

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN PERUBAHAN
PERILAKU TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA AKUNTANSI SMK
TRITECH INFORMATIKA MEDAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program
Studi Pendidikan Akuntansi*

OLEH :

PUTRI LESTARI
1502070077



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 10 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Putri Lestari
NPM : 1202070077
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku Terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si
2. Uun Ahmad Saehu, SE, M.Pd
3. Marnoko, S.Pd, M.Si

3.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

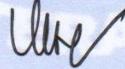
Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Putri Lestari
NPM : 1502070077
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Sudah layak disidangkan

Medan, 30 September 2019

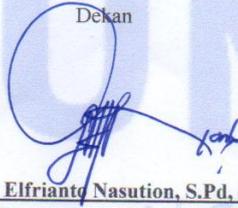
Pembimbing



Marnoko, S.Pd., M.Si

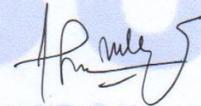
Diketahui Oleh :

Dekan



Dr.H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Prodi



Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Putri Lestari
NPM : 1502070077
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf | Keterangan |
|----------|---------------------------------------|-------|------------|
| 06/09/19 | - Perbaiki pembahasan | Uhe | |
| 12/09/19 | - Perbaiki Pembahasan | Uop | |
| 18/09/19 | - Perbaiki Pembahasan | Uhe | |
| 20/09/19 | - Perbaiki Kesimpulan | Uhe | |
| 24/09/19 | - sertakan lampiran dengan lengkap | Uhe | |
| 20/09/19 | Ace lengkap | Uhe | |

Medan, 30 September 2019

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dosen Pembimbing

Marnoko, S.Pd., M.Si

ABSTRAK

Putri Lestari. 1502070077. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019/2020. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan perubahan perilaku terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Ak yang berjumlah 56 orang, sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan angket dan dokumentasi. Uji validitas yang analisis butir angket menggunakan rumus korelasi *product moment*, teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda, uji t dan uji F.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS 22, diperoleh persamaan regresi linear berganda $Y = 64,396 + 0,244 X_1 + 0,114 X_2 + e$ selanjutnya variabel penggunaan gadget (X_1) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (2,492 > 1,674)$ dan nilai sig ($0,016 < 0,05$). Sementara perubahan perilaku (X_2) juga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (2,138 > 1,674)$ dan nilai sig ($0,02 < 0,05$). Secara bersama-sama penggunaan gadget dan perubahan perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel} (3,216 > 3,17)$ dengan nilai sig ($0,048 < 0,05$). Persentase sumbangan pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku terhadap hasil belajar adalah 11%.

Dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa disertai dengan perubahan perilaku secara efektif akan berpengaruh besar terhadap prestasi belajarnya, baik prestasi yang meningkat ataupun menurun, tergantung bagaimana siswa menyikapinya, serta diperlukan pengawasan orang tua dan juga guru dalam hal ini.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perubahan Perilaku, dan Prestasi Belajar

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillah atas rahmat Allah Swt yang telah memberikan hidayah-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan tahun Pelajaran 2019/2020”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda Harimanto dan Ibunda Istikana yang paling ananda sayangi dan hormati yang dengan ikhlasnya membesarkan, mendidik dan memfasilitasi penulis selama ini. Semoga Allah membalas semuanya.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Dr. H. Elfrianto, S.Pd. M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra.Ijah Mulyani Sihotang**, Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Marnoko, S.Pd.,M.Si**, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan baik dalam pelaksanaan penulisan proposal skripsi ini.
6. Bapak **M. Herizal Sinambela, S.Pd** selaku Kepala Sekolah dan Bapak **Kedy, SE** selaku guru bidang studi akuntansi di SMK Tritech Informatika Medan yang telah memberikan izin riset kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran proses administrasi.
8. Kepada orang-orang terdekat yang telah senantiasa membantu dan menemani penulis selama melakukan penelitian ini yaitu Adinda An Niswa serta seluruh teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Untuk teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi A Pagi Stambuk 2015, Terkhusus sahabat penulis yang senantiasa setia sama penulis dari awal

kuliah hingga berakhirnya kuliah yaitu Arika Handayani, Ayu Anggiani, dan Efi Maya Sari, terima kasih buat kesediaanya untuk berbagi.

10. Kepada bapak dan ibu guru SMP IT Al Fakhri yang telah sudi kiranya mendukung dan membantu penulis selama masa penelitian berlangsung.

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang ada penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna, baik dari segi isi maupun tata bahasanya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kepada pembaca sudi kiranya memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullaahi wabarakaatuh

Medan, 2019

Penulis

Putri Lestari

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| DAFTAR GAMBAR..... | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 7 |
| E. Tujuan Masalah | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORITIS | |
| A. Kerangka Teoritis | 9 |
| 1. Gadget | 9 |
| a. Pengertian Gadget..... | 9 |
| b. Durasi Penggunaan Gadget..... | 10 |
| c. Dampak Penggunaan Gadget | 11 |
| 2. Perubahan Perilaku | 15 |
| a. Pengertian Perilaku | 15 |
| b. Jenis Perilaku | 16 |
| c. Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku..... | 17 |
| d. Ciri-Ciri Perubahan Perilaku | 18 |

| | |
|---|----|
| 3. Prestasi Belajar..... | 19 |
| a. Pengertian Prestasi..... | 19 |
| b. Pengertian Belajar | 20 |
| c. Prinsip-prinsip Belajar | 21 |
| d. Prestasi Belajar..... | 24 |
| 4. Evaluasi Hasil Belajar | 26 |
| a. Pengertian Evaluasi | 26 |
| b. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar | 28 |
| c. Prinsip Evaluasi Hasil Belajar | 29 |
| d. Langkah-Langkah Evaluasi Hasil Belajar | 31 |
| B. Kerangka Konseptual | 32 |
| C. Hipotesis Penelitian..... | 34 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 36 |
| 1. Lokasi Penelitian | 36 |
| 2. Waktu Penelitian..... | 36 |
| B. Populasi dan Sampel..... | 37 |
| 1. Populasi | 37 |
| 2. Sampel | 37 |
| C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional..... | 37 |
| 1. Variabel Penelitian..... | 37 |
| 2. Defenisi Operasional | 37 |
| D. Instrumen Penelitian..... | 38 |

| | |
|--|-----------|
| 1. Observasi..... | 38 |
| 2. Angket/kuisisioner | 38 |
| E. Uji Instrumen | 41 |
| 1. Uji Validitas | 41 |
| 2. Uji Realibilitas | 42 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 43 |
| 1. Uji Asumsi Klasik..... | 43 |
| a. Uji Normalitas | 43 |
| b. Uji Linearitas | 43 |
| c. Uji Multikolinearitas..... | 43 |
| d. Regresi Linier Berganda..... | 44 |
| e. Uji Hipotesis..... | 44 |
| f. Koefisien Determinasi (R^2) | 45 |

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

| | |
|---|-----------|
| A. Gambaran Umum Sekolah..... | 46 |
| 1. Profil Sekolah | 46 |
| 2. Visi dan Misi Sekolah | 47 |
| 3. Tujuan Sekolah | 47 |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian | 48 |
| 1. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket..... | 48 |
| a. Penggunaan Gadget (X1)..... | 48 |
| b. Perubahan Perilaku (X2)..... | 50 |
| 2. Deskripsi Variabel Penelitian | 52 |

| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| a. | Distribusi Penggunaan Gadget (X1)..... | 52 |
| b. | Distribusi Perubahan Perilaku (X2)..... | 56 |
| c. | Distribusi Prestasi Belajar (Y) | 59 |
| C. | Kecenderungan Variabel Penelitian..... | 60 |
| D. | Analisis Data Penelitian..... | 68 |
| 1. | Uji Normalitas | 68 |
| 2. | Uji Linearitas..... | 70 |
| 3. | Uji Multikolinearitas..... | 72 |
| 4. | Analisis Regresi Linear Berganda | 73 |
| E. | Pengujian Hipotesis..... | 74 |
| 1. | Uji t..... | 74 |
| 2. | Uji f..... | 76 |
| F. | Koefisien Determinasi (R ²) | 77 |
| G. | Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian..... | 78 |
| H. | Keterbatasan Penelitian | 80 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | |
| A. | Kesimpulan | 82 |
| B. | Saran | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |
| LAMPIRAN | | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Siswa | 5 |
| Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian | 36 |
| Tabel 3.2 Layout Angket | 39 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Internet..... | 49 |
| Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Internet..... | 50 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar | 50 |
| Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar..... | 51 |
| Tabel 4.5 Batasan Interval Skala Penilaian..... | 52 |
| Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Penggunaan Internet (X_1)..... | 53 |
| Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Penggunaan Internet (X_1) Berdasarkan Interval Persentase Skor | 55 |
| Tabel 4.8 Batasan Interval Skala Penilaian | 56 |
| Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Motivasi Belajar (X_2) | 56 |
| Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Jawaban Angket Motivasi Belajar (X_2) Berdasarkan Interval Persentase Skor | 59 |
| Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar Siswa (Y) | 60 |
| Tabel 4.12 Perhitungan Kategori Kecenderungan Penggunaan Internet | 61 |
| Tabel 4.13 Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Internet (X_1) | 62 |
| Tabel 4.14 Perhitungan Kategori Kecenderungan Motivasi Belajar (X_2)..... | 63 |
| Tabel 4.15 Tingkat Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar (X_2)..... | 64 |
| Tabel 4.16 Perhitungan Kategori Hasil Belajar | 66 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4.17 Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar (Y)..... | 67 |
| Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Komolgorov-Smirnov | 69 |
| Tabel 4.20 Hasil Uji Linearitas X_1 terhadap Y | 71 |
| Tabel 4.21 Hasil Uji Linearitas X_2 terhadap Y | 71 |
| Tabel 4.22 Uji Multikolinearitas | 72 |
| Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Regresi linear Berganda | 73 |
| Tabel 4.24 Hasil Uji Parsial (Uji-t) | 75 |
| Tabel 4.25 Hasil Uji Simultan (Uji-F) | 76 |
| Tabel 4.26 Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi | 77 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Triangulasi Komponen Evaluasi | 30 |
| Gambar 2.2 Kerangka Konseptual | 34 |
| Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget Berdasarkan Interval Persentase skor | 55 |
| Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Perubahan Perilaku Berdasarkan Interval Persentase skor | 59 |
| Gambar 4.3 Diagram Tingkat Kecenderungan Penggunaan Gadget (X_1) | 63 |
| Gambar 4.4 Diagram Tingkat Kecenderungan Perubahan Perilaku (X_2) | 65 |
| Gambar 4.5 Diagram Tingkat Kecenderungan Prestasi Belajar (Y) | 68 |
| Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Penelitian | 70 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar penting bagi pembangunan bangsa. Suatu bangsa yang maju dilihat dari tingkat pendidikan yang tinggi, tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia, kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa, karena jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa, apabila kualitas sumber daya manusia rendah maka akan menghambat pembangunan bangsa.

Manusia diciptakan oleh Sang Maha Kuasa dengan segala kelebihan. Diberikan ilmu pengetahuan serta rasa ingin tahu yang tinggi, juga dengan akal fikirannya manusia dapat mengembangkan ilmu pengetahuan serta mampu menciptakan teknologi, dimana pada zaman millennial ini teknologi yang diciptakan tersebut sungguh sangat membantu dan mempermudah manusia untuk melakukan hal-hal di berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan.

Teknologi berkembang pesat dalam menciptakan alat-alat komunikasi canggih yang pada saat ini dapat kita nikmati. Di era millennial ini manusia hidup di zaman yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun dapat diakses dengan mudah hanya dengan menggunakan satu alat khusus yang disebut dengan *gadget*. Defenisi *gadget* yang tertera di

Wikipedia adalah “*Gadget* (Gawai) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya”. Perbedaan *Gadget* (Gawai) dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : komputer, telepon genggam (*handphone*), *game* konsole, dan lainnya. *Gadget* yang biasa digunakan oleh banyak orang adalah *handphone* karena selain fungsinya yang lebih banyak daripada *gadget* lainnya, *handphone* juga lebih ringan dan praktis untuk dibawa kemanapun.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita dapat melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang digunakan oleh hampir semua orang dimana mayoritasnya adalah kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, mencari berbagai informasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan serta pengetahuan, dan lainnya. Namun ada juga sebagian orang yang menyalahgunakan fungsi dari *gadget* itu sendiri sehingga bukannya membawa keuntungan malah membawa dampak buruk.

Gadget bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang *gadget* sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh

siswa yang mungkin saja dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi dari siswa itu sendiri. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh lainnya yang dapat ditimbulkan dari *gadget* adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *gadgetnya* untuk belajar daripada harus membaca buku terlebih dahulu, padahal informasi yang didapat dari buku juga tidak kalah akurat dari yang di dapat pada *gadget*.

Teknologi informasi berupa *gadget* ini juga dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa apabila orang tua selalu mengawasi penggunaannya di lingkungan rumah dan juga dibutuhkan pengawasan dari guru untuk lingkungan sekolah. Penggunaan *Gadget* sebagai media belajar yang dapat diakses melalui *gadget* ini juga menunjukkan arah yang positif artinya semakin tinggi intensitas siswa dalam belajar menggunakan internet semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Dengan *gadget* pula siswa dapat mengakses berbagai informasi secara luas dengan cara browsing di internet.

Selain itu *gadget* dapat membawa beberapa perubahan perilaku pada siswa itu sendiri, ada berbagai perubahan perilaku yang dapat ditemukan pada siswa seperti perubahan perilaku yang positif dan perubahan perilaku yang negatif serta perubahan perilaku juga dapat ditemukan dari faktor lingkungan dan dari dirinya sendiri. Dalam meningkatkan prestasi belajar perubahan-

perubahan perilaku ini sangat dibutuhkan terlebih lagi perubahan perilaku yang berasal dari diri siswa itu sendiri, yaitu kesadaran akan pentingnya belajar dan menggunakan gadget pada porsinya sampai ia menerapkan hal ini dalam kesehariannya. Selain itu gadget juga mengakibatkan komunikasi yang terbangun antara siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya menjadi berkurang, karena pada hal ini siswa lebih suka bermain dengan gadgetnya tanpa memperdulikan hal-hal nyata yang terjadi di sekitarnya.

Pada saat melakukan observasi awal ke SMK Tritech Informatika Medan, penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru Akuntansi di sekolah tersebut mengenai penggunaan gadget (contoh *handphone*) di dalam kelas dan diluar kelas. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut adalah bahwasanya SMK Tritech Informatika ini merupakan sebuah sekolah menengah kejuruan yang berfokus pada keahlian bidang informasi dan ekonomi maka dari itu sekolah menganjurkan pada siswa untuk membawa laptop (salah satu contoh *gadget*) ke sekolah guna mempermudah proses pembelajaran dan mengasah keahlian siswa di bidang teknologi komputer dan tidak ada larangan dari sekolah untuk siswa membawa *gadget* karena sekolah menganggap kita tidak dapat menolak era globalisasi dan kemajuan teknologi yang ada dengan harapan seluruh siswa menggunakan *gadget* pada waktunya, namun masih banyak saja siswa yang ketahuan memainkan gadgetnya saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak ada intruksi dari guru, karena dalam keadaan tertentu terkadang guru memerintahkan siswanya untuk mencari informasi tentang materi yang sedang diajarkan guna memperluas

pengetahuan siswa tersebut. Dari hasil wawancara ini terlihat bahwasanya perubahan perilaku dari siswa masih belum sepenuhnya mencapai tahap yang tertinggi yaitu mengaplikasikan ilmu yang didapat di sekolah dan mengulangi belajar dirumah sendiri. Tampak jelas ada beberapa perilaku yang dilakukan siswa yaitu perilaku positif dan negatif sehubungan dengan perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini.

Adapun hasil belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1
Daftar nilai ulangan siswa kelas XI AK SMK Tritech Informatika
Medan T.P 2019/2020

| Kelas | Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Ketuntasan |
|--------------|--------------|---------------------|-------------------|-------------------|
| XI AK 1 | ≥ 75 | 11 Siswa | 39 % | Tuntas |
| | < 75 | 17 Siswa | 61 % | Tidak Tuntas |
| Jumlah | | 28 Siswa | 100 % | |
| XI AK 2 | ≥ 75 | 9 Siswa | 32 % | Tuntas |
| | < 75 | 19 Siswa | 68 % | Tidak Tuntas |
| Jumlah | | 28 Siswa | 100 % | |

Sumber : Guru bidang studi Akuntansi kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan

Tabel diatas menunjukkan hasil nilai ulangan dari 2 kelas X AK yang ada di SMK Tritech Informatika Medan dan dari hasil ulangan tersebut masih banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Maka pada

penelitian ini penulis ingin mencari tahu apakah masalah penggunaan *gadget* itu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar Akuntansi siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan dan apakah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa juga mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis sangat tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku Siswa terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pelajaran 2019/2020** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa mengakibatkan masalah pada hasil belajarnya
2. Perubahan komunikasi yang terjadi pada siswa di dalam maupun di luar kelas cenderung negatif
3. Sistem pembelajaran yang dilakukan siswa di luar kelas cenderung mengandalkan *gadget*
4. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Gadget* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *handphone* dan sejenisnya.

2. Prestasi belajar yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK SMK Trittech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Trittech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah terdapat pengaruh perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Trittech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Trittech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Trittech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.

2. Untuk mengetahui pengaruh perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk sekolah terkait akan pengaruh dari penggunaan gadget serta perubahan perilaku yang terjadi pada siswa terhadap prestasi belajar akuntansi.

2. Bagi pihak Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Menambah masukan dan dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa.

3. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi bagi penelitian yang ingin melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya ataupun sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Menurut Widiawati (2014: 106) gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). *Gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan

Menurut sumber (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>) *gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lain adalah unsur “kebaruannya” artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat

hidup manusia menjadi lebih praktis. Contohnya seperti telepon pintar (*smartphone*) juga *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

Berdasarkan defenisi-defenisi diatas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya, salah satu keunikannya ialah gadget selalu memunculkan teknologi dan fitur-fitur terbaru yang dinilai akan lebih memudahkan penggunaanya, maka dari itu pengguna akan merasa senang dan sangat tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget.

b. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus terlebih lagi untuk para siswa yang masih sangat membutuhkan pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* itu sendiri. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunaanya, tidak hanya pada kesehatan saja melainkan juga kerugian dalam segi ekonomi. Menurut Christiany Judhita (2011:14), durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Menurut Lembaga Nielsen (*consumer insight:2013*) menyatakan bahwa rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit). Hal ini menunjukkan bahwasanya masyarakat Indonesia berada pada intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Seharusnya hal ini tidak boleh terjadi khususnya pada siswa, karena tingkat intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat menyebabkan gangguan kesehatan dan mengurangi tingkat kerajinan belajar dari diri siswa dan apabila penggunaan *gadget* pada siswa tidak disertai dengan bimbingan dari orang tua maka tidak menutup kemungkinan siswa menggunakan *gadget* tersebut hanya untuk bermain *game* dan melihat hal-hal yang tidak mendidik, keadaan ini apabila terjadi terus-menerus dapat mengakibatkan hal yang buruk bagi siswa itu sendiri, seperti kecanduan bermain *game* dan menjadikan siswa tersebut malas untuk belajar atau mengerjakan tugas-tugas dari sekolah, karena seperti yang kita ketahui bahwa dengan *gadget* semua dapat dengan mudah diakses tapi dapat menyebabkan siswa malas membaca buku pelajarannya dan hanya mengandalkan *gadgetnya* untuk menyelesaikan tugas.

c. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014:16), dampak buruk penggunaan *gadget* pada siswa adalah sebagai berikut :

1. Menjadi pribadi yang tertutup
2. Kesehatan terganggu
3. Gangguan tidur

4. Suka menyendiri
5. Ancaman *cyberbullying*

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan kepada orang lain, lingkungan, dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut seorang siswa akan menjadi pribadi yang tertutup dan lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada teman-temannya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama pada kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata menjadi minus. Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika seorang anak sudah berada dikamarnya terkadang orang tua mereka berfikir anak akan tidur padahal masih berkulat dengan *gadgetnya*. Anak yang senang bermain *gadget* akan merasa bahwa itu adalah teman yang sangat mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain dengan gadget tersebut dan intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal ini jika dibiarkan terus-menerus akan menyebabkan anak menyendiri dan bermain hanya dengan gadgetnya dan tidak peduli dengan teman-temannya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar lama kelamaan akan berkurang dan akan hilang. *Cyberbullying* merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka di dunia internet yang dapat diakses secara mudah dengan *gadget*. *Cyberbullying* adalah

keadaan ketika seseorang diejek, dihina, atau dipermalukan, oleh anak lainnya melalui internet.

Namun pada era sekarang ini kita tidak dapat menolak kemajuan teknologi yang notabene juga membawa dampak positif bagi semua kalangan dan dampak positif tersebut akan didapatkan apabila menggunakan *gadget* pada ponselnya dan dalam hal ini bagi siswa sangat dibutuhkan pengawasan dari orang tuanya sendiri. Dengan berkembangnya gadget disemua kalangan terutama di kalangan pelajar, terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget, yaitu :

1. Dampak positif dari perkembangan *gadget* yaitu sebagai alat komunikasi antara pelajar dan orang tua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi diberbagai belahan dunia lain, dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat, sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar, memberikan rasa *virtual empathy* (menumbuhkan rasa empati) kepada teman-temannya dengan adanya fitur chatting dan media sosial didalam gadget, serta bisa membuat pelajar yang awalnya pendiam dan pemalu menjadi lebih dekat dengan temannya melalui media sosial yang tersedia.
2. Dampak negatif dari perkembangan *gadget* yaitu anak akan mengalami penurunan konsentrasi, anak yang terlalu sering memainkan gadget secara perlahan akan mengurangi konsentrasinya, anak menjadi cenderung lebih suka berimajinasi seperti dalam tokoh *game* yang sering ia mainkan menggunakan *gadgetnya*, mempengaruhi kemampuan menganalisa

permasalahan, semakin kedalam kita akan melihat perubahan perilaku atau integritas anak didik yang telah banyak berubah seiring kemunculan *gadget* pada era sekarang, siswa menjadi malas untuk menganalisis permasalahan yang terjadi di sekitarnya, mereka akan lebih mengandalkan *gadgetnya* daripada logika nya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, memberikan efek candu pada kepada siswa, penurunan kemampuan bersosialisasi, siswa menjadi malas menulis dan membaca, mereka mengandalkan *gadgetnya* untuk memfoto catatan di papan tulis yang telah diberikan guru padahal kenyatannya catatan yang mereka foto tersebut jarang sekali bahkan hampir tidak pernah dibaca, mempengaruhi gaya hidup pelajar, dengan munculnya gadget dapat mempengaruhi gaya hidup dari pelajar itu sendiri, seperti halnya apabila muncul gadget keluaran terbaru mereka akan berperilaku konsumtif, dimana mereka selalu ingin memiliki *gadget* dengan keluaran terbaru, padahal sikap tersebut sangat tidak baik bahkan dapat menimbulkan sifat sombong pada diri mereka, serta gadget digunakan tidak pada porsinya, seringkali para guru mendapati siswa yang asyik bermain *gadget* saat proses pembelajaran berlangsung dan parahnya lagi banyak siswa menggunakan *gadget* mereka pada saat ulangan maupun ujian berlangsung.

Berdasarkan paparan diatas, kita tidak dapat memisahkan diri dari kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, salah satu nuah hasil dari kemajuan teknologi ialah munculnya *gadget*. Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memang membawa banyak dampak buruk bagi kalangan masyarakat

terutama bagi para siswa, namun tetap saja masih ada hal-hal positif yang dapat diperoleh dari gadget apabila digunakan seperlunya dan sepentasnya.

2. Perubahan Perilaku

a. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan suatu perbuatan atau aktivitas baik itu reaksi, tanggapan, jawaban, ataupun balasan yang dilakukan oleh seseorang. Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tersebut tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus atau rangsangan yang diterima pada sebelumnya baik stimulus eksternal maupun stimulus internal.

Perilaku menurut Walgito (2003:168) adalah suatu aktivitas yang mengalami perubahan dalam diri individu. Perubahan itu di dapat dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Skinner sebagaimana dikutip oleh Soekidjo Notoatmojo (2010:21) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar.

Pada umumnya perilaku seseorang ditentukan oleh rangsangan dari luar, misalnya seorang guru telah menjelaskan materi pembelajaran kepada para siswa lalu guru tersebut melemparkan sebuah pertanyaan, maka perilaku yang tepat yang di berikan oleh siswa terhadap pertanyaan tersebut ialah menjawabnya.

Perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh gadget pada umumnya akan mengarah pada perubahan perilaku yang negatif, yaitu perilaku yang menunjukkan penurunan tingkat kerajinan seorang siswa dalam belajar,

penurunan kecerdasan seorang siswa, penurunan fokus terhadap pembelajaran, serta hilangnya minat siswa dalam belajar. Pada akhirnya hal-hal tersebut akan mengarah pada rendahnya prestasi belajar seorang siswa.

b. Jenis Perilaku

Menurut Skinner (dalam Walgito, 2003:17) ada beberapa jenis perilaku, yaitu :

1. Perilaku alami (*innate behavior*)
2. Perilaku Operan (*operant behavior*)

Perilaku alami merupakan perilaku yang dibawa sejak seseorang dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks serta insting-insting, sedangkan perilaku non-refleksif atau perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses pembelajaran. Branca (dalam Walgito, 2003:18) menyatakan bahwa perilaku non-refleksif atau operan lain keadaannya, perilaku ini dikendalikan oleh otak. Dalam hal ini rangsangan diterima oleh reseptor kemudian diteruskan ke otak kemudian akan terjadi respon melalui afektor, proses yang terjadi ini disebut proses psikologis. Adapun perilaku operan menurut Skinner (dalam Walgito, 2003:18) adalah perilaku psikologis yang dibentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan karena dapat berubah melalui proses belajar. Perilaku ini juga disebut sebagai perilaku *integrated* artinya bahwa keseluruhan individu itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan segala bentuk perilaku yang dimiliki atau dikuasai seseorang seiring perkembangannya, diperoleh dari hasil keturunan atau gen. Sedangkan faktor eksternal merupakan segala perilaku yang dimiliki seseorang yang disebabkan oleh lingkungan sekitar, ataupun cara pergaulannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, yaitu :

1. Faktor keturunan
2. Faktor lingkungan

Keturunan, pembawaan atau *heredity* merupakan segala ciri, sifat, potensi, dan kemampuan yang dimiliki seorang sejak lahir dan diterima sebagai keturunan dari kedua orang tuanya. Adapun dari segi faktor perilaku yang diperlihatkan seseorang bukan suatu hal yang dilakukan sendiri tapi selalu bersangkutan dalam interkasinya dengan lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berada dan membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Selain itu, perkembangan dan perubahan perilaku seseorang juga dipengaruhi dari segi ekonomi keluarga.

d. Ciri-Ciri Perubahan Perilaku

Menurut Soekidjo (2003:50) ada beberapa ciri-ciri perubahan perilaku, dan ciri-ciri perubahan perilaku tersebut merupakan indikator dalam penelitian ini :

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional)
2. Perubahan yang berkesinambungan (kontiniu)
3. Perubahan yang fungsional
4. Perubahan yang bersifat positif
5. Perubahan yang bersifat aktif
6. Perubahan yang bersifat permanen
7. Perubahan yang memiliki tujuan dan terarah
8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja oleh seseorang yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, seseorang yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat dibandingkan dengan sebelum mengikuti suatu proses belajar. Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah diperoleh tersebut akan menjadi dasar pengembangan pengetahuan, sikap, serta keterampilan berikutnya. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup seseorang yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang bersifat normatif dan menunjukkan arah yang positif.

Untuk memperoleh perilaku yang baru, seseorang yang bersangkutan berperan aktif dan berupaya untuk melakukan perubahan itu sendiri. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap atau bertahan lama dan menjadi bagian yang melekat pada dirinya. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar pasti memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata tetapi juga akan memperoleh perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi

Menurut WS Winkel (1987:204) prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Hamalik (2001:87) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu.

Jika berdasarkan istilah atau tata bahasa yang benar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prestasi belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai. Van de Bos (dalam Iksan, 2012:11) mengemukakan bahwa dalam konteks psikologi pendidikan, prestasi diartikan dalam level spesifik dari suatu

keahlian atau kemampuan spesifik yang dimiliki seseorang, misalnya kemampuan aritmatika dan kemampuan membaca. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Menurut Maghfiroh (2011:24) prestasi adalah perilaku yang berorientasi tugas yang memungkinkan prestasi individu dievaluasi menurut kriteria dari dalam maupun dari luar, melibatkan individu untuk berkompetensi dengan orang lain. Muhibbin Syah (2010:150) mengungkapkan bahwa prestasi merupakan suatu tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Dari beberapa definisi prestasi menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu usaha yang telah dikerjakan dan diciptakan baik secara individual atau kelompok berupa pengetahuan dan keterampilan.

b. Pengertian Belajar

Pada umumnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas terdapat aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa yang disebut dengan belajar. Pada dasarnya, dalam pengertian umum dan sederhana, belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar juga merupakan proses perubahan perilaku seseorang dari yang kurang baik menjadi baik, dari yang baik menjadi lebih baik lagi. Menurut Witherington (dalam Nana Syaodih, 2011:155), belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, serta kecakapan.

Evelin Siregar dkk (2010:3) mengemukakan belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat. Menurut Gagne dalam teori belajar dan pembelajaran (2010:4) mengemukakan *learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction* (belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang memiliki tujuan tertentu).

c. Prinsip-prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

1. Perhatian dan motivasi
2. Keaktifan
3. Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman
4. Pengulangan
5. Tantangan
6. Perbedaan Individual

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Motivasi mempunyai kaitan yang erat

dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu, sosial" (Mc Keachie, 1976: 230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991: 105). Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "*learning by doing*"-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Menurut teori *Psikologi Daya* belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna. Teori Medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin

mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran. Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru serta kecakapan sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merespon, maupun dalam bertindak yang ada pada diri seseorang.

d. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. prestasi belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu ataupun hasil perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah kognitif terdiri atas: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar yang umumnya berbentuk angka-angka yang tertuang dalam laporan pendidikan. Pada umumnya peserta didik di setiap semesternya akan mendapatkan laporan angka-angka berupa nilai yang menunjukkan prestasi belajar yang diraih dalam satu semester tersebut. Pada dasarnya peserta didik harus berusaha dengan segala kemampuannya untuk memperoleh prestasi belajar yang baik dengan berbagai cara yang baik pula dan sikap peserta didik terhadap proses belajar tentunya akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Prestasi belajar

merupakan hasil dari kegiatan belajar yang umumnya berbentuk angka-angka yang tertuang dalam laporan pendidikan. Pada umumnya peserta didik di setiap semesternya akan mendapatkan laporan angka-angka berupa nilai yang menunjukkan prestasi belajar yang diraih dalam satu semester tersebut. Pada dasarnya peserta didik harus berusaha dengan segala kemampuannya untuk memperoleh prestasi belajar yang baik dengan berbagai cara yang baik pula dan sikap peserta didik terhadap proses belajar tentunya akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Dari beberapa defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian prestasi belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar seseorang yang menunjukan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan prestasi belajar hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif. Tentunya penggunaan gadget pada siswa tentunya sangat mempengaruhi prestasi belajarnya. Penggunaan gadget pada siswa yang dilakukan sesuai porsinya akan mengarah pada prestasi belajar yang baik dan sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa dan tanpa pengawasan orang tua akan menyebabkan prestasi belajar yang buruk.

Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran. Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar. Penilaian diadakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sejalan dengan prestasi belajar, maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam proses belajar mengajar. Prestasi Belajar adalah suatu hasil yang dicapai setelah ia melalui suatu proses belajar yang berwujud angka simbol-simbol yang menyatakan kemampuan siswa dalam suatu materi pelajaran tertentu.

4. Evaluasi Hasil Belajar

a. Pengertian Evaluasi

Zainal Arifin (2013:2) memaparkan bahwa “evaluasi merupakan suatu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran”. Adapun dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 57 ayat 1 dijelaskan bahwa evaluasi

dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Ayat 2 evaluasi dilakukan terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan pada jalur formal dan non formal untuk semua jenjang, satuan, dan jenis pendidikan. Sedangkan pada pasal 58 ayat 1 dijelaskan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Ayat 2 evaluasi peserta didik, satuan pendidikan, dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.

Ralph Tyler dalam Suharsimi (2009:3) memberikan definisi “evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menemukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Definisi lainnya dikemukakan oleh Cornbach dan Stufflebeam dalam Suharsimi (2009:3) “proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan serta dalam arti luas evaluasi adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan”. Dan apabila informasi itu digunakan untuk menimbang baik-buruk dan atau menentukan keadaan sekelompok orang atau program maka kegiatan itu disebut sebagai evaluasi. Beberapa ahli tersebut memandang evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga dapat

mengartikan evaluasi sebagai faktor dalam pengambilan keputusan dalam menentukan keadaan sekelompok orang atau program.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses mengukur suatu kegiatan dari awal proses hingga akhir. Pengambilan data dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sampai akhir proses pembelajaran, kemudian data tersebut dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu evaluasi juga digunakan sebagai faktor penentu keputusan berkaitan dengan proses pendidikan.

b. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi dalam pendidikan merupakan faktor penting yang seringkali dijadikan tolok ukur keberhasilan proses pendidikan oleh guru dan peserta didiknya. Beberapa hal yang berkaitan dengan evaluasi menjadikan evaluasi penting untuk dilaksanakan. Dengan pentingnya evaluasi tersebut maka perlu untuk diketahui tujuan dan fungsi evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan oleh guru kepada peserta didiknya.

Tujuan evaluasi hasil belajar menurut Zainal Arifin (2013:15) adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
2. Mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
3. Mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
4. Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
6. Menentukan kenaikan kelas.
7. Menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Adapun fungsi evaluasi menurut Nana Syaodih (2013:3-4), evaluasi dikelompokkan menjadi tiga fungsi, yaitu:

1. alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional.
2. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar.
3. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik, menempatkan peserta didik sesuai potensi dan memberikan pertanggungjawaban dari pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan fungsi evaluasi sebagai umpan balik kepada guru dalam proses belajar mengajar dan sebagai dasar dalam penentuan keahlian peserta didik.

c. Prinsip Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar mempunyai beberapa prinsip yang harus terpenuhi. Prinsip-prinsip tersebut merupakan perhatian yang penting dalam pelaksanaan evaluasi. Adapun dalam Kermendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 5 dijelaskan bahwa prinsip penilaian hasil belajar antara lain:

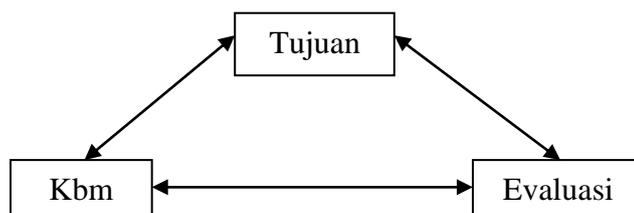
1. Sahih,
2. Obyektif,
3. Adil,
4. Terpadu,
5. Terbuka,

6. Menyeluruh dan berkesinambungan,
7. Sistematis,
8. Beracuan kriteria,
9. Akuntabel,

Menurut Suharsimi (2009:24) ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya tringulasi atau hubungan erat tiga komponen yaitu antara:

1. Tujuan Pembelajaran
2. Kegiatan Pembelajaran atau KKM
3. Evaluasi

Tringulasi oleh Suharsimi (2009:24) digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 : Tringulasi Komponen Evaluasi

Penjelasan dari bagan tringulasi diatas adalah:

1. Hubungan antara tujuan dengan KBM

Kegiatan belajar mengajar yang dirancang dalam bentuk rencana mengajar mengacu pada tujuan yang hendak dicapai, sehingga kegiatan pembelajaran atau KBM tentunya juga akan mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. KBM akan diselaraskan dengan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hubungan antara tujuan dan evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Dalam menyusun alat dan teknik untuk evaluasi harus mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan.

3. Hubungan antara KBM dengan evaluasi

Selain mengacu pada tujuan, evaluasi juga harus mengacu atau disesuaikan dengan KBM yang dilaksanakan. Misalnya, bila dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru lebih berorientasi pada ketrampilan, maka evaluasinya juga harus mengukur aspek ketrampilan siswa.

d. Langkah-Langkah Evaluasi Hasil Belajar

Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 13 ayat 1 dijelaskan bahwa prosedur penilaian proses belajar dan hasil belajar oleh pendidik dilakukan dengan urutan:

1. Menetapkan tujuan penilaian dengan mengacu pada RPP yang telah disusun
2. Menyusun kisi-kisi penilaian
3. Membuat instrumen penilaian berikut pedoman penilaian
4. Melakukan analisis kualitas instrumen
5. Melakukan penilaian
6. Mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan hasil penilaian

7. Melaporkan hasil penilaian
8. Memanfaatkan laporan hasil penilaian

Menurut Anas Sudijono (2012:59-62). Ada enam langkah pokok kegiatan evaluasi hasil belajar, yaitu:

1. Menyusun rencana evaluasi hasil belajar
2. Menghimpun data
3. Melakukan verifikasi data
4. Mengolah dan menganalisis data
5. Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan
6. Tindak lanjut hasil evaluasi

B. Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah munculnya perangkat elektronik seperti gadget yang memiliki banyak fitur-fitur canggih untuk memudahkan penggunaannya, generasi muda seperti siswa sangat tergiur dengan adanya gadget ini.

Penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah perlu mendapatkan pengawasan yang ketat. Pengawasan ini bertujuan agar siswa tidak menggunakan gadget saat pembelajaran berlangsung. Karena hal ini dapat memicu timbulnya kecanduan terhadap penggunaan gadget dan menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap proses belajar.

Penggunaan gadget jika tidak dibarengi dengan batasan waktu dan pengawasan dari orang tua akan menimbulkan dampak negatif bagi para siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan juga memberikan dampak negatif seperti berkurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap belajar, berkurangnya komunikasi atau sosialisasi dengan teman-temannya karena sibuk dengan

gadget masing-masing. Selain itu juga mengakibatkan siswa kecanduan dengan media sosial sehingga siswa akan sulit untuk memusatkan pikiran dan perhatian pada materi pelajaran.

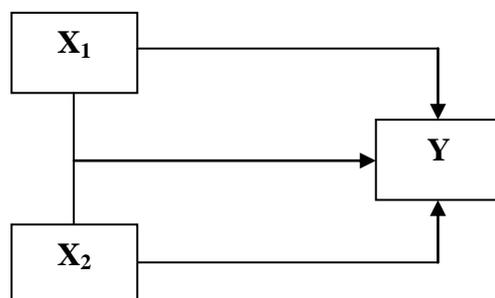
Dengan adanya gadget pada saat ini dapat menimbulkan berbagai perubahan perilaku pada siswa, ada beberapa perubahan perilaku yang dapat terjadi yaitu perubahan perilaku yang positif dan negatif. Perubahan perilaku yang positif merupakan perubahan perilaku yang menyebabkan peningkatan terhadap prestasi belajar seorang siswa itu sendiri. Perubahan perilaku negatif merupakan perubahan perilaku yang menyebabkan siswa menjadi malas belajar hingga menyebabkan turunnya prestasi belajar siswa dikarenakan kecanduan oleh gadget yang dimilikinya.

Pada umumnya gadget akan membawa perubahan perilaku yang negatif pada diri siswa. Banyak siswa pada saat ini selalu mengandalkan gadgetnya bahkan dalam hal belajar sekalipun, bahkan siswa berani menggunakan gadget pada saat ujian berlangsung guna memanfaatkan fasilitas internet yang ada di dalamnya untuk mencari jawaban dari soal-soal ujian yang ada.

Penggunaan gadget dan perubahan perilaku pada siswa secara bersamaan akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar pada siswa itu sendiri. Aturan tentang larangan penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dan saat ujian berlangsung akan menjadikan kelas lebih kondusif dan siswa lebih mudah untuk berkonsentrasi serta melatih kejujuran siswa terhadap jawaban ujiannya dan dengan diberlakukannya larangan tersebut siswa diharapkan memiliki rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran.

Lingkungan belajar yang kondusif juga mendukung akan meningkatnya prestasi belajar pada siswa karena siswa dapat berkonsentrasi secara penuh dan dapat benar-benar memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru sehingga saat ujian nanti siswa tidak lagi mengandalkan gadgetnya untuk menjawab soal ujian tersebut karena telah memahami secara keseluruhan tentang materi atau pelajaran yang telah diajarkan.

Dalam penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y . Adapun kerangka konseptual dari pengaruh penggunaan gadget dan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. 2 : Kerangka konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dimana kebenarannya perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget dan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Tritech Informatika Medan yang terletak di Jln. Bhayangkara No. 484 Medan, Kecamatan Medan Timur, Kode Pos 20221, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Untuk rincian waktu pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Rincian waktu penelitian

| Keterangan | Bulan/minggu | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|--------------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|
| | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | Agustus | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Penulisan proposal | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Seminar proposal | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisi proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pelaksanaan riset | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| Pengolaan data | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| Penulisan skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| Pengesahan skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sidang meja hijau | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK di SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 62 siswa dan terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu X AK 1 terdiri dari 20 siswa, X AK 2 terdiri dari 20 siswa, dan X AK 3 terdiri dari 22 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, pada penelitian ini metode yang digunakan adalah total sampling, dimana semua anggota populasi juga merupakan anggota sampel.

C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

- a. Variabel independent dalam penelitian ini adalah :
 - Penggunaan Gadget (X_1)
 - Perubahan Perilaku (X_2)
- b. Variabel dependent dalam penelitian ini adalah :
 - Prestasi Belajar (Y)

2. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang defenisi variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membuat defenisi operasional variabel penelitian ini, yaitu :

1. Gadget merupakan pemanfaatan perangkat elektronik berupa *smartphone*, laptop, maupun *netbook* yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain serta untuk mengakses berbagai informasi melalui internet.
2. Perubahan perilaku merupakan perubahan tindakan atau perubahan sikap pada seseorang, baik perubahan yang mengarah ke positif maupun negatif.
3. Prestasi Belajar adalah hasil usaha bekerja atau belajar seseorang yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.

D. Instrumen Penelitian

Ada beberapa Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan guna melihat keadaan sekolah, siswa, serta guru di sekolah SMK Tritech Informatika Medan.

2. Angket/Kuisisioner

Teknik ini dilakukan dengan cara menyebar angket kepada siswa kelas X AK SMK Tritech Informatika Medan yang memiliki gadget yang berisi beberapa pertanyaan. Dari beberapa pertanyaan tersebut kemudian ditentukan opsi-opsi atau skala-skala yang akan dipilih serta skor untuk setiap pertanyaan yang ada.

Pada saat pengolahan data, untuk menghitung masing-masing indikator digunakan skala likert, dimana skala ini berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Jawaban dari setiap *item* instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi, mulai dari sangat positif sampai sangat negatif, berupa kata—kata sebagai berikut :

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor, misalnya :

- a. Diberi skor 4
- b. Diberi skor 3
- c. Diberi skor 2
- d. Diberi skor 1

Tabel 3.2 lay out angket

| No | Variabel | Indikator | No. Item |
|----|--|---|---|
| 1 | Penggunaan Gadget (X ₁) | 1. Alat komunikasi 2. Memperoleh pengetahuan 3. Sarana pembelajaran 4. Rasa virtual empathy dengan sesama | 1, 3, 5 2, 4, 6 7, 9, 11 8, 10, 12 |

| | | | |
|---|--------------------------------------|--|--|
| | | <p>5. Hubungan bersosialisasi</p> <p>6. Penurunan konsentrasi</p> <p>7. Efek candu</p> <p>8. Gaya hidup</p> <p>Sugiharti (2014:80)</p> | <p>13, 15, 17</p> <p>14, 16, 18</p> <p>19, 21, 23</p> <p>20, 22, 24, 25</p> |
| 2 | Perubahan perilaku (X ₂) | <p>1. Perubahan yang didasari atau disengaja (intensional)</p> <p>2. Perubahan yang berkesinambungan (kontiniu)</p> <p>3. Perubahan yang fungsional</p> <p>4. Perubahan yang bersifat positif</p> <p>5. Perubahan yang bersifat aktif</p> <p>6. Perubahan yang bersifat permanen</p> <p>7. Perubahan yang bertujuan dan terarah</p> <p>8. Perubahan secara keseluruhan</p> | <p>1, 3, 5</p> <p>2, 4, 6</p> <p>7, 9, 11</p> <p>8, 10, 12</p> <p>13, 15, 17</p> <p>14, 16, 18</p> <p>19, 21, 23</p> <p>20, 22, 24, 25</p> |
| 3 | Prestasi belajar (Y) | Nilai hasil belajar siswa | DKN siswa |

Sebelum angket digunakan untuk menjangar data penelitian, angket terlebih dahulu diuji cobakan untuk melihat validitas dan realibilitas isi angket yang akan dilaksanakan di SMK Tritech Informatika Medan.

E. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas angket digunakan rumus korelasi *product moment* (Sugiono, 2012:254), yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar butir soal

n = Jumlah responden atau banyaknya sampel penelitian

$\sum X$ = Jumlah masing-masing butir soal

$\sum Y$ = Jumlah total butir soal

$\sum XY$ = Nilai perkalian jumlah butir soal dengan jumlah total

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi butir soal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka setiap angket valid

Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka setiap angket tidak valid

2. Uji Realibilitas

Untuk mencari realibilitas angket, digunakan rumus Alpha (Arikunto, 2006:96) namun pengolahan data menggunakan *software* SPSS 22,0 *for windows* sebagai berikut :

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

R_{11} = Realibilitas Instrumen

K = Jumlah butir soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varian butir soal

$\sigma^2 t$ = Jumlah varian total

Untuk menghitung varian item digunakan rumus sebagai berikut :

$$\sigma^2 t = \sum X^2 \left[\frac{X^2}{n} \right]$$

Untuk mencari varian total digunakan rumus sebagai berikut :

$$\sigma^2 t = \sum Y^2 \left[\frac{Y^2}{n} \right]$$

Kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka taraf signifikan 95% atau alpha 5%, maka instrumen dianggap *reliable* dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka taraf instrument dianggap tidak *reliable*.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui normalitas suatu data, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan melihat *normal probability plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dan distribusi normal. Distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal dan plotting akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya. Untuk menguji normalitas data yang terkumpul maka menggunakan *software* SPSS.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam regresi digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel penelitian mempunyai hubungan linear atau tidak criteria yang digunakan untuk melihat hubungan antar variabel dapat diketahui dengan melihat nilai signifikasinya. Jika nilai sig $> 0,005$ maka terdapat hubungan linear antar variabel begitu juga sebaliknya.

c. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antar variabel bebas dalam penelitian. Penelitian yang baik adalah ketika tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas yaitu ketika nilai *Tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 . Uji multikolinearitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 22.

d. Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel independen terhadap variabel dependen. Persamaan regresi linier pada umumnya yaitu :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

keterangan :

Y = Variabel Dependen (Prestasi Belajar)

a = Konstanta

b_1, b_2 = koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan / penurunan variabel Y

X_1 = variabel independen (penggunaan gadget)

X_2 = Variabel independen (perubahan perilaku)

e. Uji Hipotesis

1. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji secara parsial apakah terdapat pengaruh antara variabel X_1 terhadap Y, dan pengaruh antara variabel X_2 terhadap Y (Hasan, 2013:54), yaitu penggunaan gadget terhadap prestasi belajar, dan perubahan perilaku terhadap prestasi belajar. dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut :

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikan penelitian $< 0,05$ maka hipotesis diterima
- Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan signifikan penelitian $> 0,05$ maka hipotesis ditolak

2. Uji F

Uji simultan (Uji F) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai sig $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai sig $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

f. Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sambungan atau kontribusi pengaruh variabel independen penggunaan gadget dan perubahan perilaku terhadap prestasi belajar akuntansi siswa.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil Sekolah

| | |
|---------------------|---|
| Nama Sekolah | : SMK TRITECH INFORMATIKA |
| Alamat | : Jl. Bhayangkara No.484 Medan |
| Kelurahan | : Indra Kasih |
| Kecamatan | : Medan Tembung |
| Kode Pos | : 20221 |
| Kabupaten/Kota | : Kota Medan |
| Provinsi | : Sumatera Utara |
| Nomor Telpon/Fax | : 0616635991/0616641576 |
| NPSN | : 10261412 |
| Tahun Berdiri | : 2010 |
| Email | : smktritech@tritech.sch.id |
| Website | : http://www.tritech.sch.id |
| Nama Kepala Sekolah | : M. Herizal Sinambela, S. PD. I |
| Nama Yayasan | : Yayasan Pendidikan Teknologi Triadi |
| Program Keahlian | : Teknik Komputer Jaringan, Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak, Perbankan Syariah, Komputer Akuntansi dan Tata Boga |

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi sekolah

Menjadikan SMK berbasis teknologi Informatika yang Unggul, Mandiri, Religius dan Berstandar Internasional.

Misi sekolah

1. Siswa/i mampu menguasai komputer software dan hardware serta jaringan IT;
2. Melahirkan generasi yang handal dalam bidang IPTEK, IMTAQ dan berjiwa kebangsaan.

3. Tujuan sekolah

1. Menjadi sekolah SMK sebagai tempat pembelajaran, pelatihan dan pengabdian rujukan bagi sekolah lain.
2. Meningkatkan kualitas peserta didik dibidang kejuruan teknologi dan rekayasa agar dapat bersaing baik ditingkat nasional maupun internasional.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan berpatokan pada nilai-nilai bangsa Indonesia yang berkarakter.
4. Mengembangkan SMK yang dapat menghasilkan produk sesuai program keahlian yang akhirnya dapat mewujudkan pusat kegiatan usaha.
5. Mengembangkan SMK dengan menjalin kemitraan baik dengan institute nasional maupun internasional.
6. Melahirkan entrepreneur yang handal, mandiri dengan inovasi-inovasi kreatif.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Sebelum mengadakan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan uji Validitas dan Reliabilitas angket. Adapun tujuannya adalah agar angket yang akan disebar benar-benar valid dan reliable. Dalam mengadakan uji validitas ini penguji menggunakan rumus korelasi *product moment (pearson)* dan untuk menguji reliabilitas angket, peneliti menggunakan rumus *cronbach alpha* yang diolah dengan aplikasi SPSS 22.

a. Penggunaan Gadget (X_1)

Dari hasil perhitungan uji validitas dengan program SPSS 22 diperoleh hasil uji validitas Penggunaan Gadget (X_1) terdapat 25 item pernyataan angket yang valid dan 5 item pernyataan angket yang tidak valid. Dan dapat dikatakan bahwa 25 item pernyataan angket yang valid tersebut dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Untuk mencari nilai r_{tabel} digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Df &= N-2 \\ &= 30-2 \\ &= 28 \end{aligned}$$

Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas angket variabel penggunaan gadget (X_1) :

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget

| No. | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|------------|---------------------------|--------------------------|-------------------|
| 1 | 0,450 | 0,3610 | Valid |
| 2 | 0,599 | 0,3610 | Valid |
| 3 | -0,215 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 4 | -0,057 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 5 | -0,142 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 6 | 0,731 | 0,3610 | Valid |
| 7 | 0,541 | 0,3610 | Valid |
| 8 | 0,530 | 0,3610 | Valid |
| 8 | 0,616 | 0,3610 | Valid |
| 10 | 0,553 | 0,3610 | Valid |
| 11 | 0,539 | 0,3610 | Valid |
| 12 | 0,698 | 0,3610 | Valid |
| 13 | 0,532 | 0,3610 | Valid |
| 14 | -0,014 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 15 | 0,485 | 0,3610 | Valid |
| 16 | 0,448 | 0,3610 | Valid |
| 17 | 0,459 | 0,3610 | Valid |
| 18 | 0,438 | 0,3610 | Valid |
| 19 | 0,489 | 0,3610 | Valid |
| 20 | 0,568 | 0,3610 | Valid |
| 21 | 0,530 | 0,3610 | Valid |
| 22 | 0,313 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 23 | 0,369 | 0,3610 | Valid |
| 24 | 0,431 | 0,3610 | Valid |
| 25 | 0,423 | 0,3610 | Valid |
| 26 | 0,389 | 0,3610 | Valid |
| 27 | 0,512 | 0,3610 | Valid |
| 28 | 0,471 | 0,3610 | Valid |
| 29 | 0,413 | 0,3610 | Valid |
| 30 | 0,531 | 0,3610 | Valid |

Sumber: Pengelolaan data dengan menggunakan program SPSS 22

Seluruh item pernyataan pada angket penggunaan internet diuji reliabilitasnya. Berikut adalah tabel uji reliabilitas angket penggunaan gadget:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Gadget

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,729 | 30 |

Sumber: Pengelolaan data dengan menggunakan program SPSS 22

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel 4.2 diatas diperoleh nilai sebesar 0,729. Angka ini menunjukkan bahwa angket ini terbukti reliable untuk digunakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,729 > 0,3610$).

b. Perubahan Perilaku (X_2)

Dari hasil perhitungan uji validitas dengan program SPSS 22 diperoleh hasil uji validitas variabel Perubahan Perilaku (X_2) terdapat 25 item pernyataan angket yang valid dan 5 item pernyataan angket yang tidak valid. Dapat dikatakan bahwa jumlah butir angket yang valid sebanyak 25 item pernyataan dapat digunakan dalam pengumpulan data.

Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas angket variabel perubahan perilaku (X_2) :

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Angket Perubahan Perilaku

| No. | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|-----|--------------|-------------|-------------|
| 1 | 0,364 | 0,3610 | Valid |
| 2 | 0,401 | 0,3610 | Valid |
| 3 | -0,178 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 4 | 0,401 | 0,3610 | Valid |
| 5 | 0,468 | 0,3610 | Valid |

| | | | |
|----|--------|--------|-------------|
| 6 | 0,509 | 0,3610 | Valid |
| 7 | 0,417 | 0,3610 | Valid |
| 8 | 0,540 | 0,3610 | Valid |
| 8 | 0,408 | 0,3610 | Valid |
| 10 | 0,458 | 0,3610 | Valid |
| 11 | 0,122 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 12 | 0,489 | 0,3610 | Valid |
| 13 | 0,463 | 0,3610 | Valid |
| 14 | 0,525 | 0,3610 | Valid |
| 15 | 0,473 | 0,3610 | Valid |
| 16 | 0,364 | 0,3610 | Valid |
| 17 | -0,076 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 18 | 0,475 | 0,3610 | Valid |
| 19 | 0,498 | 0,3610 | Valid |
| 20 | 0,445 | 0,3610 | Valid |
| 21 | 0,516 | 0,3610 | Valid |
| 22 | 0,317 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 23 | 0,069 | 0,3610 | Tidak Valid |
| 24 | 0,430 | 0,3610 | Valid |
| 25 | 0,376 | 0,3610 | Valid |
| 26 | 0,519 | 0,3610 | Valid |
| 27 | 0,641 | 0,3610 | Valid |
| 28 | 0,570 | 0,3610 | Valid |
| 29 | 0,649 | 0,3610 | Valid |
| 30 | 0,569 | 0,3610 | Valid |

Sumber: Pengelolaan data dengan menggunakan program SPSS 22

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Perubahan Perilaku

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,723 | 30 |

Sumber: Pengelolaan data dengan menggunakan program SPSS 22

Dari hasil perhitungan reliabilitas pada tabel 4.4 diatas diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar 0,723. Angka ini menunjukkan bahwa angket ini terbukti reliable untuk digunakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,723 > 0,3610$).

2. Deskripsi Variabel Penelitian

a. Distribusi Penggunaan Gadget (X_1)

Penggunaan Gadget atau pemanfaatan perangkat elektronik berupa *smartphone*, laptop, maupun *netbook* yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain serta untuk mengakses berbagai informasi melalui internet. Untuk mengetahui ketegori nilai rata-rata angket Penggunaan Gadget ini maka digunakan skala penilaian yang terdiri dari 4 kategori dengan rumus.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jarak Interval}}$$

Berdasarkan rumus, maka diperoleh:

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh pajang interval sebesar 0,75 dengan kategori:

Tabel 4.5
Batasan Interval Skala Penilaian

| Interval | kategori |
|-----------------|-----------------|
| 4,00 – 3,26 | Sangat Tinggi |
| 3,26 – 2,51 | Tinggi |
| 2,50 – 1,76 | Rendah |
| 1,75 – 1,00 | Sangat Rendah |

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data primer hasil penelitian dengan jumlah responden sebanyak 56 siswa, 25 pernyataan untuk penggunaan gadget dengan 4 pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabulasi distribusi frekuensi jawaban responden pada tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6
Data Hasil Jawaban Angket Penggunaan Gadget(X₁)

| No. Item | 4 | | 3 | | 2 | | 1 | | Jumlah | | Rata-rata | Kategori |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|-----|-----------|----------|
| | F | SC | F | SC | F | SC | F | SC | F | SC | | |
| 1 | 24 | 96 | 18 | 54 | 10 | 20 | 4 | 4 | 56 | 174 | 3,10 | Tinggi |
| 2 | 16 | 64 | 20 | 60 | 12 | 24 | 8 | 8 | 56 | 156 | 2,79 | Tinggi |
| 3 | 17 | 68 | 19 | 57 | 15 | 30 | 5 | 5 | 56 | 160 | 2,86 | Tinggi |
| 4 | 14 | 56 | 17 | 51 | 12 | 24 | 13 | 13 | 56 | 144 | 2,57 | Tinggi |
| 5 | 14 | 56 | 24 | 72 | 6 | 12 | 12 | 12 | 56 | 152 | 2,71 | Tinggi |
| 6 | 10 | 40 | 18 | 54 | 16 | 32 | 12 | 12 | 56 | 138 | 2,46 | Rendah |
| 7 | 13 | 52 | 21 | 63 | 14 | 28 | 8 | 8 | 56 | 151 | 2,7 | Tinggi |
| 8 | 16 | 64 | 18 | 54 | 16 | 32 | 6 | 6 | 56 | 156 | 2,79 | Tinggi |
| 9 | 14 | 56 | 20 | 60 | 17 | 34 | 5 | 5 | 56 | 155 | 2,77 | Tinggi |
| 10 | 11 | 44 | 17 | 51 | 17 | 34 | 11 | 11 | 56 | 140 | 2,5 | Rendah |
| 11 | 11 | 44 | 22 | 66 | 12 | 24 | 11 | 11 | 56 | 145 | 2,59 | Tinggi |
| 12 | 11 | 44 | 17 | 51 | 16 | 32 | 12 | 12 | 56 | 139 | 2,49 | Rendah |
| 13 | 14 | 56 | 22 | 66 | 11 | 22 | 9 | 9 | 56 | 153 | 2,73 | Tinggi |
| 14 | 9 | 36 | 17 | 51 | 20 | 40 | 10 | 10 | 56 | 137 | 2,44 | Rendah |
| 15 | 9 | 36 | 16 | 48 | 23 | 46 | 8 | 8 | 56 | 138 | 2,46 | Rendah |
| 16 | 8 | 32 | 20 | 60 | 21 | 42 | 7 | 7 | 56 | 141 | 2,52 | Tinggi |
| 17 | 6 | 24 | 21 | 63 | 19 | 38 | 10 | 10 | 56 | 135 | 2,41 | Rendah |

| | | | | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------------|--------------|--------|
| 18 | 17 | 68 | 14 | 42 | 14 | 28 | 11 | 11 | 56 | 148 | 2,64 | Tinggi |
| 19 | 13 | 52 | 22 | 66 | 16 | 32 | 5 | 5 | 56 | 155 | 2,77 | Tinggi |
| 20 | 14 | 56 | 22 | 66 | 14 | 28 | 6 | 6 | 56 | 156 | 2,79 | Tinggi |
| 21 | 16 | 64 | 19 | 57 | 11 | 22 | 10 | 10 | 56 | 153 | 2,73 | Tinggi |
| 22 | 18 | 72 | 20 | 60 | 8 | 16 | 10 | 10 | 56 | 158 | 2,82 | Tinggi |
| 23 | 17 | 68 | 17 | 51 | 11 | 22 | 11 | 11 | 56 | 152 | 2,71 | Tinggi |
| 24 | 14 | 56 | 22 | 66 | 11 | 22 | 9 | 9 | 56 | 153 | 2,73 | Tinggi |
| 25 | 14 | 56 | 16 | 48 | 20 | 40 | 6 | 6 | 56 | 150 | 2,68 | Tinggi |
| Total | | | | | | | | | | 3739 | 66,76 | |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | 2,67 | |

Keterangan :

F = Frekuensi Jawaban

SC = Frekuensi X Variabel Jawaban

Dari hasil analisis distribusi frekuensi angket penggunaan gadget (X_1) tersebut, kemudian akan dituangkan dalam persentase skor. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 56 siswa diperoleh skor tertinggi 75 dan skor terendah 51. Berdasarkan data tersebut panjang kelas interval dapat ditemukan melalui rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) + 1}{K} \\ &= \frac{(75 - 51) + 1}{4} = 6,2 \text{ atau } 6 \end{aligned}$$

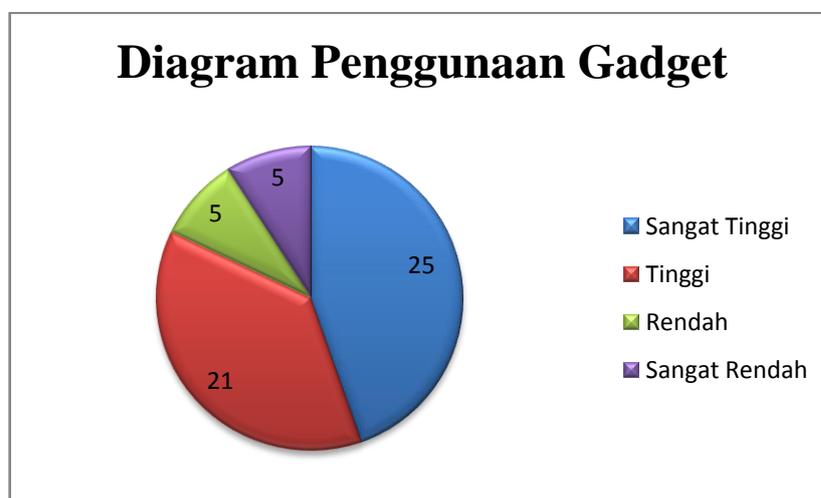
Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka distribusi frekuensi Penggunaan Gadget berdasarkan interval persentase skor dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gadget (X_1)
Berdasarkan Interval Persentase Skor

| Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|--------------|-----------|-------------|---------------|
| 69 - 75 | 25 | 44,64% | Sangat Tinggi |
| 63 – 68 | 21 | 37,5% | Tinggi |
| 57 – 62 | 5 | 8,93% | Rendah |
| 51 – 56 | 5 | 8,93% | Sangat Rendah |
| Total | 56 | 100% | |

Sumber: Data yang diolah

Dari tabel distribusi frekuensi diatas dapat dilihat bahwa penggunaan gadget pada siswa SMK Tritech Informatika Medan tergolong dalam kategori “Sangat Tinggi” yang ditunjukkan pada data interval 69 – 75 dengan persentase sebesar 44,64%. Untuk lebih jelasnya dapat juga dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.1
Diagram Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget
Berdasarkan Interval Persentase Skor

b. Distribusi Perubahan Perilaku (X_2)

Perubahan perilaku merupakan perubahan tindakan atau perubahan sikap pada seseorang, baik perubahan yang mengarah ke positif maupun negatif.

Berikut ini dapat dilihat mengenai perubahan perilaku siswa:

Tabel 4.8

Batasan Interval Skala Penilaian

| Interval | Kategori |
|-------------|---------------|
| 4,00 – 3,26 | Sangat Tinggi |
| 3,26 – 2,51 | Tinggi |
| 2,50 – 1,76 | Rendah |
| 1,75 – 1,00 | Sangat Rendah |

Tabel 4.9

Data Hasil Jawaban Angket Perubahan Perilaku (X_2)

| No. Item | 4 | | 3 | | 2 | | 1 | | Jumlah | | Rata-rata | Kategori |
|----------|----|----|----|----|----|----|---|----|--------|-----|-----------|----------|
| | F | SC | F | SC | F | SC | F | SC | F | SC | | |
| 1 | 16 | 64 | 25 | 75 | 14 | 28 | 1 | 1 | 56 | 168 | 3 | Tinggi |
| 2 | 18 | 72 | 25 | 75 | 13 | 26 | | | 56 | 173 | 3,09 | Tinggi |
| 3 | 22 | 88 | 16 | 48 | 17 | 34 | 1 | 1 | 56 | 171 | 3,05 | Tinggi |
| 4 | 21 | 84 | 18 | 54 | 15 | 30 | 2 | 2 | 56 | 170 | 3,04 | Tinggi |
| 5 | 17 | 68 | 17 | 51 | 20 | 40 | 2 | 2 | 56 | 161 | 2,9 | Tinggi |
| 6 | 17 | 68 | 23 | 69 | 13 | 26 | 3 | 3 | 56 | 166 | 2,96 | Tinggi |
| 7 | 23 | 92 | 18 | 54 | 10 | 20 | 5 | 5 | 56 | 171 | 3,05 | Tinggi |
| 8 | 14 | 56 | 24 | 72 | 13 | 26 | 5 | 5 | 56 | 159 | 2,84 | Tinggi |
| 9 | 20 | 80 | 18 | 54 | 12 | 24 | 6 | 6 | 56 | 164 | 2,93 | Tinggi |

| | | | | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|----|----|----|----|---|---|----|-------------|--------------|--------|
| 10 | 10 | 40 | 22 | 66 | 18 | 36 | 6 | 6 | 56 | 148 | 2,64 | Tinggi |
| 11 | 15 | 60 | 18 | 54 | 17 | 34 | 6 | 6 | 56 | 154 | 2,75 | Tinggi |
| 12 | 20 | 80 | 27 | 81 | 6 | 12 | 3 | 3 | 56 | 176 | 3,14 | Tinggi |
| 13 | 11 | 44 | 19 | 57 | 17 | 34 | 9 | 9 | 56 | 144 | 2,57 | Tinggi |
| 14 | 15 | 60 | 19 | 57 | 16 | 32 | 6 | 6 | 56 | 155 | 2,77 | Tinggi |
| 15 | 18 | 72 | 22 | 66 | 13 | 26 | 3 | 3 | 56 | 167 | 2,98 | Tinggi |
| 16 | 16 | 64 | 16 | 48 | 19 | 38 | 5 | 5 | 56 | 155 | 2,77 | Tinggi |
| 17 | 15 | 60 | 22 | 66 | 14 | 28 | 5 | 5 | 56 | 159 | 2,83 | Tinggi |
| 18 | 19 | 76 | 16 | 48 | 17 | 34 | 4 | 4 | 56 | 162 | 2,89 | Tinggi |
| 19 | 9 | 36 | 21 | 63 | 20 | 40 | 6 | 6 | 56 | 145 | 2,59 | Tinggi |
| 20 | 17 | 68 | 12 | 36 | 18 | 36 | 9 | 9 | 56 | 149 | 2,66 | Tinggi |
| 21 | 13 | 52 | 22 | 66 | 16 | 32 | 5 | 5 | 56 | 155 | 2,77 | Tinggi |
| 22 | 12 | 48 | 20 | 40 | 18 | 36 | 6 | 6 | 56 | 130 | 2,32 | Rendah |
| 23 | 21 | 84 | 17 | 51 | 16 | 32 | 2 | 2 | 56 | 169 | 3,01 | Tinggi |
| 24 | 20 | 80 | 18 | 54 | 17 | 34 | 1 | 1 | 56 | 169 | 3,01 | Tinggi |
| 25 | 23 | 92 | 17 | 51 | 13 | 26 | 3 | 3 | 56 | 172 | 3,07 | Tinggi |
| Total | | | | | | | | | | 4012 | 68,62 | |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | 2,74 | |

Keterangan :

F = Frekuensi Jawaban

SC = Frekuensi X Variabel Jawaban

Hasil analisis distribusi frekuensi angket perubahan perilaku (X_2), kemudian akan dituangkan dalam persentase skor. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 56 siswa diperoleh skor

tertinggi 85 dan skor terendah 58. Berdasarkan data tersebut panjang kelas interval dapat ditemukan melalui rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) + 1}{K} \\ &= \frac{(85 - 58) + 1}{4} = 7 \end{aligned}$$

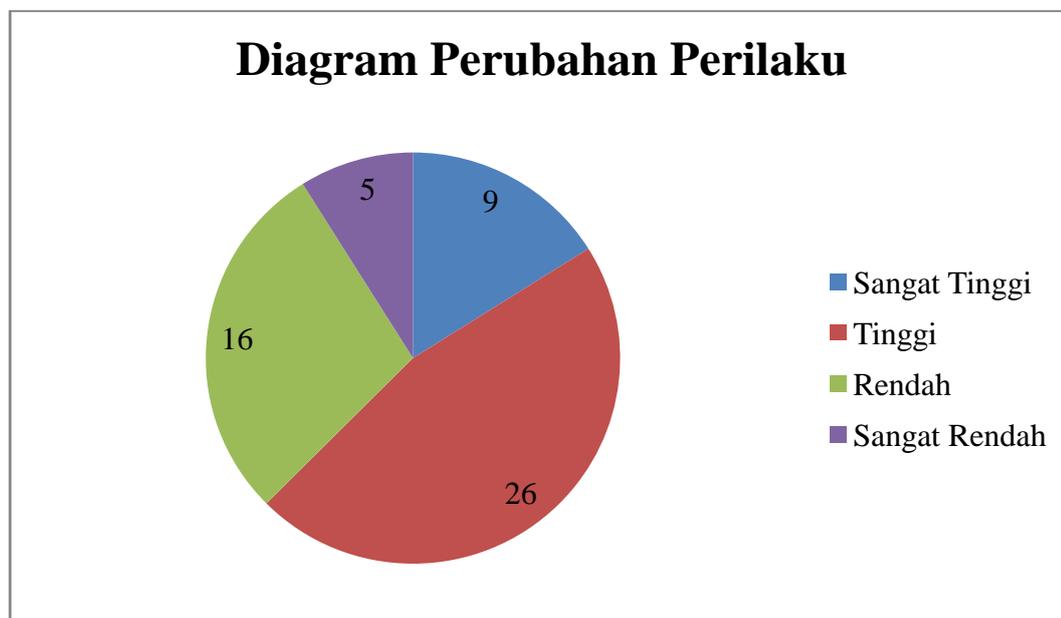
Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka distribusi frekuensi Perubahan perilaku berdasarkan interval persentase skor dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Variabel Perubahan Perilaku (X₂)
Berdasarkan Interval Persentase Skor

| Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-----------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 79 – 85 | 9 | 16,07% | Sangat Tinggi |
| 72 – 78 | 26 | 46,43% | Tinggi |
| 65 – 71 | 16 | 28,57% | Rendah |
| 58 – 64 | 5 | 8,93% | Sangat Rendah |
| Total | 56 | 100% | |

Sumber: Data yang diolah

Dari tabel distribusi frekuensi diatas dapat dilihat bahwa perubahan perilaku pada siswa SMK Tritech Informatika Medan tergolong dalam kategori “Tinggi” yang ditunjukkan pada data interval 72 – 78 dengan persentase sebesar 46,43%. Untuk lebih jelasnya dapat juga dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2
Diagram Distribusi Frekuensi Perubahan Perilaku
Berdasarkan Interval Persentase Skor

c. Distribusi Prestasi Belajar (Y)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 56 orang siswa terdapat nilai yang paling tinggi 82 dan yang paling rendah adalah 63. Nilai-nilai siswa tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan intervalnya. Rentang kelas intervalnya adalah 19 dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas 3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada langkah-langkah perhitungan berikut berdasarkan Sugiono (2012: 36) :

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3\log N \\
 &= 1 + 3,3\log 56 \\
 &= 1 + 3,3(1,75) \\
 &= 6,7 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

Panjang kelas = rentang kelas/banyak kelas

$$= 20/6 = 3,3 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka distribusi frekuensi hasil belajar siswa berdasarkan intervalnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Variabel Prestasi Belajar Siswa (Y)

| Interval | Frekuensi | Persentase |
|-----------------|------------------|-------------------|
| 81 - 82 | 6 | 10,71% |
| 78 - 80 | 4 | 7,14% |
| 75 - 77 | 8 | 14,3% |
| 72 - 74 | 14 | 25% |
| 69 - 71 | 9 | 16,07% |
| 66 - 68 | 6 | 10,71% |
| 63 - 65 | 9 | 16,07% |
| Total | 56 | 100 % |

Sumber: Data yang diolah

Dari tabel distribusi frekuensi diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi Prestasi Belajar yang tertinggi ada pada nilai interval 72 – 74 yaitu sebanyak 14 responden (25%)

C. Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Gadget (X₁)

Untuk mengidentifikasi tingkat kecenderungan Penggunaan Gadget pada siswa digunakan rata-rata skor ideal (M₁) dan standar deviasi ideal (S_{di}). Berikut diberikan perhitungan kategori kecenderungan Penggunaan Gadget pada siswa:

Tabel 4.12

Perhitungan Kategori Kecenderungan Penggunaan Gadget

| Rentang | Kategori |
|--------------------------------|---------------|
| $> Mi + 1,5 Sdi$ | Sangat Tinggi |
| $Mi \text{ s/d } Mi + 1,5 Sdi$ | Tinggi |
| $Mi - 1,5 Sdi \text{ s/d } Mi$ | Rendah |
| $< Mi - 1,5 Sdi$ | Sangat Rendah |

Untuk mencari harga rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (Sdi) digunakan rumus:

$$Mi = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$Sdi = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari variabel penggunaan gadget (X_1) diketahui skor tertinggi adalah 75 dan skor terendah 51, maka:

$$Mi = \frac{75+51}{2} = 63$$

$$Sdi = \frac{75-51}{6} = 4$$

$$1,5 Sdi = 1,5 (4) = 6$$

$$Mi + 1,5 Sdi = 63 + 6 = 69$$

$$Mi - 1,5 Sdi = 63 - 6 = 57$$

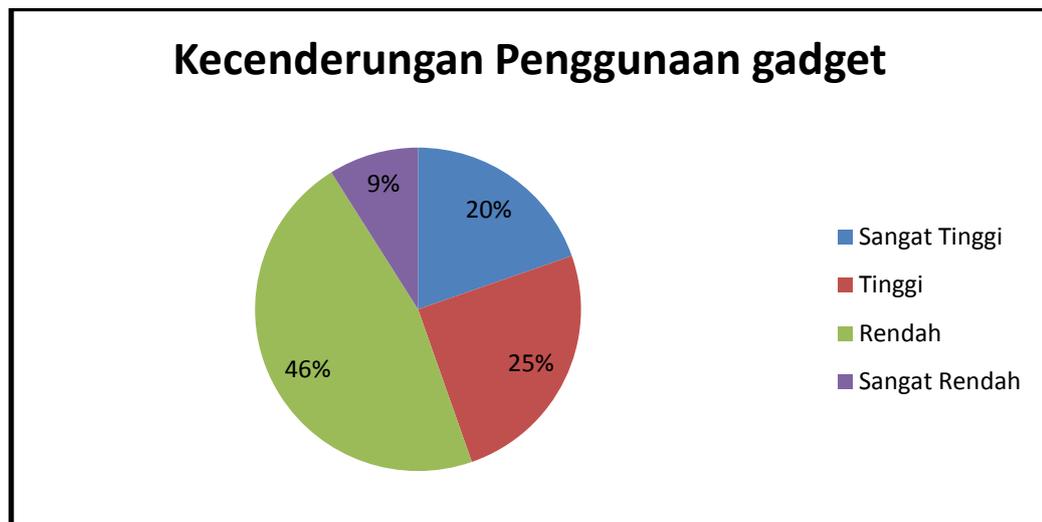
Dengan demikian, kategori kecenderungan Penggunaan Gadget (X_1) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13

Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Gadget(X_1)

| Ketentuan | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-------------------------------------|----------|-----------|--------------|---------------|
| $> M_i + 1,5 S_{di}$ | >69 | 11 | 19,64 % | Sangat Tinggi |
| $M_i \text{ s/d } M_i + 1,5 S_{di}$ | 63 - 69 | 14 | 25,00 % | Tinggi |
| $M_i - 1,5 S_{di} \text{ s/d } M_i$ | 57 -63 | 26 | 46,43 % | Rendah |
| $< M_i - 1,5 S_{di}$ | <57 | 5 | 8,93 % | Sangat Rendah |
| Total | | 56 | 100 % | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 11 orang responden (19,64%) yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 14 orang responden (25,00%), kategori kurang sebanyak 26 orang responden (46,43%) dan kategori rendah sebanyak 5 orang responden (8,93%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum Penggunaan Gadget pada siswa termasuk dalam kategori “rendah” (46,43%). Untuk lebih jelas dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.3

Diagram Tingkat Kecenderungan Penggunaan Gadget(X_1)

1. Tingkat Kecenderungan Variabel Perubahan Perilaku (X_2)

Untuk mengidentifikasi tingkat kecenderungan Perubahan Perilaku pada siswa digunakan rata-rata skor ideal (M_1) dan standar deviasi ideal (S_{di}). Berikut diberikan perhitungan kategori kecenderungan Penggunaan Gadget pada siswa:

Tabel 4.14

Perhitungan Kategori Kecenderungan Perubahan Perilaku (X_2)

| Rentang | Kategori |
|-------------------------------------|---------------|
| $> M_i + 1,5 S_{di}$ | Sangat Tinggi |
| $M_i \text{ s/d } M_i + 1,5 S_{di}$ | Tinggi |
| $M_i - 1,5 S_{di} \text{ s/d } M_i$ | Rendah |
| $< M_i - 1,5 S_{di}$ | Sangat Rendah |

Untuk mencari harga rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (S_{di}) digunakan rumus:

$$Mi = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$Sdi = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari variabel Perubahan perilaku

(X₂) diketahui skor tertinggi adalah 85 dan skor terendah 58, maka:

$$Mi = \frac{85+58}{2} = 71,5$$

$$Sdi = \frac{85-58}{6} = 4,5$$

$$1,5 Sdi = 1,5 (4,5) = 6,8$$

$$Mi + 1,5 Sdi = 71,5 + 6,8 = 78,3$$

$$Mi - 1,5 Sdi = 71,5 - 6,8 = 64,7$$

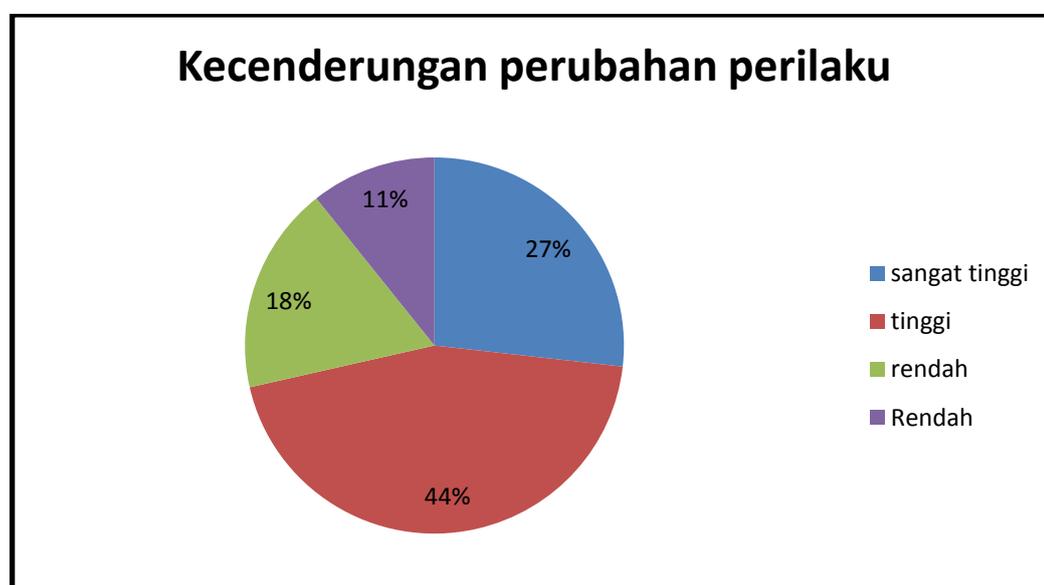
Dengan demikian, kategori kecenderungan Perubahan Perilaku (X₂) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15

Tingkat Kecenderungan Variabel Perubahan Perilaku(X₂)

| Ketentuan | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|---------------------|-----------------|------------------|-------------------|-----------------|
| > Mi + 1,5 Sdi | >78,3 | 15 | 26,79 % | Sangat Tinggi |
| Mi s/d Mi + 1,5 Sdi | 71,5 – 78,3 | 25 | 44,64 % | Tinggi |
| Mi – 1,5 Sdi s/d Mi | 64,7 - 71,5 | 10 | 17,86 % | Rendah |
| < Mi – 1,5 Sdi | <64,7 | 6 | 10,71 % | Sangat Rendah |
| Total | | 56 | 100 % | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 15 orang responden (26,79%) yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 25 orang responden (44,64%), kategori kurang sebanyak 10 orang responden (17,86%) dan kategori rendah sebanyak 6 orang responden (10,71%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum Penggunaan Gadget pada siswa termasuk dalam kategori “tinggi” (44,64%). Untuk lebih jelas dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.4

Diagram Tingkat Kecenderungan Perubahan Perilaku(X₂)

1. Tingkat Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar (Y)

Untuk mengidentifikasi tingkat kecenderungan hasil belajar pada siswa digunakan rata-rata skor ideal (M_1) dan standar deviasi ideal (S_{di}). Berikut diberikan perhitungan kategori kecenderungan Prestasi Belajar pada siswa:

Tabel 4.16

Perhitungan Kategori Kecenderungan prestasi Belajar

| Rentang | Kategori |
|--------------------------------|---------------|
| $> Mi + 1,5 Sdi$ | Sangat Tinggi |
| $Mi \text{ s/d } Mi + 1,5 Sdi$ | Tinggi |
| $Mi - 1,5 Sdi \text{ s/d } Mi$ | Rendah |
| $< Mi - 1,5 Sdi$ | Sangat Rendah |

Untuk mencari harga rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (Sdi) digunakan rumus:

$$Mi = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$Sdi = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari variabel Prestasi belajar (Y) diketahui skor tertinggi adalah 82 dan skor terendah 63, maka:

$$Mi = \frac{82+63}{2} = 72,5$$

$$Sdi = \frac{82-63}{6} = 3$$

$$1,5 Sdi = 1,5 (3) = 4,5$$

$$Mi + 1,5 Sdi = 72,5 + 4,5 = 77$$

$$Mi - 1,5 Sdi = 72,5 - 4,5 = 68$$

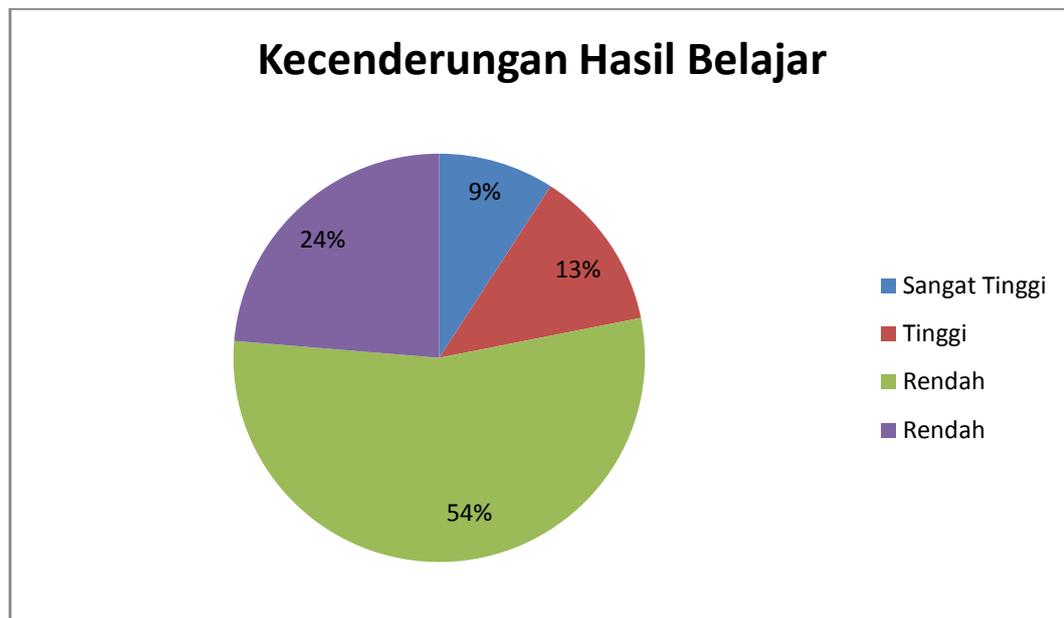
Dengan demikian, kategori kecenderungan prestasi belajar (Y) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17

Tingkat Kecenderungan Variabel Hasil Belajar (Y)

| Ketentuan | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|--------------------------------|-------------|-----------|--------------|---------------|
| $> Mi + 1,5 Sdi$ | >77 | 5 | 8,93 % | Sangat Tinggi |
| $Mi \text{ s/d } Mi + 1,5 Sdi$ | $72,5 - 77$ | 7 | 12,50 % | Tinggi |
| $Mi - 1,5 Sdi \text{ s/d } Mi$ | $68 - 72,5$ | 31 | 53,36 % | Rendah |
| $< Mi - 1,5 Sdi$ | <68 | 13 | 23,21 % | Sangat Rendah |
| Total | | 56 | 100 % | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 5 orang responden (8,93%) yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 7 orang responden (12,50%), kategori kurang sebanyak 31 orang responden (53,36%) dan kategori rendah sebanyak 13 orang responden (23,21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum Penggunaan Gadget pada siswa termasuk dalam kategori “rendah” (53,36%). Untuk lebih jelas dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.5

Diagram Tingkat Kecenderungan Prestasi Belajar (Y)

D. Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *kolmogrov-smirnov* yang dilakukan menggunakan bantuan *SPSS 22*. Untuk menyatakan data berdasarkan nilai signifikansi. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data variabel penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4.19
Hasil Uji Normalitas Menggunakan Komolgorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

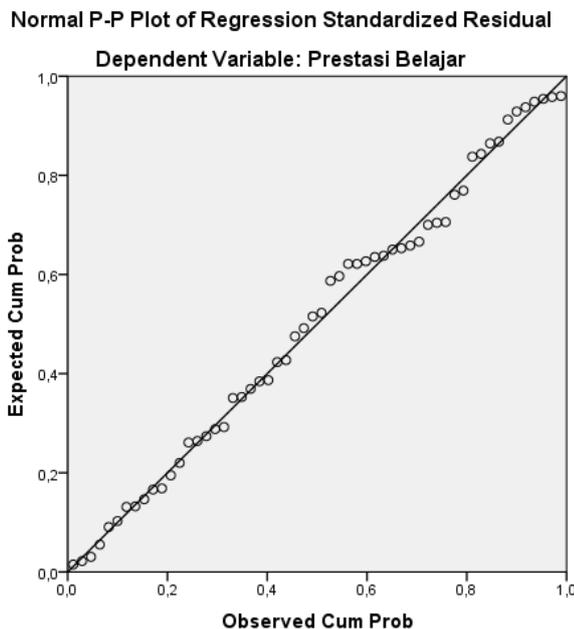
| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 56 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 4,42924268 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,071 |
| | Positive | ,059 |
| | Negative | -,071 |
| Test Statistic | | ,071 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas, pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diketahui besarnya nilai *asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,2. Hal ini berarti nilai $\text{sig} = 0,2 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data variabel penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas dapat juga dilakukan dengan melihat *normal probability plot*. Distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal dan plotting data akan dibandingkan dengan garis diagonal.



Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Gambar 4.6
Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Penelitian

Normal probability diatas menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena garis titik mengikuti diagonal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam regresi digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel penelitian mempunya hubungan linear atau tidak kriteria yang digunakan untuk melihat hubungan antar variabel dapat diketahui dengan melihat nilai signifikasinya. Jika nilai sig > 0,005 maka terdapat hubungan linear antar variabel begitu juga sebaliknya. Setelah dilakukan pengujian linearitas dengan SPSS 22 diperoleh hasil sebgai berikut:

Tabel 4.20
Hasil Pengujian Linearitas X_1 terhadap Y
ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Prestasi Belajar* Penggunaan Gadget | Between Groups | (Combined) Linearity | 713,617 | 21 | 33,982 | 2,328 | ,014 |
| | | Deviation from Linearity | 104,570 | 1 | 104,570 | 7,164 | ,011 |
| | | | 609,047 | 20 | 30,452 | 2,086 | ,129 |
| Within Groups | | | 496,312 | 34 | 14,597 | | |
| Total | | | 1209,929 | 55 | | | |

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Tabel diatas merupakan tabel linearitas untuk melihat hubungan linear antara variabel penggunaan gadget (X_1) dengan prestasi belajar (Y). dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* adalah $0,129 > 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa ada hubungan linear antara variabel Penggunaan Gadget (X_1) dengan prestasi belajar (Y) yang digunakan dalam penelitian ini.

Untuk melihat hubungan linear antara variabel perubahan perilaku (X_2) dengan prestasi belajar (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21
Hasil Pengujian Linearitas X_2 terhadap Y
ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Prestasi Belajar* Penggunaan Gadget | Between Groups | (Combined) Linearity | 467,250 | 21 | 23,363 | 1,101 | ,391 |
| | | Deviation from Linearity | 4,475 | 1 | 4,475 | ,211 | ,649 |
| | | | 462,775 | 20 | 24,357 | 1,148 | ,352 |
| Within Groups | | | 742,679 | 34 | 21,219 | | |
| Total | | | 1209,929 | 55 | | | |

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikasi *deviation from linearity* adalah $0,352 > 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa ada hubungan linear antara variabel perubahan perilaku (X_2) dengan prestasi belajar (Y) yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas cukup baik digunakan dalam model regresi dan pengujian selanjutnya.

3. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antar variabel bebas dalam penelitian. Penelitian yang baik adalah ketika tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas yaitu ketika nilai *Tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 .

Tabel 4.22
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

| | Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | Collinearity Statistics | |
|---|--------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| | | B | Std. Error | Beta | | | Tolerance | VIF |
| 1 | (Constant) | 64,396 | 8,319 | | 7,741 | ,000 | | |
| | Penggunaan Gadget | ,244 | ,098 | ,336 | 2,492 | ,016 | ,924 | 1,082 |
| | Perubahan Perilaku | ,114 | ,100 | ,154 | 1,138 | ,260 | ,924 | 1,082 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* $0,924 > 0,10$ dan nilai *VIF* $= 1,082 < 10$. Hal ini berarti bahwa kedua variabel bebas tidak saling memiliki hubungan. Kedua variabel bebas baik digunakan untuk model regresi.

4. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara dua atau lebih variable independen dengan satu variabel dependen. Analisis digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berpengaruh positif atau negative. Berikut tabel hasil regresi linear berganda dengan bantuan program SPSS 22.

Tabel 4.23
Hasil Perhitungan Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 64,396 | 8,319 | | 7,741 | ,000 |
| Penggunaan Gadget (x_1) | ,244 | ,098 | ,336 | 2,492 | ,016 |
| Perubahan Perilaku (x_2) | ,114 | ,100 | ,154 | 2,138 | ,020 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Dari hasil pengolahan data yang ada pada tabel diatas, maka dapat dibuat persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 64,396 + 0,244 X_1 + 0,114 X_2 + e$$

Dari persamaan regresi linear berganda tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 64,396 artinya jika variabel penggunaan gadget (x_1) dan perubahan perilaku (x_2) bernilai 0, maka prestasi belajar akuntansi siswa akan meningkat sebesar 64,396.
- b. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan gadget (x_1) sebesar 0,244 artinya apabila penggunaan gadget mengalami kenaikan sebesar satu-satuan maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,244 dengan asumsi variabel independen lainnya (x_2) bernilai tetap.
- c. Nilai koefisien regresi variabel perubahan perilaku (x_2) sebesar 0,114 artinya apabila tingkat perubahan perilaku pada siswa meningkat, maka akan berpengaruh pada prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,114, dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.

E. Pengujian Hipotesis

1. Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji-t)

Uji parsial (uji-t) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikansi masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai

$\text{sig} > 0,05$ maka hipotesis ditolak pada taraf $\alpha = 5\%$. Untuk mencari nilai t_{tabel} digunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Df} &= N - k \\ &= 56 - 3 = 53 \end{aligned}$$

Dari perhitungan ini maka t_{tabel} sebesar 1,674. Adapun hasil analisis uji t untuk variabel independen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.24
Hasil Uji Parsial (Uji-t)
Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 64,396 | 8,319 | | 7,741 | ,000 |
| Penggunaan Gadget (x_1) | ,244 | ,098 | ,336 | 2,492 | ,016 |
| Perubahan Perilaku (x_2) | ,114 | ,100 | ,154 | 2,138 | ,020 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Dari tabel diatas dilihat bahwa hasil uji t untuk variabel penggunaan gadget (X_1) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,492 dan nilai signifikasi adalah 0,016. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,492 > 1,674$) dan nilai sig ($0,016 < 0,05$). Hal ini berarti H_1 diterima, dimana variabel penggunaan gadget (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar Akuntansi siswa Smk Tritech Informatika Medan, Sedangkan hasil uji t untuk variabel perubahan perilaku (X_2) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,138 dan nilai signifikasi adalah 0,020. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,138 > 1,674$) dan nilai sig ($0,020 < 0,05$). Hal ini berarti H_2 diterima, dimana variabel Perubahan Perilaku (X_2) berpengaruh positif dan

signifikan terhadap prestasibelajar Akuntansi siswa Smk Tritech Informatika Medan.

2. Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji-F)

Uji simultan (Uji F) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai sig $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai sig $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Untuk mencari F_{tabel} digunakan rumus df pembilang/ df (N1) dan df penyebut /df (N2) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Df (N1)} &= k - 1 & \text{Df (N2)} &= N - 1 \\ &= 3 - 1 = 2 & &= 56 - 3 = 53 \end{aligned}$$

Dari perhitungan ini maka diketahui F_{tabel} dalam penelitian ini adalah sebesar 3,17.

Adapun hasil analisis uji F dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.25
Hasil Uji Simultan (Uji-F)
ANOVA^a

| Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 Regression | 130,928 | 2 | 65,464 | 3,216 | ,048 ^b |
| Residual | 1079,000 | 53 | 20,358 | | |
| Total | 1209,929 | 55 | | | |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Perubahan Perilaku, Penggunaan Gadget

Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa uji F menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 3,216 dan nilai signifikansi adalah 0,048. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($3,216 > 3,17$) dengan nilai sig ($0,048 < 0,05$). Hal ini berarti bahwa H3 diterima,

dimana secara bersama-sama penggunaan gadget dan perubahan perilaku berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan.

F. Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sambungan atau kontribusi pengaruh variabel independen Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Besarnya nilai koefisien determinasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.26

Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,329 ^a | ,108 | ,075 | 4,512 |

a. Predictors: (Constant), Perubahan Perilaku, Penggunaan Gadget
Sumber: pengolahan data dengan program SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah nilai R Square sebesar 0,108. Besarnya nilai koefisien 0,108 sama dengan 11%. Nilai tersebut berarti bahwa variabel penggunaan gadget dan perubahan perilaku memberikan kontribusi pengaruh sebesar 11% terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

G. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan gadget (X_1) dan perubahan perilaku (X_2) terhadap prestasi belajar (Y) siswa kelas XI Akuntansi di SMK Tritech Informatika Medan. Berdasarkan data penelitian yang dianalisis dengan bantuan SPSS, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa XI AK SMK Tritech Informatika Medan

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 64,396 + 0,244 X_1 + 0,114 X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel penggunaan gadget ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel prestasi belajar tetap, maka peningkatan Penggunaan Gadget tersebut juga akan meningkatkan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,244.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 yang dilakukan secara parsial, diperoleh hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,492 > 1,674$). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan gadget pada siswa terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat diterima.

2. Pengaruh Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa XI AK SMK Tritech Informatika Medan

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 64,396 + 0,244 X_1 + 0,114 X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel perubahan perilaku meningkat secara satu satuan sedangkan variabel penggunaan gadget tetap, maka peningkatan perubahan perilaku tersebut juga akan meningkatkan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,114.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 yang dilakukan secara parsial, diperoleh hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,138 > 1,674$). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat diterima.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa XI AK SMK Tritech Informatika Medan

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 64,396 + 0,244 X_1 + 0,114 X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel penggunaan gadget (X_1) dan perubahan perilaku (X_2) dianggap konstan maka variabel penggunaan gadget ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel perubahan perilaku tetap, maka peningkatan Penggunaan

Gadget tersebut juga akan meningkatkan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,244. Demikian juga jika variabel perubahan perilaku ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel penggunaan gadget tetap, maka peningkatan perubahan perilaku tersebut juga akan meningkatkan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 0,114.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 yang dilakukan secara simultan diperoleh hasil perhitungan uji F yang menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($3,216 > 3,17$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget dan perubahan perilaku siswa terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan Tahun pelajaran 2019/2020 dapat diterima.

Pengujian determinasi untuk melihat besarnya sumbangan atau kontribusi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat menunjukkan $R^2 = 0,108$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan perubahan perilaku memberikan kontribusi sebesar 11% terhadap prestasi belajar akuntansi siswa, sedangkan sisanya yaitu sebesar 89% dipengaruhi oleh faktor – faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

H. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrument yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini

banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan proposal, rangkaian pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Disamping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes angket yang siswa mengerjakannya tidak bersungguh-sungguh.

Didalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasakan masih banyak mengalami keterbatasan. Penulisan skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian terhadap data hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan beberapa faktor yaitu:

1. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes angket yang diberikan.
2. Selain keterbatasan di atas, penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat pernyataan angket yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan angket hal itu merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan-tulisan di masa akan datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengujian/analisis yang telah dilakukan pada penelitian mengenai penggunaan gadget dan perubahan perilaku terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pelajaran 2019/2020. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan antara perubahan perilaku dengan prestasi belajar siswa SMK Tritech Informatika Medan.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku terhadap hasil belajar siswa SMK Tritech Informatika Medan.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan gadget dan perubahan perilaku terhadap prestasi belajar akuntansi siswa SMK Tritech Informatika Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 maka peneliti memberikan saran berikut:

1. Bagi siswa sebaiknya dapat lebih memanfaatkan gadget sebagai bahan pelajaran khususnya untuk pelajaran akuntansi dibandingkan untuk hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

2. Guru sebaiknya dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang ada, misalnya saja guru lebih sering memberi tugas yang bahan dan informasinya dapat diperoleh lewat internet yang dapat diakses melalui gadget sehingga baik guru maupun siswa dapat lebih familier penggunaan gadget untuk hal yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, 2004. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Christiany Juditha., 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Iswidharmanjaya, Derry., 2014. *Bila Sikecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia
- Kemendikbud (2013), “Dokumen Kurikulum 2013”, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Maghfiroh. (2011). *Penyesuaian diri pada remajaawal dalam lingkungan pondok pesantren modern*. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Muhubbin Syah, 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada
- Mulyasa. E, 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nana Syaodih, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara

Walgito, Bimo.2003.*Psikologi Sosial*.Yogyakarta : CV Andi Offset

Widiawati, 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*.
Jakarta : Universitas Budi Luhur

Winkel WS, 1987. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta:
Gramedia

Zainal Arifin, 2013. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*, Bandung:
Remaja Rosdakarya

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | digilib.unimed.ac.id Internet Source | 6% |
| 2 | eprints.uny.ac.id Internet Source | 6% |
| 3 | repository.unpas.ac.id Internet Source | 4% |
| 4 | repository.uinsu.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | www.scribd.com Internet Source | 1% |
| 6 | etheses.uin-malang.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | digilib.unila.ac.id Internet Source | 1% |
| 8 | docobook.com Internet Source | 1% |

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas

- Nama : Putri Lestari
- Tempat/Tanggal Lahir : Medan Krio, 15 September 1998
- Agama : Islam
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Alamat : Jl. Ikhlas Dsn 8 Medan Krio Sei Mencirim
- Nama Orang Tua
- Nama Ayah : Harimanto
 - Nama Ibu : Istikana
 - Alamat : Jl. Ikhlas Dsn 8 Medan Krio Sei Mencirim

Riwayat Pendidikan

- Tahun 2003 – 2009 SDI Swasta Al Washliyah Medan
- Tahun 2009 – 2012 MTS PP. Ar Raudhatul Hasanah
- Tahun 2012 – 2015 MAS PP. Ar Raudhatul Hasanah
- Tahun 2015 sampai sekarang tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah daftar riwayat hidup saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

Medan, 2019

Penulis

Putri Lestari

Lampiran 1

KUISIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk pengisian :

- a. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sebagai salah satu jawaban anda atas pernyataan dibawah ini
- b. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan jawaban anda sendiri
- c. Terimakasih atas kerja sama yang anda berikan dalam pengisian angket ini

| No | Pernyataan | Selalu | sering | Kadang-Kadang | Tidak Pernah |
|----|---|--------|--------|---------------|--------------|
| 1 | Saya membutuhkan gadget untuk berkomunikasi | | | | |
| 2 | Rasa ingin tahu saya bertambah setelah memiliki gadget | | | | |
| 3 | Saya mengakses gadget sebagai media dan sumber belajar di sekolah. | | | | |
| 4 | Saya menggunakan laptop dan gadget untuk mengakses internet. | | | | |
| 5 | Saya menyempatkan diri untuk memainkan gadget di waktu luang. | | | | |
| 6 | Saya menggunakan gadget untuk memberi kabar kepada keluarga dan teman-teman | | | | |
| 7 | Melalui gadget saya mendapatkan banyak informasi | | | | |
| 8 | Saya menggunakan gadget untuk membuka media sosial | | | | |
| 9 | Saya membuka internet melalui gadget untuk mengetahui perkembangan zaman | | | | |
| 10 | Saya menggunakan gadget untuk mencari bahan pelajaran akuntansi berikutnya | | | | |
| 11 | Saya merasa lebih mudah berkomunikasi dengan siapa saja kapanpun dan dimanapun melalui gadget | | | | |
| 12 | Saya menggunakan gadget sebagai alternatif sumber belajar akuntansi | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | yang utama dibandingkan dengan media belajar lainnya | | | | |
| 13 | Saya bertanya tentang tugas kepada teman melalui <i>chatting</i> | | | | |
| 14 | Saya menggunakan fasilitas <i>E-mail</i> untuk mengirim tugas dari guru. | | | | |
| 15 | Saya menggunakan gadget untuk <i>browsing/searching</i> dalam hal mencari materi pelajaran akuntansi | | | | |
| 16 | Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi kembali dengan teman lama melalui media sosial | | | | |
| 17 | Saya lebih suka memainkan gadget daripada mengobrol dengan teman kelas | | | | |
| 18 | Saya menggunakan kalkulator yang ada pada gadget saat pelajaran akuntansi | | | | |
| 19 | Saya lebih suka bertegur sapa dengan teman melalui dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata | | | | |
| 20 | Saya tidak konsentrasi dalam belajar ketika gadget saya berdering/bergetar saat proses belajar di kelas | | | | |
| 21 | Saya lebih suka menghabiskan waktu dengan gadget saya | | | | |
| 22 | Guru mendukung saya untuk memanfaatkan gadget dalam membantu belajar. | | | | |
| 23 | Saya mencari jawaban ujian melalui internet yang ada pada gadget | | | | |
| 24 | Saya membawa gadget kemanapun saya pergi | | | | |
| 25 | Saya membeli gadget agar tidak ketinggalan jaman | | | | |
| 26 | Saya menggunakan/memainkan gadget ketika jam pelajaran berlangsung | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 27 | Saya merasa malu ketika tidak memiliki gadget | | | | |
| 28 | Saya memainkan gadget sampai larut malam | | | | |
| 29 | Saya meminta uang saku tambahan 13 untuk membeli paket data internet | | | | |
| 30 | Saya merasa bangga dan senang saat sudah memiliki banyak media sosial | | | | |

Lampiran 2

KUISIONER PERUBAHAN PERILAKU

Petunjuk pengisian :

- a. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sebagai salah satu jawaban anda atas pernyataan dibawah ini
- b. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan jawaban anda sendiri
- c. Terimakasih atas kerja sama yang anda berikan dalam pengisian angket ini

| No | Pernyataan | Selalu | Sering | Kadang-Kadang | Tidak Pernah |
|----|---|--------|--------|---------------|--------------|
| 1 | Saya merasa sudah menguasai pelajaran akuntansi | | | | |
| 2 | Saya mengulangi pelajaran akuntansi dirumah setelah pulang sekolah | | | | |
| 3 | Saya berangkat ke sekolah atas keinginan saya sendiri | | | | |
| 4 | Setelah belajar akuntansi saya merasa lebih pandai dalam mengatur keuangan | | | | |
| 5 | Saya mengerjakan tugas-tugas akuntansi yang diberikan guru | | | | |
| 6 | Saya mencari tahu terlebih dahulu tentang materi yang akan diajarkan minggu depan | | | | |
| 7 | Saya bertanya kepada teman ketika tidak paham tentang pelajaran akuntansi | | | | |
| 8 | Saya tidak mengerjakan tugas-tugas akuntansi | | | | |
| 9 | Saya belajar pelajaran akuntansi lebih giat lagi agar mengerti pelajaran tersebut | | | | |
| 10 | Saya menyontek ketika ujian akuntansi berlangsung | | | | |
| 11 | Saya berusaha mengumpulkan tugas tepat pada waktunya. | | | | |
| 12 | Saya mendiskusikan tugas dengan teman | | | | |
| 13 | Saya bertanya kepada guru ketika tidak memahami pelajaran | | | | |
| 14 | Saya merasa ingin tahu dengan pelajaran akuntansi | | | | |
| 15 | Saya suka belajar akuntansi | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 16 | Saya berani menjawab ketika guru memberi pertanyaan | | | | |
| 17 | Saya tetap mengerjakan tugas sekolah walaupun sedang tidak enak badan. | | | | |
| 18 | Saya mudah mengerti ketika guru menjelaskan pelajaran | | | | |
| 19 | Saya memberi tahu kepada teman-teman yang belum mengerti | | | | |
| 20 | Saya tidak bosan membaca buku akuntansi di rumah | | | | |
| 21 | Saya mengerjakan tugas akuntansi agar mendapatkan nilai yang baik | | | | |
| 22 | Saya selalu memperhatikan jika guru sedang menyampaikan materi | | | | |
| 23 | Saya tidak pernah dimarahi oleh guru akuntansi | | | | |
| 24 | Saya selalu belajar tiap malam di rumah | | | | |
| 25 | Saya belajar di rumah sebelum ujian | | | | |
| 26 | Saya aktif dalam belajar akuntansi di sekolah | | | | |
| 27 | Saya merasa sedih ketika nilai ujian saya rendah | | | | |
| 28 | Saya ingin menjadi yang terbaik di kelas | | | | |
| 29 | Saya membagi ilmu dengan teman saya yang lain | | | | |
| 30 | Guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas | | | | |

Lampiran 7

KUISIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk pengisian :

- d. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sebagai salah satu jawaban anda atas pernyataan dibawah ini
- e. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan jawaban anda sendiri
- f. Terimakasih atas kerja sama yang anda berikan dalam pengisian angket ini

| No | Pernyataan | Selalu | sering | Kadang-Kadang | Tidak Pernah |
|----|--|--------|--------|---------------|--------------|
| 1 | Saya membutuhkan gadget untuk berkomunikasi | | | | |
| 2 | Rasa ingin tahu saya bertambah setelah memiliki gadget | | | | |
| 3 | Saya menggunakan gadget untuk memberi kabar kepada keluarga dan teman-teman | | | | |
| 4 | Melalui gadget saya mendapatkan banyak informasi | | | | |
| 5 | Saya menggunakan gadget untuk membuka media sosial | | | | |
| 6 | Saya membuka internet melalui gadget untuk mengetahui perkembangan zaman | | | | |
| 7 | Saya menggunakan gadget untuk mencari bahan pelajaran akuntansi berikutnya | | | | |
| 8 | Saya merasa lebih mudah berkomunikasi dengan siapa saja kapanpun dan dimanapun melalui gadget | | | | |
| 9 | Saya menggunakan gadget sebagai alternatif sumber belajar akuntansi yang utama dibandingkan dengan media belajar lainnya | | | | |
| 10 | Saya bertanya tentang tugas kepada teman melalui <i>chatting</i> | | | | |
| 11 | Saya menggunakan gadget untuk <i>browsing/searching</i> dalam hal | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | mencari materi pelajaran akuntansi | | | | |
| 12 | Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi kembali dengan teman lama melalui media sosial | | | | |
| 13 | Saya lebih suka memainkan gadget daripada mengobrol dengan teman kelas | | | | |
| 14 | Saya menggunakan kalkulator yang ada pada gadget saat pelajaran akuntansi | | | | |
| 15 | Saya lebih suka bertegur sapa dengan teman melalui dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata | | | | |
| 16 | Saya tidak konsentrasi dalam belajar ketika gadget saya berdering/bergetar saat proses belajar di kelas | | | | |
| 17 | Saya lebih suka menghabiskan waktu dengan gadget saya | | | | |
| 18 | Saya mencari jawaban ujian melalui internet yang ada pada gadget | | | | |
| 19 | Saya membawa gadget kemanapun saya pergi | | | | |
| 20 | Saya membeli gadget agar tidak ketinggalan jaman | | | | |
| 21 | Saya menggunakan/memainkan gadget ketika jam pelajaran berlangsung | | | | |
| 22 | Saya merasa malu ketika tidak memiliki gadget | | | | |
| 23 | Saya memainkan gadget sampai larut malam | | | | |
| 24 | Saya meminta uang saku tambahan untuk membeli paket data internet | | | | |
| 25 | Saya merasa bangga dan senang saat sudah memiliki banyak media sosial | | | | |

Lampiran 8

KUISIONER PERUBAHAN PERILAKU

Petunjuk pengisian :

- d. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sebagai salah satu jawaban anda atas pernyataan dibawah ini
- e. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan jawaban anda sendiri
- f. Terimakasih atas kerja sama yang anda berikan dalam pengisian angket ini

| No | Pernyataan | Selalu | Sering | Kadang-Kadang | Tidak Pernah |
|----|---|--------|--------|---------------|--------------|
| 1 | Saya merasa sudah menguasai pelajaran akuntansi | | | | |
| 2 | Saya mengulangi pelajaran akuntansi dirumah setelah pulang sekolah | | | | |
| 3 | Setelah belajar akuntansi saya merasa lebih pandai dalam mengatur keuangan | | | | |
| 4 | Saya mengerjakan tugas-tugas akuntansi yang diberikan guru | | | | |
| 5 | Saya mencari tahu terlebih dahulu tentang materi yang akan diajarkan minggu depan | | | | |
| 6 | Saya bertanya kepada teman ketika tidak paham tentang pelajaran akuntansi | | | | |
| 7 | Saya tidak mengerjakan tugas-tugas akuntansi | | | | |
| 8 | Saya belajar pelajaran akuntansi lebih giat lagi agar mengerti pelajaran tersebut | | | | |
| 9 | Saya menyontek ketika ujian akuntansi berlangsung | | | | |
| 10 | Saya mendiskusikan tugas dengan teman | | | | |
| 11 | Saya bertanya kepada guru ketika tidak memahami pelajaran | | | | |
| 12 | Saya merasa ingin tahu dengan pelajaran akuntansi | | | | |
| 13 | Saya suka belajar akuntansi | | | | |
| 14 | Saya berani menjawab ketika guru memberi pertanyaan | | | | |
| 15 | Saya mudah mengerti ketika guru menjelaskan pelajaran | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 16 | Saya memberi tahu kepada teman-teman yang belum mengerti | | | | |
| 17 | Saya tidak bosan membaca buku akuntansi dirumah | | | | |
| 18 | Saya mengerjakan tugas akuntansi agar mendapatkan nilai yang baik | | | | |
| 18 | Saya tidak pernah dimarahi oleh guru akuntansi | | | | |
| 20 | Saya belajar dirumah sebelum ujian | | | | |
| 21 | Saya aktif dalam belajar akuntansi di sekolah | | | | |
| 22 | Saya merasa sedih ketika nilai ujian saya rendah | | | | |
| 23 | Saya ingin menjadi yang terbaik di kelas | | | | |
| 24 | Saya membagi ilmu dengan teman saya yang lain | | | | |
| 25 | Guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas | | | | |

Lampiran 11

Data Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tritech Informatika Medan Mata Pelajaran Akuntansi

| Nama | Kelas | Nilai Akuntansi |
|---------------------------------|-------|-----------------|
| Alfandi Iskandar | XI | 72 |
| Anggi Tri Amanda | XI | 64 |
| Aula Nazwa | XI | 65 |
| Diana Novitasari Lubis | XI | 75 |
| Dinda Puji Hamsyari Pulungan | XI | 78 |
| Eliana Stevani Putrinta Ketaren | XI | 72 |
| Fahira Salsabila Batubara | XI | 72 |
| Fina Putri Kurniawan | XI | 68 |
| Fitria Natalia Manalu | XI | 67 |
| Jenni Astria | XI | 74 |
| Khanza Tiara A.Nell Irawan | XI | 75 |
| Laila Chofifah | XI | 69 |
| Maina Sifa | XI | 68 |
| Marwani Firadani Harefa | XI | 70 |
| Mhd Frasetyo Surya Darmawan | XI | 73 |
| Miyanda Tri Sinta | XI | 71 |
| Muhammad Yusrizal | XI | 73 |
| Mutiara Yulia Ananda | XI | 74 |
| Rahmatul Muazzinah | XI | 72 |
| Rere Ferasta | XI | 72 |
| Rezna Fairus Ritonga | XI | 72 |
| Ria Wulanda Safutri | XI | 78 |
| Risni Ayu Fadillah | XI | 73 |
| Sastya Dintari | XI | 67 |
| Selvi Sundari | XI | 68 |
| Sila Mega Utari | XI | 65 |
| Syarfani Temasmy | XI | 69 |
| Yola Ardillah | XI | 70 |
| Alya Mutiara | XI | 75 |
| Aquila Dyah Kayara | XI | 70 |
| Cyntia Ananda Pratiwi | XI | 72 |
| Dimas Arfangga | XI | 80 |

| | | |
|--------------------------|----|----|
| Dini Ananda | XI | 75 |
| Fayunadivya Astrid | XI | 74 |
| Haifa Pratami Putri | XI | 76 |
| Isna Ayu Namira Sitompul | XI | 72 |
| Jayanti Mandasari | XI | 80 |
| Melva Adelia | XI | 64 |
| Nabila Huriyah Nst | XI | 75 |
| Nadila Ayuni | XI | 76 |
| Najwa Ajrina | XI | 79 |
| Putri Ardita | XI | 74 |
| Putri Maudy Riza | XI | 80 |
| Rachel Stephanie Saragih | XI | 75 |
| Rafli Arnan Anasta | XI | 73 |
| Raharjo Bayu Tirta | XI | 81 |
| Salsabila Eka Zulnawati | XI | 77 |
| Shella Mashita | XI | 69 |
| Syarifah | XI | 69 |
| Syelvi Ramahsari | XI | 63 |
| Tasya Kumala Putri | XI | 68 |
| Tifany Audelin | XI | 67 |
| Vio Pramana Hadi | XI | 74 |
| Wan Salwa Anindya | XI | 75 |
| Wina Fortuna | XI | 79 |
| Yayang Sri Anggraini | XI | 81 |

Lampiran 12

Dokumentasi Penelitian



Lampiran 11

Nukilan Tabel Nilai Koefisien Korelasi "r" Product

Momen dari Pearson untuk Berbagai df.^{1*}

| df. (degrees of freedom) | Banyak variabel yang dikorelasikan | |
|-----------------------------|------------------------------------|--------------|
| | 2 | |
| | Harga "r" pada taraf signifikansi | |
| | 5% | 1% |
| 1 | 0,997 | 1,000 |
| 2 | 0,950 | 0,990 |
| 3 | 0,878 | 0,959 |
| 4 | 0,811 | 0,917 |
| 5 | 0,754 | 0,874 |
| 6 | 0,707 | 0,834 |
| 7 | 0,666 | 0,798 |
| 8 | 0,632 | 0,765 |
| 9 | 0,602 | 0,735 |
| 10 | 0,576 | 0,708 |
| 11 | 0,553 | 0,684 |
| 12 | 0,532 | 0,661 |
| 13 | 0,514 | 0,641 |
| 14 | 0,497 | 0,623 |
| 15 | 0,482 | 0,606 |
| 16 | 0,468 | 0,590 |
| 17 | 0,456 | 0,575 |
| 18 | 0,444 | 0,561 |
| 19 | 0,433 | 0,549 |
| 20 | 0,423 | 0,537 |
| 21 | 0,413 | 0,526 |
| 22 | 0,404 | 0,515 |
| 23 | 0,396 | 0,505 |
| 24 | 0,388 | 0,496 |
| 25 | 0,381 | 0,487 |
| 26 | 0,374 | 0,478 |
| 27 | 0,367 | 0,470 |
| 28 | 0,361 | 0,463 |
| 29 | 0,355 | 0,456 |
| 30 | 0,349 | 0,449 |
| 35 | 0,325 | 0,418 |
| 40 | 0,304 | 0,393 |

¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2006 (*Dimulai dari: Henry E. Garrett, *Statistics in Psychology and Education* (New York: Longmans, Green and co.), hal: 437-439, dengan penyesuaian seperlunya, sesuai dengan kebutuhan variabel yang dikorelasikan hanya dibatasi 2 buah).

Lampiran 12

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 - 80)

| df | Pr | 0.25 | 0.10 | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.001 |
|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------|
| | | 0.50 | 0.20 | 0.10 | 0.050 | 0.02 | 0.010 | 0.002 |
| 41 | 0.68052 | 1.30254 | 1.68288 | 2.01954 | 2.42080 | 2.70118 | 3.30127 | |
| 42 | 0.68038 | 1.30204 | 1.68195 | 2.01808 | 2.41847 | 2.69807 | 3.29595 | |
| 43 | 0.68024 | 1.30155 | 1.68107 | 2.01669 | 2.41625 | 2.69510 | 3.29089 | |
| 44 | 0.68011 | 1.30109 | 1.68023 | 2.01537 | 2.41413 | 2.69228 | 3.28607 | |
| 45 | 0.67998 | 1.30065 | 1.67943 | 2.01410 | 2.41212 | 2.68959 | 3.28148 | |
| 46 | 0.67986 | 1.30023 | 1.67866 | 2.01290 | 2.41019 | 2.68701 | 3.27710 | |
| 47 | 0.67975 | 1.29982 | 1.67793 | 2.01174 | 2.40835 | 2.68456 | 3.27291 | |
| 48 | 0.67964 | 1.29944 | 1.67722 | 2.01063 | 2.40658 | 2.68220 | 3.26891 | |
| 49 | 0.67953 | 1.29907 | 1.67655 | 2.00958 | 2.40489 | 2.67995 | 3.26508 | |
| 50 | 0.67943 | 1.29871 | 1.67591 | 2.00856 | 2.40327 | 2.67779 | 3.26141 | |
| 51 | 0.67933 | 1.29837 | 1.67528 | 2.00758 | 2.40172 | 2.67572 | 3.25789 | |
| 52 | 0.67924 | 1.29805 | 1.67469 | 2.00665 | 2.40022 | 2.67373 | 3.25451 | |
| 53 | 0.67915 | 1.29773 | 1.67412 | 2.00575 | 2.39879 | 2.67182 | 3.25127 | |
| 54 | 0.67906 | 1.29743 | 1.67356 | 2.00488 | 2.39741 | 2.66998 | 3.24815 | |
| 55 | 0.67898 | 1.29713 | 1.67303 | 2.00404 | 2.39608 | 2.66822 | 3.24515 | |
| 56 | 0.67890 | 1.29685 | 1.67252 | 2.00324 | 2.39480 | 2.66651 | 3.24226 | |
| 57 | 0.67882 | 1.29658 | 1.67203 | 2.00247 | 2.39357 | 2.66487 | 3.23948 | |
| 58 | 0.67874 | 1.29632 | 1.67155 | 2.00172 | 2.39238 | 2.66329 | 3.23680 | |
| 59 | 0.67867 | 1.29607 | 1.67109 | 2.00100 | 2.39123 | 2.66176 | 3.23421 | |
| 60 | 0.67860 | 1.29582 | 1.67065 | 2.00030 | 2.39012 | 2.66028 | 3.23171 | |
| 61 | 0.67853 | 1.29558 | 1.67022 | 1.99962 | 2.38905 | 2.65886 | 3.22930 | |
| 62 | 0.67847 | 1.29536 | 1.66980 | 1.99897 | 2.38801 | 2.65748 | 3.22696 | |
| 63 | 0.67840 | 1.29513 | 1.66940 | 1.99834 | 2.38701 | 2.65615 | 3.22471 | |
| 64 | 0.67834 | 1.29492 | 1.66901 | 1.99773 | 2.38604 | 2.65485 | 3.22253 | |
| 65 | 0.67828 | 1.29471 | 1.66864 | 1.99714 | 2.38510 | 2.65360 | 3.22041 | |
| 66 | 0.67823 | 1.29451 | 1.66827 | 1.99656 | 2.38419 | 2.65239 | 3.21837 | |
| 67 | 0.67817 | 1.29432 | 1.66792 | 1.99601 | 2.38330 | 2.65122 | 3.21639 | |
| 68 | 0.67811 | 1.29413 | 1.66757 | 1.99547 | 2.38245 | 2.65008 | 3.21446 | |
| 69 | 0.67806 | 1.29394 | 1.66724 | 1.99495 | 2.38161 | 2.64898 | 3.21260 | |
| 70 | 0.67801 | 1.29376 | 1.66691 | 1.99444 | 2.38081 | 2.64790 | 3.21079 | |
| 71 | 0.67796 | 1.29359 | 1.66660 | 1.99394 | 2.38002 | 2.64686 | 3.20903 | |
| 72 | 0.67791 | 1.29342 | 1.66629 | 1.99346 | 2.37926 | 2.64585 | 3.20733 | |
| 73 | 0.67787 | 1.29326 | 1.66600 | 1.99300 | 2.37852 | 2.64487 | 3.20567 | |
| 74 | 0.67782 | 1.29310 | 1.66571 | 1.99254 | 2.37780 | 2.64391 | 3.20406 | |
| 75 | 0.67778 | 1.29294 | 1.66543 | 1.99210 | 2.37710 | 2.64298 | 3.20249 | |
| 76 | 0.67773 | 1.29279 | 1.66515 | 1.99167 | 2.37642 | 2.64208 | 3.20096 | |
| 77 | 0.67769 | 1.29264 | 1.66488 | 1.99125 | 2.37576 | 2.64120 | 3.19948 | |
| 78 | 0.67765 | 1.29250 | 1.66462 | 1.99085 | 2.37511 | 2.64034 | 3.19804 | |
| 79 | 0.67761 | 1.29236 | 1.66437 | 1.99045 | 2.37448 | 2.63950 | 3.19663 | |
| 80 | 0.67757 | 1.29222 | 1.66412 | 1.99006 | 2.37387 | 2.63869 | 3.19526 | |

Lampiran 13

| Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05 | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| df untuk penyebut (N2) | df untuk pembilang (N1) | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 46 | 4.05 | 3.20 | 2.81 | 2.57 | 2.42 | 2.30 | 2.22 | 2.15 | 2.09 | 2.04 | 2.00 | 1.97 | 1.94 | 1.91 | 1.89 |
| 47 | 4.05 | 3.20 | 2.80 | 2.57 | 2.41 | 2.30 | 2.21 | 2.14 | 2.09 | 2.04 | 2.00 | 1.96 | 1.93 | 1.91 | 1.88 |
| 48 | 4.04 | 3.19 | 2.80 | 2.57 | 2.41 | 2.29 | 2.21 | 2.14 | 2.08 | 2.03 | 1.99 | 1.96 | 1.93 | 1.90 | 1.88 |
| 49 | 4.04 | 3.19 | 2.79 | 2.56 | 2.40 | 2.29 | 2.20 | 2.13 | 2.08 | 2.03 | 1.99 | 1.96 | 1.93 | 1.90 | 1.88 |
| 50 | 4.03 | 3.18 | 2.79 | 2.56 | 2.40 | 2.29 | 2.20 | 2.13 | 2.07 | 2.03 | 1.99 | 1.95 | 1.92 | 1.89 | 1.87 |
| 51 | 4.03 | 3.18 | 2.79 | 2.55 | 2.40 | 2.28 | 2.20 | 2.13 | 2.07 | 2.02 | 1.98 | 1.95 | 1.92 | 1.89 | 1.87 |
| 52 | 4.03 | 3.18 | 2.78 | 2.55 | 2.39 | 2.28 | 2.19 | 2.12 | 2.07 | 2.02 | 1.98 | 1.94 | 1.91 | 1.89 | 1.86 |
| 53 | 4.02 | 3.17 | 2.78 | 2.55 | 2.39 | 2.28 | 2.19 | 2.12 | 2.06 | 2.01 | 1.97 | 1.94 | 1.91 | 1.88 | 1.86 |
| 54 | 4.02 | 3.17 | 2.78 | 2.54 | 2.39 | 2.27 | 2.18 | 2.12 | 2.06 | 2.01 | 1.97 | 1.94 | 1.91 | 1.88 | 1.86 |
| 55 | 4.02 | 3.16 | 2.77 | 2.54 | 2.38 | 2.27 | 2.18 | 2.11 | 2.06 | 2.01 | 1.97 | 1.93 | 1.90 | 1.88 | 1.85 |
| 56 | 4.01 | 3.16 | 2.77 | 2.54 | 2.38 | 2.27 | 2.18 | 2.11 | 2.05 | 2.00 | 1.96 | 1.93 | 1.90 | 1.87 | 1.85 |
| 57 | 4.01 | 3.16 | 2.77 | 2.53 | 2.38 | 2.26 | 2.18 | 2.11 | 2.05 | 2.00 | 1.96 | 1.93 | 1.90 | 1.87 | 1.85 |
| 58 | 4.01 | 3.16 | 2.76 | 2.53 | 2.37 | 2.26 | 2.17 | 2.10 | 2.05 | 2.00 | 1.96 | 1.92 | 1.89 | 1.87 | 1.84 |
| 59 | 4.00 | 3.15 | 2.76 | 2.53 | 2.37 | 2.26 | 2.17 | 2.10 | 2.04 | 2.00 | 1.96 | 1.92 | 1.89 | 1.86 | 1.84 |
| 60 | 4.00 | 3.15 | 2.76 | 2.53 | 2.37 | 2.25 | 2.17 | 2.10 | 2.04 | 1.99 | 1.95 | 1.92 | 1.89 | 1.86 | 1.84 |
| 61 | 4.00 | 3.15 | 2.76 | 2.52 | 2.37 | 2.25 | 2.16 | 2.09 | 2.04 | 1.99 | 1.95 | 1.91 | 1.88 | 1.86 | 1.83 |
| 62 | 4.00 | 3.15 | 2.75 | 2.52 | 2.36 | 2.25 | 2.16 | 2.09 | 2.03 | 1.99 | 1.95 | 1.91 | 1.88 | 1.85 | 1.83 |
| 63 | 3.99 | 3.14 | 2.75 | 2.52 | 2.36 | 2.25 | 2.16 | 2.09 | 2.03 | 1.98 | 1.94 | 1.91 | 1.88 | 1.85 | 1.83 |
| 64 | 3.99 | 3.14 | 2.75 | 2.52 | 2.36 | 2.24 | 2.16 | 2.09 | 2.03 | 1.98 | 1.94 | 1.91 | 1.88 | 1.85 | 1.83 |
| 65 | 3.99 | 3.14 | 2.75 | 2.51 | 2.36 | 2.24 | 2.15 | 2.08 | 2.03 | 1.98 | 1.94 | 1.90 | 1.87 | 1.85 | 1.82 |
| 66 | 3.99 | 3.14 | 2.74 | 2.51 | 2.35 | 2.24 | 2.15 | 2.08 | 2.03 | 1.98 | 1.94 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.82 |
| 67 | 3.98 | 3.13 | 2.74 | 2.51 | 2.35 | 2.24 | 2.15 | 2.08 | 2.02 | 1.98 | 1.93 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.82 |
| 68 | 3.98 | 3.13 | 2.74 | 2.51 | 2.35 | 2.24 | 2.15 | 2.08 | 2.02 | 1.97 | 1.93 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.82 |
| 69 | 3.98 | 3.13 | 2.74 | 2.50 | 2.35 | 2.23 | 2.15 | 2.08 | 2.02 | 1.97 | 1.93 | 1.90 | 1.86 | 1.84 | 1.81 |
| 70 | 3.98 | 3.13 | 2.74 | 2.50 | 2.35 | 2.23 | 2.14 | 2.07 | 2.02 | 1.97 | 1.93 | 1.89 | 1.86 | 1.84 | 1.81 |
| 71 | 3.98 | 3.13 | 2.73 | 2.50 | 2.34 | 2.23 | 2.14 | 2.07 | 2.01 | 1.97 | 1.93 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.81 |
| 72 | 3.97 | 3.12 | 2.73 | 2.50 | 2.34 | 2.23 | 2.14 | 2.07 | 2.01 | 1.96 | 1.92 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.81 |
| 73 | 3.97 | 3.12 | 2.73 | 2.50 | 2.34 | 2.23 | 2.14 | 2.07 | 2.01 | 1.96 | 1.92 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.81 |
| 74 | 3.97 | 3.12 | 2.73 | 2.50 | 2.34 | 2.22 | 2.14 | 2.07 | 2.01 | 1.96 | 1.92 | 1.89 | 1.85 | 1.83 | 1.80 |
| 75 | 3.97 | 3.12 | 2.73 | 2.49 | 2.34 | 2.22 | 2.13 | 2.06 | 2.01 | 1.96 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.83 | 1.80 |
| 76 | 3.97 | 3.12 | 2.72 | 2.49 | 2.33 | 2.22 | 2.13 | 2.06 | 2.01 | 1.96 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.80 |
| 77 | 3.97 | 3.12 | 2.72 | 2.49 | 2.33 | 2.22 | 2.13 | 2.06 | 2.00 | 1.96 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.80 |
| 78 | 3.96 | 3.11 | 2.72 | 2.49 | 2.33 | 2.22 | 2.13 | 2.06 | 2.00 | 1.95 | 1.91 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.80 |
| 79 | 3.96 | 3.11 | 2.72 | 2.49 | 2.33 | 2.22 | 2.13 | 2.06 | 2.00 | 1.95 | 1.91 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.79 |
| 80 | 3.96 | 3.11 | 2.72 | 2.49 | 2.33 | 2.21 | 2.13 | 2.06 | 2.00 | 1.95 | 1.91 | 1.88 | 1.84 | 1.82 | 1.79 |
| 81 | 3.96 | 3.11 | 2.72 | 2.48 | 2.33 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 2.00 | 1.95 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.82 | 1.79 |
| 82 | 3.96 | 3.11 | 2.72 | 2.48 | 2.33 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 2.00 | 1.95 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.79 |
| 83 | 3.96 | 3.11 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.95 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.79 |
| 84 | 3.95 | 3.11 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.95 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.79 |
| 85 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.79 |
| 86 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.21 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.78 |
| 87 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.20 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.87 | 1.83 | 1.81 | 1.78 |
| 88 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.48 | 2.32 | 2.20 | 2.12 | 2.05 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.86 | 1.83 | 1.81 | 1.78 |
| 89 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.47 | 2.32 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.78 |
| 90 | 3.95 | 3.10 | 2.71 | 2.47 | 2.32 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.99 | 1.94 | 1.90 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.78 |



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Putri Lestari**
 NPM : 1502070077
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 159 SKS

IPK = 3,55

| Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi | Judul yang Diajukan | Disahkan oleh Dekan Fakultas |
|--|--|------------------------------------|
| | Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Accelerated Learning</i> Pendekatan SAVI (<i>Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual</i>) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 06 Medan Tahun Ajaran 2019/2020 | |
| | Pengaruh Model Pembelajaran CORE (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 06 Medan Tahun Ajaran 2019/2020 | |
| | Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> dan Perubahan Perilaku Siswa terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 06 Medan Tahun Ajaran 2019/2020 | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Februari 2019
 Hormat Pemohon,


Putri Lestari

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3, Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K - 2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Lestari
 NPM : 1502070077
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan Proyek Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi, sebagaimana tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa
 Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Marnoko., S.Pd. M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Mei 2019
 Hormat Pemohon,

Putri Lestari

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/ Fakultas
 - Untuk Ketua/ Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2099 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2019
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Lestari
 N P M : 1502070077
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritecch Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Marnoko, S.Pd.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Mei 2020**

Medan, 04 Ramadhan 1440 H
 09 Mei 2019 M

Wassalam
 Dekan



DR. H. Elfrianto Nst., M.Pd
 NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3, Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Putri Lestari
 NPM : 1502070077
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Irfomatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf | Keterangan |
|----------|--|-------|------------|
| 22/04/19 | Perbiti proposal Perbiti latar belakang | | |
| 25/04/19 | identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian | | |
| 10/05/19 | Tambahan teori, perbiti kajian teori kerangka konseptual | | |
| 13/05/19 | Perbiti bab. II | | |
| 14/05/19 | Ace langsung | | |

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, 2019

Dosen Pembimbing

Marnoko, S.Pd., M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Jumat Tanggal 17 Mei 2019 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : PUTRI LESTARI
 NPM : 1502070077-P
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Disetujui/tidak disetujui*)

| No | Argument/Komentar/Saran |
|-----------|--|
| Judul | <i>ok</i> |
| Bab I | <i>batasan masalah.</i> |
| Bab II | <i>hipotesis - kerir tambahkan.</i> |
| Bab III | <i>def. operasional masalah materinya.</i> |
| Lainnya | <i>penulisan lihat panduan, Daftar pustaka</i> |
| Ksimpulan | [] Disetujui [] Ditolak [] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan |

*di ak.
kembali*

Medan, 17 Mei 2019

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotan, M.Si

Pembimbing

Marnoko, S.Pd, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembahas

Drs. Sulaiman Effendi, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil seminar proposal Prodi Pendidikan Akuntansi yang diselenggarakan pada hari Jumat tanggal 17 Mei 2019 menerangkan bahwa :

Nama : Putri Lestari
 NPM : 1502070077
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan,2019

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si

Sekretaris

Dr. FAISAL R. DONGORAN, M.Si

Pembimbing

MARNOKO, S.Pd, M.Si

Pembahas

Drs. H. SULAWIAN EFFENDI, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Lestari
 N.P.M : 1502070077
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2019
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



Putri Lestari



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

No :

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Putri Lestari
NPM : 1502070077
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap
Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika
Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat tanggal 17 Bulan Mei
Tahun 2019

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan
Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2019

Ketua,

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



YAYASAN PENDIDIKAN TRIADI TEKNOLOGI
SMK TRITECH INFORMATIKA
SMK IT MODERN

Jl. Bhayangkara No. 484 Telp. (061) 6635991 (Hunting) Fax. (061)-6641576
 E-mail : smktritech@tritech.sch.id Website : www.tritech.sch.id

Nomor : 422/481/SMK.TI.MN/X/2019 Medan, 8 Shafar 1441 H
 Lamp : --- 7 Oktober 2019 M
 Hal : Surat Keterangan

Kepada Yth :
 MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3
 MEDAN - 20238

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat Nomor : 5154/II.3/UMSU-02/F/2019 mengenai Mohon Izin Riset dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Siswa Akuntansi SMK Tritech Informatika TP. 2019/2020 ", maka kami sampaikan bahwa :

1. Nama : Putri Lestari
 NPM : 1502070077
 Jurusan : PEND. AKUNTANSI

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang tercantum diatas bahwa benar telah menyelesaikan Penelitian/Riset dengan judul yang telah disebutkan diatas dengan sebaik.baiknya.

Demikian hal ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kami,
 Kepala SMK Tritech Informatika,
 M. HERIZAL SINAMBELA, S.Pd.I

Tembusan :

1. YP. Triadi Teknologi
2. Yang Berkepentingan