

## ABSTRAK

**Putri Herdiani, NIM. 7193344002, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023, Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini berjumlah 85 siswa dari 3 kelas dimana keseluruhan populasi merupakan sampel, untuk pengambilan sampel digunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data yakni observasi, dokumentasi, kuesioner angket. Teknik analisis data yang digunakan diantaranya analisis regresi linear berganda dan agar menjawab kebenaran hipotesis digunakan uji-t, uji-F serta uji  $R^2$  dengan pengolahan data menggunakan bantuan SPSS Versi 26. Dari hasil analisis data dihasilkan persamaan regresi linear berganda  $Y = 4,096 + 0,459 X_1 + 0,371 X_2$  selanjutnya hasil penelitian menggambarkan hasil uji parsial (uji-t). Variabel penggunaan gadget sebagai media belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,483 > 1,664$ ) pada taraf signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Terdapat pengaruh yang positif serta signifikan antara aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,934 > 1,664$ ) untuk nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ). Secara simultan (uji-F) pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan aktivitas belajar terdapat pengaruh yang positif serta signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $19,733 > 3,11$ ) pada taraf signifikansi = 5% atau  $0,000 < 0,05$ . Dengan nilai koefisien determinasi  $R^2$  yaitu 0,325 sehingga dapat disimpulkan sumbangan pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar ( $X_1$ ) dan Aktivitas Belajar ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa yaitu sebesar 32,5% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar dalam penelitian ini.

**Kata Kunci: *Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa***

## ABSTRACT

**Princess Herdiani, NIM. 7193344002, The Influence of *Using Gadgets as Learning Media and Learning Activities on Student Learning Outcomes in Class XI MPLB SMKS Office Technology Subjects at Bina Satria Medan T.A 2022/2023, Department of Economics, Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan.***

This study aims to determine whether there is an influence of the use of gadgets as learning media and learning activities on student learning outcomes in class XI MPLB SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023 office technology subjects. This type of research is *ex post facto* by using a quantitative approach. The population in this study amounted to 85 students from 3 classes where the entire population was sampled, for sampling techniques used *Total sampling*. Data collection techniques are observation, documentation, questionnaires. Data analysis techniques used include multiple linear regression analysis and in order to answer the truth of the hypothesis used t-test, F-test and R<sup>2</sup> test with data processing using the help of SPSS Version 26. From the results of data analysis, a multiple linear regression equation  $Y = 4.096 + 0.459 X_1 + 0.371 X_2$  was produced, then the results of the study described the results of a partial test (t-test). The variable of using gadgets as a learning medium has a positive and significant effect on learning outcomes with a calculated value > ttable (4.483 > 1.664) at the level of significance (0.000 < 0.05). There is a positive and significant influence between learning activities on student learning outcomes with calculated > ttable values (3.934 > 1.664) for significance values (0.000 < 0.05). Simultaneously (F-test) the influence of using gadgets as learning media and learning activities there is a positive and significant influence on student learning outcomes with Fcalculate > Ftable (19.733 > 3.11) at the level of significance = 5% or 0.000 < 0.05. With the value of the R<sup>2</sup> coefficient of determination which is 0.325 so that it can be concluded that the contribution of the influence of the use of gadgets as learning media (X<sub>1</sub>) and learning activities (X<sub>2</sub>) on student learning outcomes (Y) is 32.5% and the rest is influenced by other variables outside this study.

**Keywords: *Use of Gadgets as Learning Media, Learning Activities and Student Learning Outcomes***