

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS IT GADGET DAN MINAT SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI KELAS XI C SMAS RK DELI MURNI SIBOLANGIT TAHUN AJARAN 2023/2024

Natalia Rajagukguk¹, Dapot Tua Manullang², Lasma Siagian³
nataliarajagukguk619@gmail.com¹, dapot.manullang@uhn.ac.id², siagianlasma95@gmail.com³
Universitas HKBP Nomensen Medan

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis it gadget dan minat siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XIC SMAS RK Deli Murni Sibolangit. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMAS RK Deli Murni Sibolangit, dengan populasi sebanyak 37 orang. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sampel nonprobability sampling yaitu sampel purposive. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, kuesioner (angket). Uji prasyarat yang digunakan yaitu Uji prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas, uji multikolinearitas, pada teknis analisis yang digunakan yaitu analisis regresi linear berganda, uji t (pengujian hipotesis secara parsial), uji f (pengujian hipotesis secara simultan) dan koefisien determinasi (R²). Hasil penelitian menunjukkan it gadget (X1) memiliki pengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,158 > 1,689$). Sedangkan variabel minat belajar (X2) memiliki pengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,670 > 1,689$). Dengan menggunakan uji F pada tingkat signifikansi 0,05 hasil pengujian secara simultan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara it gadget (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar (Y), hal ini terlihat dari $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar ($8,696 > 3,27$).

Kata Kunci : Gadget, Minat Belajar, dan Prestasi Belajar.

ABSTRACT

The problem in this research is to determine the effect of gadget-based learning and student interest on economics learning achievement for class XI C SMAS RK Deli Murni Sibolangit. This type of research is a type of quantitative research. This research was carried out at SMAS RK Deli Murni Sibolangit, with a population of 37 people. The sampling technique in this research uses a nonprobability sampling method, namely purposive sampling. The data collection techniques used are observation, documentation, questionnaires. The prerequisite tests used are the analytical prerequisite tests used, namely the normality test, linearity test, homogeneity test, multicollinearity test. The technical analysis used is multiple linear regression analysis, t test (partial hypothesis testing), f test (simultaneous hypothesis testing) and coefficient of determination (R²). The research results show that the gadget (X1) has a partial influence on learning achievement (Y) with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($3.158 > 1.689$). Meanwhile, the variable interest in learning (X2) has a partial influence on learning achievement (Y) with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($0.670 > 1.689$). By using the F test at a significance level of 0.05, the results of simultaneous testing show that there is an influence between gadgets (X1) and interest in learning (X2) together on learning achievement (Y), this can be seen from $F_{count} > F_{table}$ of ($8.696 > 3.27$).

Keywords : Gadget, Interest in Learning, and Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu cabang ilmu yang dapat menerapkan pengalaman belajar itu sendiri dan bermanfaat untuk semua orang sepanjang hidup. Pendidikan juga dapat diperoleh dari sekolah, lingkungan keluarga maupun masyarakat. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan setiap potensi yang ada dalam diri sendiri baik itu mulai dari

kecakapan, karakteristik yang mengarah ke hal positif dan berdampak bagi lingkungan sekitar. Pendidikan di sekolah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara seimbang. Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan fungsi pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang demokratis secara bertanggung jawab”. Pendidikan merupakan segala aspek penting dalam suatu bangsa yang menentukan kualitas bangsa tersebut. Pendidikan menjadi pilar utama bagi hadirnya kebangkitan nasional menjadi bangsa yang maju karena sistem pendidikannya.

Teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia lebih mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi saat ini membuat hampir tidak ada lagi manusia yang bebas dari penggunaannya salah satunya adalah gadget. Perkembangan teknologi yang terdapat pada gadget dari masa ke masa begitu menakjubkan dari bentuk yang sederhana menjadi gadget yang luar biasa. Satu hal yang membedakan gadget dengan yang lain adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari bahkan tahun ke tahun gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat siswa lebih praktis dalam mengerjakan tugas. Dengan maraknya pengguna gadget tersebut dapat dipengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam dunia pendidikan, belajar dimaknai dengan adanya perubahan sikap yang positif yang dapat bermanfaat bagi orang lain diantaranya keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan siswa dapat dipengaruhi minat belajar siswa.

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar yang sifatnya berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan hal yang baik dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa yang memiliki minat akan selalu berusaha keras untuk mendapatkan pembelajaran yang ingin dicapai berbeda dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan untuk menarik perhatian siswa dalam mencapai standar pembelajaran yang diperoleh, siswa bekerja dan mengalami apa yang di lingkungan secara individu maupun berkelompok dalam suatu kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat belajar siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar dengan perhatian, perasaan senang dan dorongan untuk berusaha mengetahui serta memperoleh pemahaman dari apa yang dipelajari. Dengan demikian setelah siswa memperoleh pemahaman atas apa yang dipelajari selanjutnya akan menghasilkan prestasi belajar pada siswa.

Prestasi belajar adalah tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi prestasi belajar seluruh bidang studi dan prestasi belajar bidang tertentu. Prestasi belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar. Peningkatan prestasi belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang telah diraih sebelumnya.

Dalam penelitian ini, peneliti melihat banyak siswa melanggar peraturan sekolah dengan memakai gadget di kelas, guru yang mengajar di kelas sering melakukan rajia gadget karena gadget tersebut dipakai hanya dalam pembelajaran tertentu sesuai dengan arahan guru berdasarkan pembelajaran yang di ajarkan. Peneliti ingin melihat sejauh mana kemampuan siswa beradaptasi dengan dunia teknologi gadget yang dipakai belajar.

Keberadaan gadget tersebut sangat mempengaruhi nilai siswa dalam belajar. Peneliti menduga bahwa prestasi belajar masih sangat kurang karena pemakaian gadget yang tidak optimal yang dilakukan siswa seperti dalam mencari informasi dari berbagai situs, kurangnya pemahaman dalam mengaplikasikan gadget.

Berdasarkan observasi peneliti diketahui jumlah keseluruhan kelas XI C SMAS RK Deli Murni Sibolangit berkisar 147 siswa dan prestasi belajar siswa paling rendah di kelas XI C terlihat berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal di bawah:

Tabel 1. Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal
Siswa SMAS RK Deli Murni Sibolangit kelas XI C.

KELAS	JUMLAH SISWA	KKM	JUMLAH YANG TUNTAS		JUMLAH YANG TIDAK TUNTAS	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XI C	37	75	12	32,4%	25	67,6 %

Sumber : SMAS RK Deli Murni Sibolangit

Berdasarkan data diatas bahwa prestasi belajar siswa masih belum bisa mencapai ketuntasan dalam pembelajaran ekonomi. Masih banyak siswa yang prestasi belajarnya kurang dari yang diharapkan dikarenakan masih banyak siswa yang kurang mampu dalam mengikuti pembelajaran ekonomi melalui it gadget di sekolah. Gadget dapat berdampak pada kesehatan dan juga perilaku siswa. Penyalahgunaan gadget bisa mengakibatkan siswa menjadi pribadi yang tertutup dan kurang bersosialisasi dengan orang disekitarnya, penurunan konsentrasi pada siswa dan mengakibatkan kelumpuhan karakter. It (gadget) yang disalahgunakan siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi prestasi belajar dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa atas manfaat penggunaan gadget dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran berbasis it gadget dapat menumbuhkan karya inovatif melalui media teknologi.

Dari kondisi yang diuraikan diatas maka SMAS RK Deli Murni Sibolangit sebagai salah satu sekolah yang dicermati peneliti untuk mengetahui “Pengaruh Pembelajaran berbasis It Gadget dan Minat Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi di SMA RK Deli Murni Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Menurut Sugiyono (2019) mengatakan penelitian kuantitatif berpusat pada pengumpulan data-data berupa angka hasil penelitian karena sifatnya statistik. Populasi menurut sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (diteliti) dan kemudian ditarik kesimpulannya. Teknik pengambilan sample nonprobability sampling. Menurut sugiyono(2018)nonprobability sampling adalah teknik pengumpulan sampe dengan tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi saat akan dipilih sebagai sampel. Dimana penarikan sampling disesuaikan dengan ciri atau syarat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Pada peneliti ini ditetapkan bahwa anggota sampling yang digunakan adalah kelas XI C. Peneliti memilih kelas tersebut karena memiliki prestasi kriteria ketuntasan minimal (KKM) paling rendah dibandingkan dengan kelas lainnya. Adapun jumlah kelas XI C adalah 37 siswa menjadi ukuran sampel dalam penelitian.

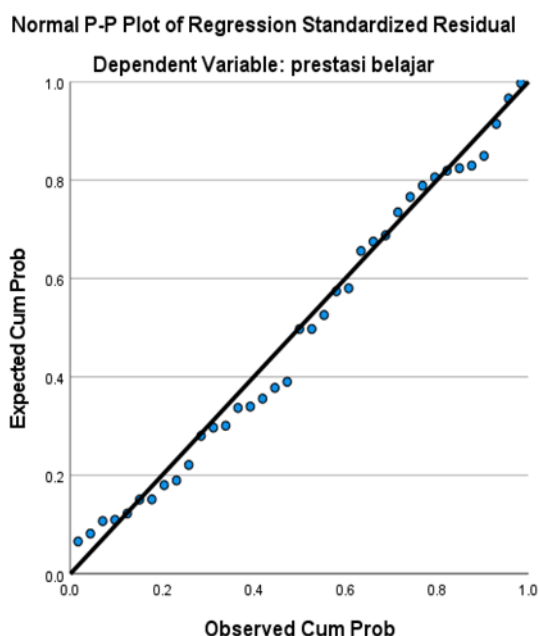
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI C SMAS RK Deli Murni Sibolangit berjumlah 147 orang. Berikut merupakan tabel dari populasi.

Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi, kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 25 item setiap variabel diantaranya variabel gadget (X1), minat belajar (X2) dan prestasi belajar (X3). Uji validitas dilakukan oleh tiga dosen untuk mengukur keabsahan data angket penelitian. Uji prasyarat penelitian yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas, uji multikolinieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda, uji t (pengujian hipotesis secara parsial), uji f (pengujian secara simultan), koefisien determinasi (F^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Gambar 1.
Hasil Uji plot Normalitas



Sumber : Olahan Data SPSS 27

Dari P-Plot tersebut dapat terlihat titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal hasil diatas, maka data dalam penelitian ini terdistribusi secara normal dan memenuhi uji normalitas.

Tabel 1.

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.08210982
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.060

Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.459
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		.446
		Upper Bound
		.472

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.
- Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Sumber :Olahan Data SPSS 27

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov- Smirnov didapat nilai signifikan sebesar 0,200 > dari 0.05 maka dapat disimpulkan data distribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 2.
Rangkuman Hasil Uji Linearitas

NO	Jenis Antar variabel	Jumlah kuadrat	df	kuadrat	f	Sig	
1	Prestasi Belajar (Y) Atas It Gadget (X1)	1203,367	17	70,666	1,198	0,353	LINEAR
2	Prestasi Belajar (Y) Atas Minat Belajar (X2)	1183,278	21	56.347	5.280	0,311	LINEAR

Sumber :Olahan Data SPSS 27

Data prestasi belajar siswa berdasarkan data it gadget diperoleh harga tuna cocok (Deviation from linearity dengan jumlah kuadrat rata-rata = 1203,367, df= 17, kuadrat 70,766, F=1,198 dan sig.=0,353. Harga sig 0,353 $\geq$ 0,05 menggambarkan bahwa syarat linearitas data penelitian terpenuhi, berrarti analisis lebih lanjut dapat dilakukan.

Data prestasi belajar berdasarkan data minat belajar , diperoleh harga tuna cocok (deviation from linearity) dengan jumlah kuadrat rata-rata 1183,278, df=21, kuadrat rata-rata= 56.347, F=5.280 dan sig.= 0,311. Harga sig 0,331 $\geq$ 0,005 menggambarkan bahwa syarat linearitas data penelitian terpenuhi, berarti analisis lebih lanjut dapat dilakukan.

3. Uji Homegenitas

Tabel 3.
Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil variabel x1 dan x2	Based on Mean	.028	1	72	.868
	Based on Median	.030	1	72	.862
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	71.064	.862
	Based on trimmed mean	.031	1	72	.860

ANOVA

hasil variabel x1 dan x2

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	217.959	1	217.959	2.062	.155
Within Groups	7611.135	72	105.710		
Total	7829.095	73			

Sumber :Olahan Data SPSS 27

Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan adanya nilai sig. (signifikansi) sebesar 0,868. Kriteria yang digunakan adalah jika sig.>0,005, maka dapat dianggap bahwa variasi dari kelompok populasi data adalah sama atau homogen.

4. Uji Multikolinearitas

Tabel 4.
Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	23.293	7.309		3.187	.003		
it gadget	.024	.149	.024	.158	.875	.506	1.978
minat belajar	.670	.137	.752	4.885	.000	.506	1.978

a. Dependent Variable: prestasi belajar

Sumber :Olahan Data SPSS 27

Dari Hasil Pengujian diatas, diketahui bahwa VIF (Varian inflation factor)pada variabel it gadget dan minat belajar adalah $1,978 < 10$, kemudian nilai Tolerance untuk variabel it gadget dan minat belajar $0,506 > 0,10$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terjadi gangguan multikolinearitas.

Teknik Analisis Data

1. Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 5.
Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.293	7.309		3.187	.003
it gadget (x1)	.240	.149	.240	.158	.004
minat belajar(x2)	.670	.137	.752	4.885	.005

a. Dependent Variable: prestasi(y)

Sumber :Olahan Data SPSS 27

Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linear berganda melalui SPSS 27 pada tabel diatas di peroleh koefisien regresi linear berganda untuk X1 adalah 0,24, dan koefisien X2 adalah 0,67 dan nilai konstanta 23,293. Berdasarkan hasil tersebut dapat dibuat persamaan regresi linear berganda tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: $Y = 23,293 + 0,24 X_1 + 0,67 X_2$.

Persamaan regresi linear berganda dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Nilai Konstanta 23. 293 artinya apabila variabel it gadget (X1) dan nilai minat belajar (X2) dianggap nol, maka prestasi belajar (Y) yang diperoleh adalah 23,293.
- 2) Koefisien variabel it gadget (X1) = 0,24 artinya apabila variabel it gadget meningkat 1% maka prestasi belajar akan meningkat 24%. Berdasarkan persamaan regresi linear berganda dapat dilihat bahwa hubungan it gadget dengan prestasi belajar adalah positif.
- 3) Koefisien variabel minat belajar (X2) = 0,67 artinya apabila variabel minat belajar meningkat 1% maka prestasi belajar akan meningkat 67% . Berdasarkan persamaan regresi linear berganda dapat dilihat bahwa hubungan minat belajar dengan prestasi belajar adalah positif.

2. Uji t (Pengujian Hipotesis Secara Parsial)

Setelah dilakukan uji pengaruh secara bersama-sama , dilanjutkan dengan uji pengaruh masing-masing antara variabel X1 dan X2 terhadap Y diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pengujian it gadget (X1) terhadap prestasi belajar (Y) diperoleh nilai jalur beta 0,240 nilai $t = 3,158$ dengan $\text{sig} = 0,004 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa
- 2) Bahwa variabel it gadget (X1) signifikan terhadap variabel prestasi belajar (Y).
- 3) Pengujian minat belajar (X2) terhadap prestasi belajar (Y) diperoleh nilai jalur beta 0,670 nilai $t = 3,885$ dengan $\text{sig} = 0,005 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel minat belajar (X2) signifikan terhadap prestasi belajar (Y).

Koefisien jalur (beta)	Nilai sig	Hasil Uji	Koefisien Determinasi (R^2)	Koefisien variabel lain
0,240	0,004	Ha diterima	0,392= 39,2%	0,608
0,670	0,005	Ha diterima		

3. Uji Hipotesis Secara Simultan (F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1934.610	2	967.305	8.696	.001 ^b
	Residual	1331.714	34	39.168		
	Total	3266.324	36			

a. Dependent Variable: prestasi(y)

b. Predictors: (Constant), minat belajar(x2), it gadget (x1)

Berdasarkan hasil perhitungan pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen, pengaruh tidak langsung serta bersama –sama maupun individual Fhitung Sebesar 24.696 dengan nilai signifikansi 0,001. Nilai Ftabel pada derajat kebebasan (dk) $= n - k = 35$ maka nilai Ftabel 3,27. Dengan demikian , Fhitung 24.696 > Ftabel 3,27 dan signifikansi ($0,001 < 0,05$), yang dapat dikatakan regresi tersebut adalah berarti. Sehingga dapat disimpulkan it gadget (X1) dan minat belajar (X2) berpengaruh secara bersama-sama terhadap prestasi belajar(Y). Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Hasil uji it gadget (X1) terhadap prestasi belajar diperoleh nilai jalur beta 0,240, nilai thitung = 3,158 dengan $\text{sig} = 0,004 < 0,05$. Pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ diperoleh

$t_{\text{tabel}} = 1.689$, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian H_a diterima, berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara it gadget (X1) terhadap prestasi belajar (Y).

- 2) Hasil uji pengaruh minat belajar (X2) terhadap prestasi belajar diperoleh nilai jalur beta 0,670, nilai $t_{\text{hitung}} = 3,885$ dengan $\text{sig} = 0,005 < 0,05$. Pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ di peroleh $t_{\text{tabel}} = 1.689$, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian H_a diterima, berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara minat belajar (X2) terhadap prestasi belajar (Y).
- 3) Hasil uji pengaruh it gadget (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar (Y) diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 8,696$ dengan $\text{sig} = 0,001 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima, berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh it gadget (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar (Y).
4. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.670 ^a	.392	.568	6.258

a. Predictors: (Constant), minat belajar, it gadget

Uji variabel (X1) dan (X2) secara bersama-sama terhadap variabel (Y) diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 8,696$ dengan signifikansi $= 0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa variabel it gadget (X1) dan minat belajar (X2) secara bersama-sama memiliki kontribusi yang signifikan terhadap prestasi belajar.

Besarnya pengaruh variabel X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap variabel (Y) dapat diketahui dari $R^2 = 0,392 = 39,2\%$ berarti nilai variabel (Y) dipengaruhi oleh variabel X1 dan X2 sebesar 39,2% sisanya 60,8 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Besarnya koefisien jalur bagi variabel lain diluar penelitian yang mempengaruhi nilai variabel Y (p_y) $= \sqrt{1 - R^2} = \sqrt{1 - 0,392} = 0,608$. Hubungan antara variabel X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap variabel Y bersifat kuat ditunjukkan oleh nilai R (koefisien relasi) $= 0,670$.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan penelitian yang telah terkumpul mengenai pengaruh pembelajaran berbasis it gadget dan minat siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XI C smas rk deli murni sibolangit tahun ajaran 2023/2024. Maka hasil dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara it gadget terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XI C SMAS RK Deli Murni Sibolangit. Semakin tinggi pengetahuan it gadget siswa maka minat belajar akan meningkat kearah yang lebih baik.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi kelas XI C SMAS RK Deli Murni Sibolangit, semakin tinggi minat belajar siswa maka prestasi siswa juga akan meningkat.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara it gadget dan minat belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa di SMAS RK Deli Murni Sibolangit, Semakin meningkat it gadget dan minat belajar secara bersama-sama maka prestasi belajar siswa akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aula Nurmasari, N. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Badwi, A. (2018). Pengaruh Bakat Dalam Pencapaian Prestasi Belajar. *Ash-Shahabah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(2), 204-208.
- Badwilan, Rayan Ahmad, (2016) *Rahasia Dibalik Handphone*, (Jakarta: Darul Falah).
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 126-131
- Djamarah, S. B. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitria, I. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Franika, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pendidikan (Gadget), Suasana Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Melalui Minat Belajar Pada Siswa Kelas Xi Iis Man 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019
- Hidayati, N. (2018). Hubungan Dukungan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarakan.
- Kartika, Dyah. 2018. *Gadget No Buku Yes*. Surabaya : PUSTAKA SAGA
- Khulwia, K. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Merriam-Webster, Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0. 1
- MISTA, L. S. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xii Sma Negeri 01 Kotabumi Ajaran 2021/2022.
- No, U. U. R. I. (20). Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang SISDIKNAS. Bandung: Fokus Media.
- Nurlaelah Syarif, Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, (*eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*, 2015) h. 219
- Patintingan, M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7859-7866.
- Putri, I. A., & Komalasari, M. A. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Sukumulia Timur Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Dinamika*, 3(1), 1-22.
- R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008)
- Rahim, M. H. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Uin Syarif Hidayatullah Jakarta (Bachelor's thesis).
- Rahman, D. (2020). Sistem Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Pembelajaran Santri: Studi Kasus Di PP Al-Aqobah Diwuk Jombang (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Ramadhani, W. (2016). Hubungan Sikap Tanggung Jawab Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri (Studi Korelasi Di Kelurahan Menteng Atas Jakarta Selatan) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran-S1*, 6(1), 109-119.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Syah, M. C. (2014). Pengaruh Motivasi Akademik, Gaya Belajar Dan Penyesuaian Diri Di Perguruan Tinggi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Tahun Pertama.
- Trifiana, R. (2015). Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Perilaku Prosocial Remaja Pengguna Gadget di SMP N 2 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Se-Kecamatan Umbulharjo.
- Yosse, Y. A. P., Ajizah, V. N., Hasanah, U., Ikhsan, M. N., & Rahmawati, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Al-Azhar Kota Bekasi. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 251-264.
- Yusri, Y. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas X Di SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 8(1), 49-5.