

ABSTRAK

NURFADILLAH AZMI HASIBUAN; NIM: 7203344022: Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024: Skripsi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024.

Penelitian ini bertujuan mengetahui Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Medan yang bertempat di Jl. STM No. 12 E, Siterejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan Sumatera Utara 20217. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *expost facto* dengan metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan, tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 213 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* mengambil sampel sebanyak 25 % dari jumlah populasi 213 siswa menjadi 53 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan penyebaran angket. Metode analisis data menggunakan analisis uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, uji multikolonieritas dan uji heteroskedastisitas, analisis regresi meliputi analisis regresi linier berganda, uji hipotesis penelitian meliputi uji F dan uji t, dan koefisien determinasi meliputi analisis koefisien determinasi simultan (R^2) dan analisis koefisien determinasi parsial (r^2). Data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2.642 > 2.000$) dan signifikan ($0.011 > 0.05$) antara penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak, pengaruh positif dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2.436 > 2.000$) dan signifikan dengan nilai ($0.018 > 0.05$) antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak, dan juga terdapat internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar dengan nilai $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($11.159 > 3.18$) secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024.

Kata Kunci: Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak

ABSTRACT

NURFADILLAH AZMI HASIBUAN: NIM: 7203344022: *The Influence of Using the Internet as a Learning Media and Learning Creativity on Learning Outcomes for Class X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024. Thesis Program Studies Office Administration, Education Administration Office, Faculty of Economics, Medan State University 2024.*

This research aims to determine the effect of using the internet as a learning medium on the learning outcomes of Class X MPLB software applications at SMK Negeri 7 Medan FY 2023/2024. This research was carried out at the Medan 7 State Vocational High School (SMK) located on Jl. STM No. 12 E, Sitirejo II, District Medan Amplas, Medan City, North Sumatra 20217. This type of research is *ex post facto* research with quantitative research methods. The population in this study were all class X MPLB students at SMK Negeri 7 Medan, 2023/2024 academic year, totaling 213 students. The sampling technique was carried out using cluster random sampling, taking a sample of 25% of the total population of 213 students to 53 students. Data collection was carried out by means of observation, documentation and distribution of questionnaires. The data analysis method uses classical assumption test analysis including the normality test, multi collinearity test and heteroscedasticity test, regression analysis includes multiple linear regression analysis, research hypothesis testing includes the F test and t test, and the coefficient of determination includes simultaneous analysis of the coefficient of determination (R^2) and coefficient analysis. partial determination (r^2). The data that has been collected is processed using the SPSS application. The results of this study show that there is a positive influence with a t-count value $> t$ -table ($2,642 > 2,000$) and a significant ($0.011 > 0.05$) between the use of the internet as a learning medium on Software Application learning outcomes, a positive influence with a t-count $> t$ -table ($2,436 > 2,000$) and significant with a value of ($0.018 > 0.05$) between learning creativity and Software Application learning outcomes, and there is also the internet as a learning medium and learning creativity with an f-count value $> f$ -table ($11,159 > 3,18$) together influence the learning outcomes of Class X MPLB Software Applications at SMK Negeri 7 Medan FY 2023/2024.

Keywords: *Use of the Internet as a Learning Media, Learning Creativity, Software Application Learning Results*