

## ABSTRAK

**Sundari Hindriani, NIM 7142141047, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Smk Swasta Prayatna 1 Medan T.P 2018/2019.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar korespondensi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Smk Swasta Prayatna 1 Medan T.P 2018/2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AP-1, X AP-2 dan X AP-3 yang berjumlah 72 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik total sampling dimana sampelnya berjumlah 72 orang. Data Penggunaan *Gadget* sebagai media belajar dan Kreativitas belajar diperoleh dengan menggunakan angket sedangkan data prestasi belajar Korespondensi siswa diperoleh dari Daftar Kumulatif Nilai. Uji validitas untuk analisis butir angket menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas angket diperoleh dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis digunakan rumus analisis regresi berganda, uji parsial/uji-t, uji simultan/uji F, dan uji koefisien determinasi.

Bedasarkan analisis data dengan menggunakan program SPSS 20.0 diperoleh persamaan  $Y = 25,816 + 0,571 X_1 + 0,167 X_2 + e$ , selanjutnya variabel *Gadget* sebagai media belajar ( $X_1$ ) memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar korespondensi siswa dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,174 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,00 < 0,05$ ). Sedangkan kreativitas belajar ( $X_2$ ) memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar korespondensi siswa dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,069 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,042 < 0,05$ ). Secara bersama-sama *Gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa dengan sig  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$ . Presentase sumbangan *Gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar korespondensi siswa sebesar 81,2%.

**Kata Kunci : *Gadget* Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar, dan Prestasi Belajar Korespondensi Siswa**

## ABSTRACT

**SundariHindriani, NIM 7142141047, The Effect of Using Gadgets as Learning Media and Learning Creativity on Student Learning Achievement in the Correspondence Class X APPrayatna 1 Medan T.P 2018/2019.**

The problem in this study is the low of learning achievement of students' correspondence. This study aims to determine the effect of the use of gadgets as learning media and learning creativity towards students learning achievement in the correspondence subject of class X in Smk Swasta Prayatna 1 Medan in T.P 2018/2019.

The population in this study was students of class X AP-1, X AP-2 and X AP-3 which the total of the students was 72 people. Sampling in this study was carried out by total sampling technique where the total of sample was 72 people. The data of using gadget as a median of learning and learning creativity is obtained by using questionnaires while students achievement learning data is obtained from the Cumulative Value List. Validity test for questionnaire analysis was using Pearson Product Moment formula and questionnaire reliability test was obtained using Cronbach Alpha formula. To prove the truth of the hypothesis, it used the formula of multiple regression analysis, partial test / t-test, simultaneous test / F test, and test the coefficient of determination.

Based on data analysis using the SPSS 20.0 program, the equation  $Y = 25.816 + 0.571 X_1 + 0.167 X_2 + e$ , then the Gadget variable as learning media ( $X_1$ ) has a partially significant influence on students' correspondence learning achievement with  $t_{count} > t_{table}$  ( $10,174 > 1,669$ ) and sig value ( $0,00 < 0,05$ ). Whereas learning creativity ( $X_2$ ) has a partially significant influence on students' correspondence learning achievement with  $t_{count} > t_{table}$  ( $2,069 > 1,669$ ) and sig values ( $0,042 < 0,05$ ). Together with Gadget as learning media and learning creativity has significant effect on students' correspondence learning achievement with sig  $< 0,05$  or  $0,000 < 0,05$ . Gadget's percentage contribution as a learning media and learning creativity towards students' correspondence learning achievement is 81.2%.

**Keywords: Gadget as a Learning Media, Learning Creativity, and Student Correspondence Learning Achievement**

