic Year 2015/2016.

This study aims to determine the use of the Gadget as a media of learning and creativity of learning on learning achievement kearsipan class XI AP Bersama High School Education Foundation Berastagi Years of Study 2015/2016.

This study was conducted in class XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi T.A 2015/2016. Population in this study were all students of class XI AP SMK Swasta Bersama with the number of students 36 people and all of the sample in this study. Instrument or data collection techniques in this study using observation, documentation and questionnaires. The questionnaire used were 25 questions for each variable and study documents (DKN) for variable student achievement. The validity of the test was tested using correlation techniques prduct moment. Reliable test tested using Alpha Cronbarch formula. Then the data were analyzed with multiple linear regression formula. Furthermore, to test the hypothesis partially and simultaneously test t test was used f.

After the test the validity of the variables X1 and X2 carried by each variable 25 intrument overall result is valid. And for the reliability test results obtained questionnaire  $r_{tabel} = 0.361$ , if  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0.952 > 0.361$ ) X1,  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0.900 > 0.361$ ) X2. Results of multiple linear regression analysis obtained problems linear line  $Y = 48.498 + 0,189X1 + 0,259X2$ . Partially showed that there is influence of the use of the internet as a source of learning for learning achievement at 2.082 and no influence on the learning achievement of student creativity at 2.313 and f test obtained  $F_{hitung}$  16.109 while  $F_{tabel}$  3.12 means  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $8.147 > 3,28$ ) then H3 hypothesis is accepted or there is a positive and significant effect between use of the Gadget as a media of learning and creativity of learning to the learning achievement of kearsipan class XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi Academic Year 2015/2016.

**Keywords: Use of the Gadget as a Media of Learning, Creativity Learning, Kearsipan Learning Achievement**