

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Sukoharjo

Wahyu Widiyanto¹, Djoko Santoso², Jumiyanto Widodo³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email: ciwewidiyanto25@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Sukoharjo. (2) ada tidaknya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Sukoharjo. (3) ada tidaknya pengaruh penggunaan dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) terdapat pengaruh negatif yang signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hal ini berdasarkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $-1,865 > 1,664$ pada taraf signifikansi 5%. (2) terdapat pengaruh positif yang signifikan prestasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hal ini berdasarkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $2,360 > 1,664$ pada taraf signifikansi 5%. (3) terdapat pengaruh signifikan penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hal ini berdasarkan nilai F hitung $>$ F tabel yaitu $3,392 > 3,008$ pada taraf signifikansi 5%. Besarnya sumbangan relatif penggunaan gadget sebesar 32,9%. Sumbangan relatif motivasi belajar sebesar 67,1. Sumbangan efektif penggunaan gadget sebesar 2,5%. Sumbangan efektif motivasi belajar sebesar 5,1%.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi bangsa untuk menghasilkan generasi yang cakap dalam segala hal untuk bisa bersaing di era globalisasi. Pendidikan terdapat proses pengolahan input yang ada menjadi output yang diinginkan. Proses yang dimaksud adalah proses belajar mengajar yang didalamnya memuat banyak aspek baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan kemampuan manusia, agar dapat menghasilkan pribadi-pribadi yang lebih berkualitas. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan orang-orang yang memiliki jiwa pembangunan, kreatif, bekerja keras, memiliki keterampilan dan berkarakter. Dengan kata lain diperlukan orang-orang yang berkualitas dan tangguh, serta peka

terhadap perubahan dan pembaharuan sehingga mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Prestasi belajar dapat menjadi indikator keberhasilan seseorang, salah satunya adalah prestasi belajar administrasi.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan setiap bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi hanya bangsa-bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing atau berkompetisi di pasar bebas. Dalam hubungannya dengan budaya kompetisi tersebut, bidang pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu sudah semestinya kalau

pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan hasil belajar yang maksimal oleh siswa, baik itu hasil belajar dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar dan prestasi siswa sangat dipengaruhi oleh kegiatan proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat beberapa faktor yang merupakan penentu lancar atau tidaknya kegiatan proses belajar mengajar.

Salah satu media teknologi informasi adalah gadget. Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Dalam perkembangannya, gadget yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga gadget mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan gadgetnya. Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop. Kecenderungan penyalahgunaan terhadap gadget akan terlihat pada siswa yang tidak pernah bisa terlepas dari gadget mereka terlebih seperti smartphone dan atau tablet/ipad. Sangat lazim kita temui siswa yang selalu membawa tablet atau smartphone di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran. Karena memang teknologi jaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbaur update bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui smartphone atau tablet, sehingga sangat riskan untuk disalahgunakan. Seperti misalnya tablet atau laptop yang diperbolehkan pada saat pembelajaran yang memang untuk keperluan sekolah, namun

terkadang disalahgunakan oleh beberapa siswa untuk keperluan pribadi.

Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan gadget menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan gadget yang dimiliki inilah, yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminat gadget yang sangat banyak. Padahal beberapa tahun yang lalu gadget hanya di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Setiap hal didunia ini apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak negatif. Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang gptek, yang terlihat biasanya remaja kini membawa gadget kemanapun mereka pergi. Terlebih lagi siswa sekolah sudah mulai terpengaruh oleh gadget ini.

Penggunaan gadget di SMK Negeri 1 Sukoharjo kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan hampir seluruh siswa memiliki dan membawa gadget-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (sidak) terhadap gadget siswa. Pada tahun pelajaran sebelumnya pihak sekolah tidak mengadakan sidak bagi siswa yang membawa gadget ke sekolah. Pihak sekolah juga tidak menerapkan aturan tentang penggunaan gadget selama berada di sekolah. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan gadget. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan gadgetnya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain gadget lagi. Gurudi SMK Negeri 1 Sukoharjo menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati beberapa siswanya bermain gadget dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita gadget siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain gadget.

Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, di samping itu keadaan

siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik, kebalikannya siswa yang sedang sakit, ia tidak mempunyai gairah dalam belajar. Motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihinya dapat optimal.

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa-siswi tersebut akan memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari sehingga merasakan kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap jalan. Hal ini dijadikan siswa gigih dalam belajar. Apabila motif atau motivasi belajar muncul setiap kali belajar, besar kemungkinan hasil belajarnya akan meningkat. Banyak bakat siswa tidak berkembang karena tidak memiliki motif yang sesuai dengan bakatnya itu apabila siswa itu memperoleh motif sesuai bakat yang dimilikinya itu, maka lepaslah tenaga yang diluar biasa sehingga tercapai hasil-hasil belajar yang semula tidak terduga.

Usaha untuk mencapai prestasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang tinggi tidak terlepas dari berbagai hal yang mempengaruhinya. Untuk itu perlu ditelusuri faktor-faktor yang berpengaruh dengan prestasi belajar agar prestasi belajar yang diharapkan dapat tercapai. Menurut M. Dalyono ada beberapa

faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu: "Faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa seperti kondisi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi serta cara belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar".

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Sukoharjo, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari dalam (intrinsik) dan faktor dari luar (ekstrinsik). Faktor dari dalam; setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda, ada yang kuat dan ada yang lemah. Motivasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo cenderung lemah. Hal ini dapat diketahui dari sikap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa cenderung kurang memperhatikan dan masih ada yang berbicara sendiri pada saat guru memberikan pelajaran. Keaktifan atau antusiasme belajar kurang karena siswa menganggap pelajaran ini secara teori bag mereka sulit dipahami sehingga prestasi belajarnya rendah.

Beberapa siswa mengalami kendala terhadap pembelajaran di SMK N 1 Sukoharjo. Kendala ini diduga akibat motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa berbeda, dan penggunaan gadget yang cenderung membuat siswa malas untuk belajar. Keberadaan guru sebagai motivator menjadi penting ketika memacu proses belajar peserta didik. Motivasi merupakan upaya untuk mendorong seseorang bertingkah laku (Prayitno, 2009: 208). Pemberian motivasi kepada siswa dapat memacu perkembangan hasil belajar yang lebih cepat. Pemberian motivasi oleh guru Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Sukoharjo telah banyak dilakukan pada proses belajarnya, akan tetapi terdapat dugaan bahwa belum maksimalnya pemberian motivasi tersebut. Motivasi yang timbul pada diri siswa pada dasarnya berasal dari faktor internal dan eksternal. Guru yang bertugas sebagai motivator, perhatian dari orang tua dan teman-teman serta dorongan yang positif dari lingkungan merupakan motivasi yang berasal dari luar (eksternal). Motivasi internal adalah dorongan yang berasal dari individu siswa.

Motivasi yang perlu ditumbuhkan pada siswa salah satunya yaitu motivasi berprestasi. Kebiasaan belajar yang diiringi dengan motivasi berprestasi yang kuat diduga akan membentuk lingkungan belajar yang baik sehingga menimbulkan hasil belajar yang optimal.

Adanya teknologi informasi yang dimanfaatkan dengan benar dan tepat akan berdampak positif untuk menambah pengetahuan siswa. Didukung dengan motivasi dalam proses belajar mengajar serta adanya manajemen waktu siswa yang tepat dapat membuat siswa disiplin dalam proses belajar mengajar sehingga akan memberikan hasil yang baik pada prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sukoharjo yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No. 151, Jombor, Bendosari, Sukoharjo. Waktu penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap, mulai dari pengajuan permasalahan yang ada, penyusunan proposal, seminar proposal, perizinan penelitian, penyusunan angket, pengumpulan data, analisis data, penyusunan laporan, dan pelaksanaan ujian skripsi dan revisi. Peneliti mendapatkan izin penelitian pada bulan Februari 2018, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian dilapangan dimulai pada bulan Maret 2018, pelaksanaan ujian bulan Juni 2018, dan revisi skripsi pada bulan Juli 2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK N 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018 sejumlah 108 siswa. Setiap kelas X terdiri dari 36 siswa, 36 siswa kelas X AP 1 dan 36 siswa kelas X AP 2, 36 siswa kelas X AP 3. Perincian jumlah populasi sebagai berikut :

Tabel 2.1 Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah siswa
1	X AP 1	36
2	X AP 2	36
3	X AP 3	36

Sumber: Data Olahan, Tahun 2018

Jumlah sampel dari penelitian ini adalah 85 siswa. Sisa dari populasi berjumlah 23 siswa yang akan digunakan sebagai Try Out yaitu berjumlah 12 siswa.

Tabel 2.2 Jabaran Populasi dan Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa	Sampe l
1.	X AP 1	36	28
2.	X AP 2	36	29
3.	X AP 3	36	28
	Jumlah	108	85

Sumber: Data Olahan, Tahun 2018

Peneliti menggunakan teknik Probability Sampling dengan jenis Proportional Random Sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara proporsi. Sehingga populasi akan diberikan kesempatan dan peluang yang sama secara proporsional untuk diambil menjadi sampel dalam penelitian.

Sampel diambil secara acak menggunakan undian dari populasi siswa kelas sepuluh Administrasi Perkantoran tanpa memandang kedudukan dari populasi. Alasan peneliti menggunakan teknik tersebut, karena hasil pengambilan sampel dengan cara random sampling bersifat objektif dan untuk menghindari bias sampel.

Ada beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket)

“Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2010: 199). Kuisisioner ini terdiri dari beberapa pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa kelas X SMK N 1 Sukoharjo.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan yang sifatnya mendukung dalam penulisan skripsi. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai data jumlah siswa dan data prestasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo berupa nilai ulangan harian, nilai pertengahan semester dan nilai UAS ganjil tahun ajaran 2017/2018.

3. Observasi

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengamat dalam proses pembelajaran yang ada dilapangan. Kemudian digunakan sebagai latar belakang permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini membahas tentang hubungan dua variabel bebas yaitu terikat yaitu prestasi belajar siswa (Y). Penelitian ini objeknya adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2017/2018 yang jumlah populasinya sebanyak 108 siswa. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penggunaan gadget (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap satu variabel penelitian ini adalah proporsional random sampling sebanyak 85 siswa.

Pengambilan proporsi sampel dari masing-masing kelas menggunakan sistematis random sampling. Pengambilan sampel proporsional pada masing-masing kelas yaitu sebanyak 28 siswa kelas X AP 1, 29 siswa kelas X AP 2, dan 28 siswa kelas X AP 3.

Penelitian menggunakan angket sebagai teknik utama untuk memperoleh data tentang penggunaan gadget, motivasi belajar siswa. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Sebelum angket digunakan sebagai instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan try out kepada 12 siswa kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo Jurusan Administrasi Perkantoran yang tidak menjadi sampel dalam penelitian ini. Try out dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas angket sebagai instrumen penelitian.

a. Data variabel Prestasi Belajar (Y)

Hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah variabel terikat (Y). Data terkumpul melalui teknik dokumentasi yaitu nilai akhir mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap data variabel prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital diperoleh nilai terendah sebesar 69,33 dan

nilai tertinggi sebesar 86,00. Rata-rata hitung sebesar 78,96

b. Data variabel penggunaan gadget (X1)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap data variabel lingkungan keluarga diketahui bahwa jumlah responden adalah 85 orang. Kriteria dari variabel penggunaan gadget dengan skor tertinggi sebesar $4 \times 21 \times 85 = 7140$. Fakta nilai yang diperoleh variabel penggunaan gadget sebesar 5298.

$$\text{Persentase data} = \frac{\text{Fakta}}{\text{Kriteria}} \times 100\%$$

Maka untuk penggunaan gadget diperoleh hasil sebagai berikut: penggunaan gadget (X1) = $\frac{5298}{7140} \times 100\% = 74,2\%$

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gadget dalam penelitian ini sebesar 74,2%.

c. Data variabel motivasi belajar siswa (X2)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap data variabel motivasi belajar siswa diketahui bahwa jumlah responden adalah 85 orang. Kriteria dari variabel motivasi belajar siswa dengan skor tertinggi sebesar $4 \times 28 \times 85 = 9520$. Fakta nilai yang diperoleh variabel motivasi belajar siswa sebesar 7195. Persentase data =

$$\frac{\text{Fakta}}{\text{Kriteria}} \times 100\%$$

Maka untuk motivasi belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\text{Motivasi belajar siswa (X2)} = \frac{7195}{9520} \times 100\% = 75,57\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar dalam penelitian ini sebesar 75,57%.

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas prestasi belajar siswa (Y)

Dari hasil perhitungan dengan program SPSS 20.0, diketahui harga Kolmogorov-Smirnov untuk prestasi belajar (sebesar 0,852. Apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sig. > 0,05 atau 0,852 > 0,05 maka diterima. Sehingga dapat dinyatakan data variabel prestasi belajar siswa berasal dari sampel yang

diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas penggunaan gadget (X1)

Dari hasil perhitungan dengan program SPSS 20.0, diketahui harga Kolmogorov-Smirnov untuk variabel penggunaan gadget (X1) sebesar 0.152. Apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sig. > 0,05 atau 0,152 > 0,05 maka diterima. Sehingga dapat dinyatakan data variabel penggunaan gadget berasal dari sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas motivasi belajar (X2)

Dari hasil perhitungan dengan program SPSS 20.0, diketahui harga Kolmogorov-Smirnov untuk variabel motivasi belajar (X2) sebesar 0.100. Apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sig. > 0,05 atau 0,100 > 0,05 maka diterima. Sehingga dapat dinyatakan data variabel motivasi belajar berasal dari sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Penggunaan gadget dengan prestasi belajar (X1- Y)

Menunjukkan bahwa Fhitung sebesar 0,887 dan signifikansi sebesar 0,617. Karena signifikansi sebesar 0,617 > 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat regresi yang linear antara X1 dengan Y. Hal ini berarti bahwa naik turunnya prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget.

Motivasi belajar dengan prestasi belajar (X2- Y)

Menunjukkan bahwa Fhitung sebesar 1,250 dan signifikansi sebesar 0,239. Karena signifikansi sebesar 0,239 > 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa untuk regresi linier atau linear dengan Y. Hal ini berarti bahwa naik turunnya prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar.

c. Uji Multikolinearitas

Hasil dari uji multikolinearitas diperoleh nilai tolerance untuk variabel penggunaan gadget (X1) sebesar 0,875 dan variabel motivasi belajar (X2) sebesar 0,875. Hasil VIF untuk

penggunaan gadget (X1) sebesar 1,143 dan variabel motivasi belajar (X2) sebesar 1,143. Kedua hasil nilai tolerance menunjukkan lebih dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10 maka kesimpulannya model regresi tidak terjadi masalah multikolinearitas.

d. Uji Autokorelasi

Berdasarkan data table Runs Test menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,586 > 0,05, hal ini dapat disimpulkan bahwa residual random atau tidak terjadi autokorelasi antar nilai residual.

3. Hasil Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Berganda

Koefisien regresi diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Nilai koefisien X1=-0,106
- 2) Nilai koefisien X2=0,110
- 3) Nilai koefisien constant= 76.243

Nilai-nilai tersebut dapat digunakan untuk mengetahui Regresi Multiple dari X1 bersama X2 terhadap Y. Hal tersebut mengacu ke rumusan Persamaan regresi linier ganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

\hat{Y} : variabel dependen

a : elemen konstansi

b_1b_2 : koefisien regresi

X1 : penggunaan gadget

X2 : motivasi belajar

$$\hat{Y} = 76,243 - 0,106X_1 + 0,110X_2$$

Konstanta sebesar 76,263 menyatakan, bahwa jika tidak ada hubungan antara penggunaan gadget atau motivasi belajar maka besarnya prestasi belajar siswa adalah 76,243. Koefisien regresi X1= -0,106 menyatakan bahwa setiap terjadi peningkatan satu unit penggunaan gadget maka akan menurunkan prestasi belajar siswa sebesar 0,106. Koefisien

regresi $X^2 = 0,110$ menyatakan bahwa setiap terjadi peningkatan satu unit motivasi belajar siswa maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 0,110.

b. Analisis Korelasi Parsial atau Uji t

1) Pengujian Hipotesis I

Pada hasil pengolahan uji t, t hitung pada variabel penggunaan gadget yang didapatkan menggunakan analisis regresi berganda pada SPSS 20 sebesar -1.865 (dipositifkan menjadi 1.856). Maka, jika t hitung variabel penggunaan gadget lebih besar daripada t tabel, yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% dan $df = 82$ ($n-k-1$ atau $85-2-1$). Hasil yang didapatkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1.865 > 1.663$ yaitu, H_0 ditolak atau H_a diterima. Karena nilai t_{hitung} bernilai negatif maka perumusan terima H_a pada uji partial variabel penggunaan gadget adalah adanya pengaruh negatif antara variabel bebas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa.

2) Pengujian Hipotesis II

Pada hasil pengolahan uji t, t_{hitung} pada variabel ketersediaan sarana prasarana yang didapatkan menggunakan analisis regresi berganda pada SPSS 20 sebesar 2.360. Maka, jika t_{hitung} variabel motivasi belajar lebih besar daripada t_{tabel} , yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% dan $df = 82$. Hasil yang didapatkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.360 > 1.663$ yaitu, H_0 ditolak atau H_a diterima. Perumusan H_a diterima pada uji partial variabel motivasi belajar adalah adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel bebas motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

c. Uji F

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dengan melihat tabel ANOVA di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai probabilitas dalam kolom Sig. adalah 0,038, nilai ini lebih kecil dari 0,05. Selain itu, hasil nilai F_{hitung} menunjukkan nilai 3.392. Hasil ini

menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 3,008 ($df_1 = 2$; $df_2 = 82$; $\alpha = 0,05$). $F_{hitung} = 3,392 > F_{tabel} = 3,008$. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh signifikan secara bersama-sama variabel penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo.

d. Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam tabel model summary dapat dilihat nilai R (korelasi berganda) berkisar 0 sampai 1. Jika mendekati 1 maka hubungan semakin erat, tetapi jika mendekati 0 maka hubungan semakin lemah. Nilai R dalam penelitian ini sebesar 0,276 artinya korelasi antara variabel penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,276. Hal ini berarti terjadi hubungan yang cukup erat karena nilai mendekati 0. Nilai koefisien determinasi (R^2) dalam penelitian ini sebesar 0,076 atau 7,6% prestasi belajar siswa kelas X AP di SMK Negeri 1 Sukoharjo dipengaruhi oleh penggunaan gadget dan motivasi belajar. Hal ini berarti 7,6% prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut dan sisanya sebesar 92,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan gadget dan motivasi belajar.

e. Sumbangan Efektif dan Relatif

1) Sumbangan Relatif

- Sumbangan Relatif Penggunaan Gadget (X_1) dengan Prestasi Belajar (Y) sebesar 32,9% mempengaruhi prestasi belajar.
- Sumbangan Relatif Motivasi Belajar (X_2) dengan Prestasi Belajar (Y) sebesar 67,1% mempengaruhi prestasi belajar.

2) Sumbangan Efektif

- Sumbangan Efektif Penggunaan Gadget (X_1) dengan Prestasi Belajar (Y) sebesar 2,50% mempengaruhi prestasi belajar.

- b) Sumbangan Efektif Motivasi Belajar (X₂) dengan Prestasi Belajar (Y) sebesar 5,10% mempengaruhi prestasi belajar.

1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018” dapat diterima.

4. Kesimpulan Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis 1

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh dari ttabel sebesar -1.865 dan sebesar 1,663. Nilai dari thitung > ttabel ($1.865 > 1,663$), maka H_0 ditolak H_a dan diterima taraf signifikansi 5%. Jadi hipotesis pertama yang berbunyi “Terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunkasi Digital kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018” dapat diterima. Data bernilai negatif maka perumusan penggunaan gadget berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa.

b. Hipotesis 2

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh dari thitung sebesar 2,360 dan ttabel sebesar 1,633. Nilai dari thitung $2,360 > ttabel 1,633$. Jadi hipotesis kedua yang berbunyi “Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunkasi Digital kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018” dapat diterima.

c. Hipotesis 3

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh dari Nilai dari $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau ($3,392 > 3,008$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikan 5%. Jadi hipotesis ketiga yang berbunyi “Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunkasi Digital kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis dari data yang telah di dapat, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 76,243 - 0,106X_1$ dengan diperoleh koefisien korelasi -0,106 dengan standar error sebesar 0,057 dan thitung > ttabel yaitu $1.865 > 1.664$.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 76,243 + 0,110X_2$ dengan diperoleh koefisien korelasi 0,110 dengan standar error sebesar 0,047 dan thitung > ttabel yaitu $2.360 > 1.664$.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan nilai fhitung > ftabel atau $3,392 > 3,008$ dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau $0,038 < 0,05$.
4. Penggunaan smartphone (gadget) dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar, namun hal ini tidaklah sepenuhnya benar. Tergantung dari pengguna gadget, maka dari itu gunakan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan gadget di lingkungan sekolah boleh-boleh saja, namun tidak sampai ketagihan dan lupa waktu untuk belajar. Jika sudah sampai titik ketagihan, itulah yang membuat lambat laun malas untuk belajar, dan menimbulkan penurunan prestasi belajar di kelas.
5. Bagi guru hendaknya berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan bimbingan, arahan

dan upaya pemberian reward untuk siswa-siswinya. Hal ini dimaksudkan agar siswa menjadi lebih merasa dihargai dan termotivasi untuk lebih giat belajar.

Gadget Aktif. Surabaya: FISIPOL UPN Jatim.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Dweck, C.S. 2008. *Brainology: Transforming students' motivation to learn*. Independent School, London: Winter.
- [4] Fadilah, R. 2015. *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM
- [5] Handayani, Nur. 2011. *Berbagi Ilmu Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- [6] Harfianto, Doni. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: UNNES.
- [7] Nana Sudjana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [8] Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [9] Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Edisi Revisi). Jakarta: Reneka Cipta.
- [10] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [12] Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [13] Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [14] Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [15] Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- [16] Witrianti, M. 2013. *Pola komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna*