

ABSTRAK

Wulan Sari, NIM 7163344040, Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP SMK Jambi T.A 2020/2021, Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreatifitas Belajar Terhadap Hasil Belajar secara parsial dan simultan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreatifitas Belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Jambi Medan Jalan Pertiwi No 116 Medan Tembung, yang dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah *expost facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X OTKP SMK Swasta Jambi berjumlah 105 orang. Untuk menentukan sampel digunakan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier berganda dan untuk membuktikan kebenaran hipotesis digunakan rumus Uji t dan Uji F.

Dari hasil analisis uji t untuk variabel penggunaan gadget sebagai media belajar diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,451 > 2,011$) pada taraf signifikansi 0,05 atau sig $0,018 < 0,05$. Hal ini penggunaan gadget sebagai media belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikansi terhadap hasil belajar siswa. Untuk variabel kreativitas belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,406 > 2,011$) pada taraf signifikansi 0,05 atau sig $0,020 < 0,05$. Hal ini berarti kreativitas belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikansi terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji F diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ sebesar ($11,021 > 3,19$) pada taraf signifikansi = 5% atau $0,000 < 0,05$. Dengan nilai R square (R) sebesar 62,6 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget sebagai media belajar (X1) dan kreativitas belajar (X2) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata Kunci : Gadget Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Wulan Sari, NIM 7163344040, the Effect of Gadgets use as Learning Media and Creativity on Student Learning Outcomes in Office Technology to Grade X OTKP in SMK Jambi T.A 2020/2021, Department of Economics, Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, State University of Medan.

The present study aims to determine the effect of gadget use as learning media and learning creativity on learning outcomes partially and simultaneously. The problem in this research is the low of use gadgets as learning media and learning creativity.

This research was carried out in SMK Medan road Pertiwi No 116 Medan Tembung, which was carried out in the odd semester T.A 2020/2021. This type of research is ex post facto. The population in this study were all students of class X OTKP SMK Jambi totaling 105 people. To determine the sample used a simple random sampling technique. The sample in this study were 50 students for grade X that had research and collected data through observation, documentation, and questionnaires. The technique analysis used in this study is multiple linear regression and to prove the truth of the hypothesis used the formula t-test and f-test.

The resulted of the study from the data showed that t-test analysis for the variable of gadgets use as a learning media obtained $t_{count} > t_{table}$. (2,451 > 2.011) at a significance level of 0.05 or sig 0.018 < 0.05. The use of gadgets as learning media has a positive and significant influence on student learning outcomes. For the learning creativity variables $t_{count} > t_{table}$ (2.406 > 2.011) at the significance level of 0.05 or sig 0.020 < 0.05. This means that learning creativity has a positive and significant influence on student learning outcomes. From the F test results obtained $f_{count} > f_{table}$ of (11,021 > 3.19) at the significance level = 5% or 0,000 < 0.05. With a value of R square (R) of 62.6%. It can be concluded that the use of gadgets as learning media (X1) and learning creativity (X2) has a positive and significant effect on student learning outcomes (Y).

Keywords: Gadgets as Learning Media, Learning Creativity, Learning Outcomes.