

ABSTRAK

Rido Andika Situngkir, NIM. 5203321008, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas X TPM Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Dalam Elemen K3LH Dan Budaya Kerja Industri Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experiment. Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Waktu penelitian tanggal 29 April 2025 sampai dengan 26 Mei 2025 pada semester genap. sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TPM dengan jumlah 66 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu secara total sampling. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X TPM sejumlah 66 siswa dimana dibagi dua kelas yang pertama kelas Eksperimen berjumlah 33 siswa dan kelas Kontrol 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi data, uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran mata pelajaran K3LH dan Budaya Kerja Industri memberikan dampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 78,30 yang lebih rendah dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan *gadget* pada pembelajaran yang mencapai 83,52. Meski kedua kelompok berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), uji-t *post-test* menghasilkan nilai $T_{hitung} = -3,8403 < T_{tabel} = 1,9977$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Elemen K3LH dan Budaya Kerja Industri memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang tidak menggunakan *gadget* pada pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Dasar-dasar Teknik Mesin, Elemen K3LH dan Budaya Kerja Industri.

ABSTRACT

Rido Andika Situngkir, NIM. 5203321008, The Impact of Gadget Use on the Learning Outcomes of Class X TPM Students in the Basics of Mechanical Engineering Subject at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Mechanical Engineering Education Study Program. Faculty of Engineering. State University of Medan. 2025.

*This study aims to determine the impact of gadget usage on the learning outcomes of Grade X TPM students in the subject of Basic Mechanical Engineering, specifically in the elements of Occupational Health, Safety, and Environment (K3LH) and Industrial Work Culture at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. The research method used is quasi-experimental. The research was conducted at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan from April 29, 2025, to May 26, 2025, during the even semester. The sample in this study consisted of all Grade X TPM students, total sample 66 students. The sampling technique used was total sampling. The sample was divided into two classes: the experimental class with 33 students and the control class with 33 students. Data collection was carried out using tests. The data analysis techniques included descriptive analysis, assumption tests (normality test and homogeneity test), and hypothesis testing using the *t*-test. The results of the study indicate that the use of gadgets in learning the subjects of K3LH and Industrial Work Culture has a negative impact on student learning outcomes. This is evidenced by the average score of the experimental class being 78.30, which is lower than the control class (which did not use gadgets in learning) with an average score of 83.52. Although both groups exceeded the Minimum Mastery Criteria (KKM), the post-test *t*-test result showed a *t*-count value of $-3.8403 < t$ -table value of 1.9977, indicating a significant difference between the two groups. It can be concluded that the use of gadgets in the learning process of the Basic Mechanical Engineering subject (K3LH and Industrial Work Culture elements) has a negative effect on student learning outcomes compared to not using gadgets during learning.*

Keywords: Learning Outcomes, Basic Mechanical Engineering, K3LH Elements, Industrial Work Culture.