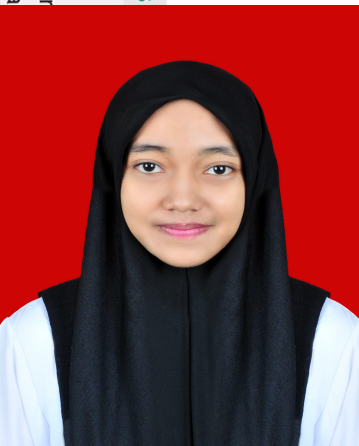


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pribadi.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



an menyebutkan sumber:
ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TARUNA SATRIA
PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

NOVA RAHMADANI

NIM. 11810620230

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TARUNA SATRIA
PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

NOVA RAHMADANI

NIM. 11810620230

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

1445 H/2023 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru*, yang ditulis oleh Nova Rahmadani NIM. 11810620230 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 12 Rajab 1444 H

03 Februari 2023

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Ansharullah, SP., M.Ec.
NIP. 19790707 200801 1 017

Pembimbing



Drs. Akmal, M.Pd
NIP. 19650312 199703 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru*, yang ditulis oleh Nova Rahmadani NIM. 11810620230 yang telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Juli 2023, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 10 Muharram 1445 H.

28 Juli 2023 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Penguji I

Yulia Nowita, M.Par

Penguji II

Indah Wati, M.Pd.E

Penguji III

Ristiliana, M.Pd.E

Penguji IV

Dr. Dicki Hartanto, MM

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nova Rahmadani
 NIM : 11810620230
 Tempat/Tgl. Lahir : Air Molek, 27 November 2000
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi :

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SMK TARUMA SATRIA PEKANBARU

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, MEI 2023
 Yang membuat pernyataan



NOVA RAHMADANI
 NIM. 11810620230

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.....

Alhamdulillah Rabbal alamin, segala puji penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, atas curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan Alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak terutama kepada Ayahanda Drs. Dasmun dan Ibunda Yuliarti, S.Pd yang sudah memberikan dukungan, semangat dan do’a kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terimakasih dengan penuh hormat yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag., selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas’ud Zein,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Edi Erwan, S.Pt, M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Ansharullah, SP., M.Ec., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par., selaku Sekretaris Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Drs. Akmal, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, nasehat, dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Dadang Firdaus, S.Pd.I., M.A., selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang sudah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Bapak Ir. H. Tarmizi Majid, selaku Kepala Sekolah SMK Taruna Satria Pekanbaru yang sudah memberikan izin sehingga penulis bisa melakukan penelitian di sekolah.
9. Bapak Ibu guru SMK Taruna Satria Pekanbaru dan juga siswa-siswi kelas X Akuntansi, XI Akuntansi dan XII Akuntansi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Teruntuk yang paling istimewa dan tiada yang bisa digantikan oleh apapun kedua orang tua yang saat ini sedang berada di Kabupaten Indragiri Hulu dan sangat penulis sayangi yaitu Ayahanda Drs. Dasmun dan Ibunda Yuliarti, S.Pd yang telah mendukung, memberikan semangat, serta memberikan do'a kepada penulis.
11. Kepada saudara-saudara kandung tercinta, abang Rio Ilham, M.Ip dan adik Sri Asih Rhisky yang telah memberi semangat dan bantuan kepada penulis.
12. Terimakasih untuk keluarga besar terutama kepada Alm. Nenek Hj. Faridah dan Nenek Hj. Rosinah serta Alm. Datuk H. Ahmad Aris dan Alm. Datuk H. M. Djuni yang senantiasa mendoakan, memotivasi dan memberikan dukungan penuh serta selalu mengharapkan yang terbaik untuk penulis baik secara lisan maupun materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teruntuk orang-orang baik yang sudah menjadi support sistem penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik dalam kondisi apapun.
14. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi 2018 yang namanya tidak dapat disebutkan satu-satu.

15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah berpartisipasi membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam melakukan penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dalam tata bahasa, maka dari itu guna kesempurnaan dari penelitian ini penulis dengan lapang dada dan kerendahan hati mengharapkan adanya masukan dan saran serta kritikan yang membangun.

Sekali lagi penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini semoga amal ibadahnya dibalas oleh Allah SWT.

Pekanbaru, Februari 2023

Penulis

Nova Rahmadani

NIM. 11810620230

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nova Rahmadani, (2023) : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini gadget merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting guna menunjang kehidupan bermasyarakat. Dimana perkembangan tersebut juga digunakan untuk anak-anak bermain game online, dan hal tersebut juga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang ditandai dengan masih adanya siswa bermain gadget pada saat jam pelajaran berlangsung serta masih adanya siswa yang tidak mengikuti pelajaran ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Subjek penelitian ini adalah kelas X, XI dan XII Akuntansi SMK Taruna Satria Pekanbaru, objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak sepenuhnya gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Dimana hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan yang diperoleh koefisien R square $0,16 \times 100\% = 16\%$. Selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Pengaruh, Gadget, Prestasi Belajar

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nova Rahmadani, (2023) : The Impact Of The Use Of Gadgets On Students Learning Achievements in Teaching Economy In SMK Taruna Satria Pekanbaru

Along with the times, gadget becomes one of the most important needs in supporting life of the society. The development of technology is also used by children for playing online games, and it may affect student's performance in learning. Some students do not attend the class. The subject of this research are 10th, 11th and 12th grade accounting student's in SMK Taruna Satria Pekanbaru, and the object of this research is the impact of the use of gadgets on student's achievements in Economics subject in SMK Taruna Satria Pekanbaru. The technique of data collection used in this study are questionnaire and documentation. The technique of data analysis used in this study is quantitative data analysis. The result of this research shows that the use of gadgets doesn't completely affect the student's achievement in economics subject, where it is indicated by R square coefficient of $0,16 \times 100\% = 16\%$ as the calculation result. The rest is influenced by other variabls.

Keywords : Infulence, Gadget, Learning Achievement

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

نوفاً رحمداني، (2023): تأثير استخدام الأدوات على تحصيل التلاميذ في موضوع الاقتصاد في مدرسة تارونا ساتريا الثانوية المهنية بكنبارو

إلى جانب التطورات الحالية ، تعد الأدوات من أهم الاحتياجات لدعم الحياة الاجتماعية. حيث يتم استخدام هذا التطور أيضاً للأطفال للعب الألعاب عبر الإنترنت ، ويمكن أن يؤثر ذلك أيضاً على تحصيل التلاميذ التعليمي الذي يتميز بوجود التلاميذ الذين يلعبون الأدوات أثناء ساعات الدرس ووجود التلاميذ الذين لا يحضرون الدروس عندما تكون عملية التعليم في تقدم. أفراد هذا البحث صف 10 و 11 لقسم المحاسبة في مدرسة تارونا ساتريا الثانوية المهنية بكنبارو المهنية ، وكان الهدف من هذه الدراسة هو تأثير استخدام الأدوات على تحصيل التلاميذ في موضوع الاقتصاد في مدرسة تارونا ساتريا الثانوية المهنية بكنبارو. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيان والتوثيق. بينما تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل البيانات الكمية. بناءً على نتائج البحث، فقد تبين أنه ليس كل الأدوات لها تأثير على تحصيل التلاميذ في موضوع الاقتصاد حيث يتم الإشارة إلى ذلك من خلال نتائج الحساب التي تم الحصول عليها بواسطة معامل R المربع البالغ $0,16 \times 100\% = 16\%$. والباقي يتأثر بمتغيرات أخرى.

الكلمات الأساسية: التأثير، الأدوات، التحصيل التعليمي



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Permasalahan.....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoritis	8
B. Penelitian yang Relevan.....	18
C. Konsep Operasional	19
D. Asumsi Dasar Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek dan Objek Penelitian	23
D. Populasi dan Sampel Penelitian	24
E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Penelitian Data.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Penyajian Data	42
C. Analisis Data	66
D. Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIOGRAFI PENULIS	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

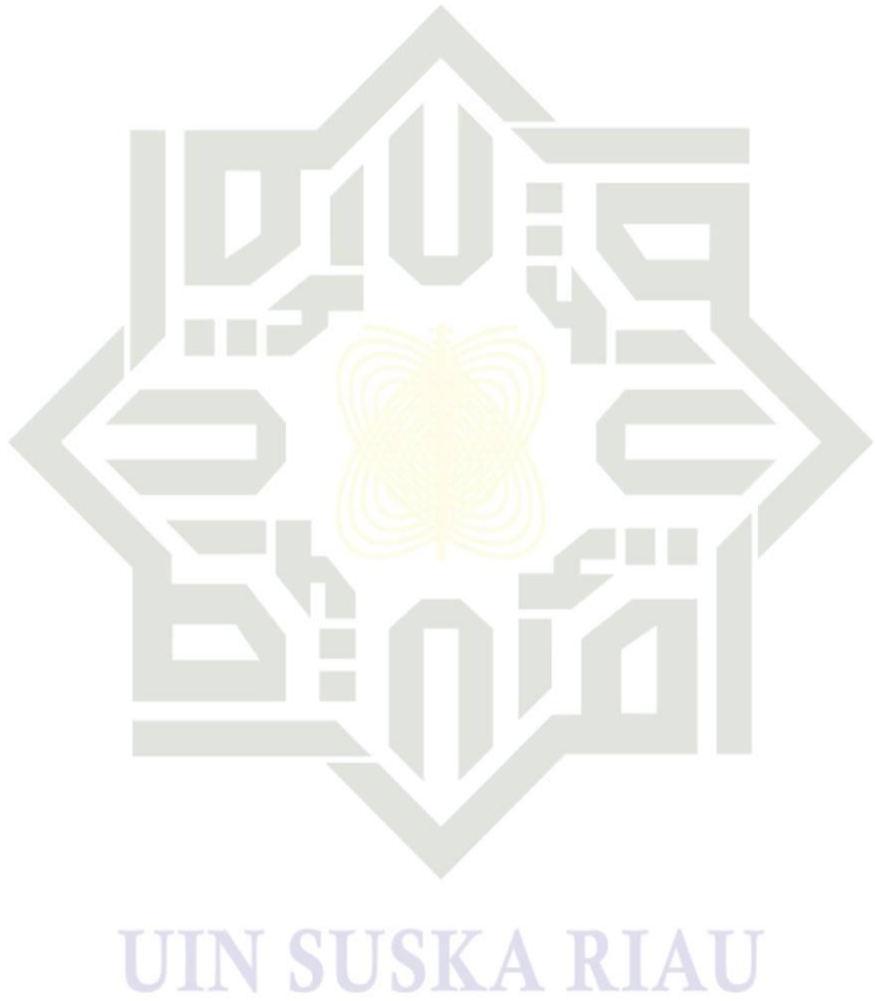
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Siswa SMK Taruna Satria	16
Tabel 3.2	Sampel Siswa SMK Taruna Satria.....	17
Tabel 3.3	Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.4	Validitas Penggunaan Gadget	30
Tabel 3.5	Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget	31
Tabel 3.6	Analisis Uji Regresi Linier Sederhana	33
Tabel 3.7	Uji Hipotesis	33
Tabel 4.1	Profil SMK Taruna Satria Pekanbaru	37
Tabel 4.2	Data Sarana SMK Taruna Satria Pekanbaru	39
Tabel 4.3	Data Prasarana SMK Taruna Satria Pekanbaru	40
Tabel 4.4	Data Tenaga Pengajar SMK Taruna Satria Pekanbaru	41
Tabel 4.5	Data Siswa SMK Taruna Satria Pekanbaru	42
Tabel 4.6	Gadget Merupakan Alat Komunikasi yang Mudah didapatkan.....	43
Tabel 4.7	Para Siswa Dapat Dengan Mudah Memelajari Gadget.....	44
Tabel 4.8	Dalam Pembelajaran Siswa Tidak Terlalu Sulit Menggunakan Gadget	44
Tabel 4.9	Gadget Bisa digunakan dimana-mana Untuk Mendapatkan Informasi Pembelajaran	45
Tabel 4.10	Tidak Mengeluarkan Biaya yang Terlalu Mahal untuk Menggunakan Gadget	46
Tabel 4.11	Siswa Tetap Belajar dirumah Walaupun Tidak Ada Tugas dari Guru	46
Tabel 4.12	Jika Ada Materi yang Belum Paham, Siswa Selalu Menanyakan Kepada Guru Sampai Paham.....	47
Tabel 4.13	Untuk Memuaskan Rasa Ingin Tahu Terhadap Materi Pembelajaran, Siswa Banyak Membaca diperpustakaan	48
Tabel 4.14	Siswa Belajar dengan Giat Kalau Ada Tugas Dari Guru.....	48
Tabel 4.15	Siswa Selalu Mencatat hal-hal Penting yang disampaikan Oleh Guru.....	49

Tabel 4.16 Siswa Mudah Mengakses Informasi	50
Tabel 4.17 Saat Belajar Siswa diberikan Kemudahan Untuk Mencari Informasi	50
Tabel 4.18 Guru Membantu Siswa dalam Mengerjakan Tugas yang Berkaitan dengan Pembelajaran	51
Tabel 4.19 Dalam Menggunakan Gadget Siswa diberikan Arahan Untuk Menyelesaikan Tugas	52
Tabel 4.20 Siswa diberikan Izin Menggunakan Gadget Selama Pembelajaran	52
Tabel 4.21 Penggunaan Gadget Bisa Membantu Siswa Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru	53
Tabel 4.22 Semua Pertanyaan yang Diberikan Oleh Guru Ada di Dalam Gadget	54
Tabel 4.23 Penggunaan Gadget Dapat Memberikan Dampak Negatif Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.24 Siswa Tidak Dapat Menangkap Pembelajaran Dengan Baik Saat Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran	55
Tabel 4.25 Penggunaan Gadget dibatasi Saat Kegiatan Pembelajaran Sedang Berlangsung	56
Tabel 4.26 Gadget dapat Mempengaruhi Perilaku Siswa Dalam Belajar	56
Tabel 4.27 Dengan Penggunaan Gadget Siswa Bisa Bertanggung Jawab Untuk Menyelesaikan Tugas	57
Tabel 4.28 Dalam Kelas Siswa Lebih Banyak Bermain Gadget Daripada Memperhatikan Guru didepan	58
Tabel 4.29 Penggunaan Gadget Juga Dapat Mempengaruhi Perilaku Siswa Terhadap Orang Tua	58
Tabel 4.30 Ketika Istirahat Siswa Lebih Banyak Bermain Gadget Daripada Berinteraksi Dengan Siswa Lainnya	59
Tabel 4.31 Rekapitulasi Jawaban Angket Tentang Penggunaan Gadget.....	60
Tabel 4.32 Data Prestasi Belajar Siswa	63
Tabel 4.33 Statistik Prestasi Belajar Siswa	65

Tabel 4.34 Standar Deviasi	66
Tabel 4.35 Deviation From Linierity	67
Tabel 4.36 Uji Normalitas.....	68
Tabel 4.37 Koefisien Determinasi.....	69

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Membuat Surat Izin Pra Riset.....	76
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Pra Riset dari Sekolah	77
Lampiran 3 Membuat Surat Izin Riset	78
Lampiran 4 Membuat Surat Izin Riset ke Dinas Pendidikan.....	79
Lampiran 5 Balasan Surat Izin Riset dari Sekolah	80
Lampiran 6 Angket yang Akan di Sebarkan ke Sekolah	81
Lampiran 7 Respon Chat Dari Guru	84
Lampiran 8 Lembar Disposisi.....	85
Lampiran 9 Dokumentasi	86
Lampiran 10 Penyebaran Angket Melalui Google Form.....	93

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget di zaman milenial saat ini sangat berkembang dengan cepat, kita dapat mencari informasi apapun melalui gadget apalagi di dalam bidang pendidikan, teknologi sangat diperlukan. Ada beberapa macam gadget, yaitu diantaranya *handphone*, laptop, tablet, komputer dan lain sebagainya. Dengan adanya berbagai macam gadget tersebut semakin membuat kita gampang untuk mencari informasi melalui internet, terutama *handphone* yang mudah dibawa kemana-mana karna bentuknya yang tidak terlalu besar. Pada saat ini hampir semua kalangan mempunyai gadget, tidak hanya orang dewasa saja tetapi anak-anak juga dapat memakainya.

Diseluruh negara sebagian besar masyarakatnya sudah menggunakan gadget, bahkan sudah sangat berkembang sangat pesat. Berdasarkan data dari kemkominfo saat ini jumlah gadget yang beredar mencapai 240 juta gadget dan sudah melebihi jumlah penduduk di Indonesia yang mencapai 237 juta berdasarkan data sensus penduduk.¹ Seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna gadget yang beredar, tentunya pengguna gadget juga akan meningkat. Dengan meningkatnya jumlah pengguna tidak menutupi kemungkinan akan menimbulkan masalah pada kesehatan. Efek samping dari penggunaan gadget secara berlebihan akan menimbulkan penyakit seperti, sakit kepala, mata berair,

¹ Ajo, 240 Juta Gadget HP Beredar di Indonesia. Di akses melalui https://www.kominfo.go.id/content/detail/1338/240-juta-gadget-hp-beredar-di-indonesia/0/berita_satker. Pada tanggal 13 Mei 2013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kurangnya jam tidur, tidak fokus pada pelajaran maupun pekerjaan, terjadinya perubahan pada sikap dan tingkah laku seseorang, dan masih banyak lagi. Jika diamati dengan lebih teliti lagi pengguna gadget bukan hanya dari kalangan dewasa saja tetapi juga anak-anak khususnya pelajar, bahkan tidak jarang dijumpai siswa yang membawa gadgetnya ke sekolah.

Penggunaan gadget terus mengalami peningkatan, baik dari kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Terlepas dari berbagai kemudahan yang diberikan, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negatif. Terutama bagi anak-anak yang masih sekolah dan sudah menggunakan gadget pastinya juga akan merasakan dampak negatif dari penggunaan gadget tersebut. Selain itu, gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan maupun pengetahuan.² Jika siswa sering menggunakan gadget dan belum bisa memanfaatkannya dengan baik, maka semangat belajarnya akan berkurang, menjadi malas belajar, dan tidak disiplin waktu.

Penggunaan gadget secara berlebihan pada siswa akan menimbulkan masalah pada proses jam pembelajaran. Penggunaan gadget akan dapat merugikan keterampilan interpersonal pada siswa jika terlalu sering digunakan.

² Fransina Latumahina, dkk, *Pengabdian Tanpa Batas Di Negeri Itawaka*, Jawa Barat : Adab, Juni 2022.Hal:36.

Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa jadi lebih mengandalkan gadgetnya daripada harus belajar.

Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Sedangkan prestasi belajar menurut Djamarah (dalam Syardiansyah, 2016:445), prestasi belajar merupakan hasil penilaian guru tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar.⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang baru dari hasil pengalamannya sendiri melalui interaksi di lingkungannya dan kemajuan belajar siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Fenomena prestasi belajar siswa yang terjadi di SMK Taruna Satria Pekanbaru dapat diketahui bahwasannya masih ada beberapa siswa yang nilainya belum mencapai target KKM. Factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu kurangnya motivasi belajar dari siswa itu sendiri dan tidak memperhatikan guru di depan kelas, memiliki rasa malas untuk belajar, serta adanya pengaruh dari teman sebangku. Sedangkan fenomena siswa bermain gadget juga terjadi di SMK Taruna Satria Pekanbaru, yang dapat diketahui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta, 2020.Hal.02.

⁴ Syardiansyah, *Hubungan Motivasi dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)*. Jurnal Manajemen dan Keuangan, Vol.5, No.1, Mei 2016. Hal. 445.



bahwa banyak siswa SMK Taruna Satria Pekanbaru yang sudah mempunyai gadget. Tidak hanya digunakan pada saat jam istirahat saja, tetapi beberapa dari mereka juga menggunakan gadgetnya pada saat jam pelajaran sudah berlangsung, sehingga menyebabkan beberapa dari mereka tidak fokus pada pembelajaran. Dalam survey yang sudah dilakukan hampir 40% siswa bermain gadget pada saat jam pembelajaran sedang berlangsung. Sebagian dari mereka ada yang bermain game, membuka sosial media seperti : *Facebook, Instagram, Whatsaap, Tiktok*, dan lain sebagainya. Akibat dari bermain gadget tersebut banyak siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dan kehilangan informasi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMK Taruna Satria Pekanbaru, penulis menemukan adanya gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih adanya siswa yang bermain gadget pada saat jam pelajaran sedang berlangsung.
2. Masih adanya siswa yang tidak dapat menguasai materi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru di depan kelas.
3. Masih adanya siswa yang hasil prestasi belajarnya tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
4. Masih adanya siswa yang remedial saat ulangan
5. Masih adanya siswa yang tidak bisa menjawab soal ujian atau ulangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru”**.

B. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah paham antara penulis dengan pembaca maka peneliti memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

- a. Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Contoh gadget yaitu, handphone, laptop, tablet, komputer, dan lain sebagainya.⁵
- b. Prestasi belajar adalah hasil kemajuan belajar siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

C. Permasalahan**1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, bahwa pokok persoalan kajian penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Siswa tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran di depan kelas.

⁵ Farida, Unik, dkk, *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*. Vol.01 No.8 Januari 2021.Hal1703.

- b Siswa tidak dapat menguasai materi yang sudah dijelaskan oleh guru di depan kelas.
- c Hasil prestasi belajar masih ada yang tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
- d Siswa masih remedial saat ulangan atau ujian untuk mencapai target nilai KKM

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dengan memfokuskan penelitian pada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini siswa bisa meningkatkan lagi hasil prestasi belajar baik prestasi akademik maupun non akademik.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan lagi proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah literatur bagi sekolah dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru bagi peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi di masa kini. Jenis gadget yang tersedia saat ini juga cukup banyak, diantaranya ada *handphone*, laptop, tablet, komputer dan lain-lain. Sebagian besar orang-orang lebih sering dan senang menggunakan *handphone*, karena bentuknya yang kecil dan mudah dibawa kemana-kemana.

Menurut Oslan Cvano gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi.⁶ Menurut Rayner menyatakan bahwa gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja tinggi yang berhubungan dengan ukuran serta biaya.⁷ Sedangkan pengertian *handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap namun dapat dibawa kemana-mana tanpa sambungan kabel.⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat penulis tarik kesimpulan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang

⁶ Hendrizal, Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Vol.13 No.1 April 2018. Hal.64.

⁷ *Ibid*. Hal.64.

⁸ Repository.uin-suska.ac.id

memiliki kinerja tinggi dengan berbagai macam fungsi, ukuran serta biaya.

b. Perkembangan Gadget

Perkembangan teknologi sudah meningkat sangat pesat, pada abad 21 teknologi sudah dibutuhkan oleh manusia untuk pendidikan, rumah tangga, sosial serta untuk memperoleh informasi.⁹ Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang dengan pesat, sehingga memungkinkan akan terjadinya penambahan fungsi yang dapat memanjakan manusia. Salah satu fasilitas canggih saat ini adalah gadget yang dari awal kemunculannya hanya dapat dimiliki oleh orang-orang tertentu saja. Namun untuk saat ini gadget bukan lagi hanya sekedar alat komunikasi, namun gadget juga merupakan alat yang diciptakan dapat menghibur dengan fitur telepon, video call, music, video, dan lain sebagainya. Pada tahun 2015, alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia dalam berkomunikasi serta dapat dengan cepat mendapatkan informasi atau berita.¹⁰

Indonesia merupakan salah satu negara yang ikut terlibat dalam perkembangan teknologi. Indonesia merupakan salah satu negara yang ikut serta dalam perkembangan teknologi dan media sosial.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



⁹ Farida, *dkk*, *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*. Vol.1 No.8 Januari 2021. Hal.1703.

¹⁰ Marpaung Junierissa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta, 5 (2), (2018) 55-64. Hal.56.

Meningkatnya jumlah penggunaan gadget yang sudah terkoneksi dengan internet ini, maka akan semakin banyak pula jumlah pengguna gadget. Saat ini lebih dari 45 juta orang telah menggunakan internet, dimana 20 juta diantaranya telah menggunakan *handphone* untuk mengakses internet.¹¹

c. Faktor-faktor Gadget

Ada beberapa faktor-faktor yang menyebabkan gadget sangat berpengaruh pada prestasi belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Semakin hari semakin canggih

Tentunya hal ini dapat memberikan manfaat serta memberikan kemudahan dalam pekerjaan, maupun pendidikan. Dengan bentuk dan ukuran yang kecil sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.

2) Gadget membuat ketergantungan

Banyak dari anak-anak yang secara tidak sadar sangat ketergantungan dengan gadget yang dapat menyebabkan pengaruh negatif. Seperti yang dicontohkan oleh Eko Prasetyo (dalam Aisyah : 68) bermain game online yang dapat membuat anak-anak menjadi malas untuk belajar.¹²

¹¹ *Ibid.* Hal.56.

¹² Hendrizal, Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Vol.13 No. 1 April 2018.Hal.68

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah untuk memudahkan segala pekerjaan. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, dan mencari informasi yang dibutuhkan.

Adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

- 1) Media Komunikasi
- 2) Akses Informasi
- 3) Media Hiburan
- 4) Sebagai Gaya Hidup¹³
- 5) Siswa dapat bertanya kepada guru melalui gadget
- 6) Siswa terbantu dengan mencari informasi melalui internet
- 7) Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran melalui gadget

e. Dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget

Berkembangnya teknologi yang sangat cepat dan meluas saat ini, rata-rata masyarakat Indonesia sudah memiliki gadget yang berupa handphone yang dapat digunakan dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak positif maupun negatif, diantaranya adalah sebagai berikut:

¹³ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Serayu Publishing, 10 Desember 2019.Hal.02-03.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Dampak Positif
 - a) Sebagai alat komunikasi
 - b) Sebagai alat untuk mencari informasi
 - c) Sebagai alat hiburan
 - d) Sebagai alat berkembangnya imajinasi
 - e) Sebagai alat membantu berhitung
 - 2) Dampak Negatif
 - a) Terbuangnya waktu
 - b) Lemahnya perkembangan pada anak
 - c) Menurunnya norma agama dan pendidikan
 - d) Mengganggu kesehatan
 - e) Ketergantungan
 - f) Timbulnya rasa malas¹⁴
- f. Indikator Penggunaan Gadget**

Menurut Kuncoro (dalam Mariskhana : 04) gadget adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. Gadget juga memiliki tujuan dan fungsi yang berguna bagi penggunaannya. Keberadaan gadget memberikan juga dapat memberi pengaruh positif dan negatif, salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah Pengetahuan Siswa melalui internet
- 2) Melatih Kreativitas Siswa

¹⁴ *Loc cit.* Hal.1705.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Membantu Siswa Mengerjakan Tugas
- 4) Mengganggu Konsentrasi Belajar Siswa
- 5) Mempengaruhi Perilaku Siswa¹⁵

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Djamarah, prestasi belajar merupakan hasil penilaian guru tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar.¹⁶ Menurut Abdullah (dalam Syardiansyah : 445) mengatakan prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.¹⁷

Menurut Hamalik, prestasi belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tahu menjadi tidak tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁸ Menurut Abdullah (dalam Mariskhana : 02) dalam proses pendidikan, prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari sebuah proses belajar mengajar yakni penguasaan, perubahan emosional atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu.¹⁹

¹⁵ Mariskhana, K. *Pengaruh Televisi dan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak*. Vol.15. No.2, 2017.Hal.04.

¹⁶ Syardiansyah, *Hubungan Motivasi dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)*. Jurnal Manajemen dan Keuangan, Vol.5, No.1, Mei 2016. Hal. 445.

¹⁷ *Ibid*, Hal.445

¹⁸ *Ibid*, Hal.445.

¹⁹ *Loc cit*. Hal.02.

Taksonomi Bloom mengatakan prestasi belajar bisa dicapai melalui tiga kategori ranah, antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰ Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir. Sedangkan ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan minat dan sikap siswa. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan anak berdasarkan kecepatan menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil kemajuan belajar siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti melalui tes tertentu.

b. Prestasi Belajar Akademik dan Prestasi Belajar Non Akademik

1) Prestasi Belajar Akademik

Akademik dapat diartikan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan dapat diukur kebenarannya. Bila siswa bisa mendapatkan nilai yang tinggi maka itu disebut dengan prestasi akademik.

Sobur mengatakan bahwa pengertian prestasi akademik lebih dari sekedar nilai, melainkan prestasi belajar dapat diartikan sebagai kecakapan, kemampuan, keahlian yang didapatkan seseorang dari

²⁰ *Loc cit*, Hal.445.

waktu ke waktu melalui proses belajar dan hasil belajar tersebut dapat diukur dengan pasti.²¹

Rasberry mendefinisikan prestasi akademik ke dalam beberapa aspek, yaitu: (1) penampilan akademis (kelas, tes standar dan ujian tingkat kelulusan), (2) perilaku pendidikan (kehadiran, tingkat putus sekolah dan masalah perilaku di sekolah, (3) kemampuan kognitif dan sikap (konsentrasi, memori, dan mood) peserta didik.²²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar akademik merupakan kecakapan, keahlian, dan kemampuan siswa yang didapatkan melalui penampilan akademis, perilaku pendidikan, serta kemampuan kognitif dan sikap. Contoh prestasi akademik yaitu siswa bisa menguasai seluruh materi pembelajaran dengan mendapatkan nilai yang tinggi.

2) Prestasi Belajar Non Akademik

Kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh prestasi akademik saja, tetapi juga ditentukan dengan prestasi belajar non akademik. Setiap orang juga memiliki potensi, minat, dan bakat yang berbeda-beda, termasuk dalam bidang non akademik yang seharusnya juga mendapatkan apresiasi yang sama seperti prestasi akademik.

²¹ Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik* (Malang : Literasi Nusantara, 2019).Hal.128

²² *Ibid.*Hal.129

Menurut Sujiono & Nurani mengatakan prestasi non akademik adalah suatu prestasi yang tidak dapat diukur dengan nilai menggunakan angka seperti kognitif, biasanya dalam hal olahraga semisal, voli, sepak bola, dan kesenian semisal drumband, melukis, dan tari.²³

Mulyono mengatakan bahwa prestasi non akademik adalah prestasi atau kemampuan yang dicapai dan dikembangkan peserta didik diluar kegiatan jam pelajaran rutin atau sering disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi non akademik merupakan prestasi yang di dapatkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan diluar kegiatan pembelajaran. Contoh prsetasi non akademik yaitu kegiatan lomba bola voli, badminton, melukis, dan lain sebagainya yang bisa diperoleh secara individu maupun kelompok.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Purwanto, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah Sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, terdiri dari faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah kondisi jasmani dan kondisi panca indra. Sedangkan

²³ *Ibid.* Hal.133.

²⁴ *Ibid.* Hal.134.

faktor psikologis yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif.

- 2) Faktor Eksternal, terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, guru, sarana administrasi, dan fasilitas.

d. Indikator Prestasi Belajar

Pada dunia pendidikan, pengukuran prestasi belajar sangat diperlukan, karena dengan mengetahui prestasi belajar siswa maka dapat diketahui pula kemampuan dan keberhasilan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan penilaian atau evaluasi dengan tujuan siswa dapat mengalami perubahan secara positif.

Menurut Muhibbin Syah evaluasi merupakan penilaian pada keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.²⁵

Pengajaran harus mengetahui sejauh mana siswa akan mengerti dengan materi yang akan diajarkan. Penilaian sumber informasi tentang hasil belajar yang telah disajikan. Pengukuran prestasi belajar tersebut dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

²⁵ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), ed. Revisi ke-11. Hal.216-217.

menggunakan suatu alat untuk mengevaluasi yaitu test.²⁶ Test dipakai untuk mendapatkan hasil belajar siswa dan hasil belajar mengajar dari pendidik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengukuran prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi yang dapat diketahui dengan cara melakukan test tertulis atau test lisan.

B. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah penggunaan gadget, karena saat ini belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan alat yang canggih bernama gadget. Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 tahun 2018/2019 IKIP PGRI Bojonegoro” oleh Siti Duwik Malasari menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang positif dengan prestasi belajar, namun dibalik dampak positif penggunaan gadget juga bisa memberikan dampak negatif bagi siswa yang sering menyalahgunakan gadgetnya.

Hasil penelitian juga sejalan dengan peneliti Dian Kurniawati yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa” menunjukkan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap

²⁶ *Ibid*, Hal.139.

prestasi belajar siswa. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya apabila tidak focus pada pembelajaran.

C. Penelitian yang Relevan

1. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis oleh Intan Fitria (2019).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.041 ($p < 0.05$), artinya hipotesis diterima. Kesimpulan penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis. Perbedaannya terletak pada objek dan subjek, serta perbedaan teknik dan analisis data. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan dua variabel.

2. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 2 Tambang Oleh Gumanti (2021).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Retensi Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 2 Tambang, hal ini ditunjukkan dengan hasil r korelasi yakni 0.610 bila dibandingkan dengan r tabel yakni pada $df=52$ pada taraf signifikan 5% yaitu 0.279 dan 1% yakni 0.361, maka dapat dikatakan r korelasi lebih besar dari r tabel ($0.279 < 0.610 > 0.361$) ini berarti H_0 ditolak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perbedaannya terletak pada objek dan subjek, serta perbedaan teknik dan analisis data. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan dua variabel.

D. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis, hal ini sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penulisan ini, yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget pada aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Presatasi Belajar).

1. Indikator variabel X (Penggunaan Gadget)
 - a. Menambah Pengetahuan Siswa melalui internet
 - 1) Gadget merupakan alat komunikasi yang mudah di dapatkan
 - 2) Para siswa dapat dengan mudah mempelajari gadget
 - 3) Dalam pembelajaran siswa tidak terlalu sulit menggunakan gadget
 - 4) Gadget bisa digunakan dimana-mana untuk mendapatkan informasi pembelajaran
 - 5) Tidak mengeluarkan biaya yang terlalu mahal untuk menggunakan gadget
 - b. Melatih Kreativitas Siswa
 - 1) Siswa tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Jika ada materi yang belum paham, siswa selalu menanyakan kepada guru sampai paham
 - 3) Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran siswa banyak membaca diperpustakaan
 - 4) Siswa belajar dengan giat kalau ada tugas dari guru
 - 5) Siswa selalu mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru
- c. Membantu Siswa Mengerjakan Tugas
- 1) Siswa mudah mengakses informasi
 - 2) Saat belajar siswa diberikan kemudahan untuk mencari informasi
 - 3) Guru membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran
 - 4) Dalam menggunakan gadget siswa diberikan arahan untuk menyelesaikan tugas
 - 5) Siswa diberikan izin menggunakan gadget selama pembelajaran
- d. Mengganggu Konsentrasi Belajar Siswa
- 1) Penggunaan gadget bisa membantu siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
 - 2) Semua pertanyaan yang diberikan oleh guru ada di dalam gadget

- 3) Penggunaan gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa
- 4) Siswa tidak dapat menangkap dengan baik saat guru menjelaskan materi pembelajaran
- 5) Penggunaan gadget dibatasi saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung
- e. Mempengaruhi Perilaku Siswa
 - 1) Gadget dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar
 - 2) Dengan penggunaan gadget siswa bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas
 - 3) Dalam kelas siswa lebih banyak bermain gadget daripada memperhatikan guru di depan kelas
 - 4) Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi perilaku siswa terhadap orang tua
 - 5) Ketika istirahat siswa lebih banyak bermain gadget daripada berinteraksi dengan siswa lainnya

2. Indikator variabel Y (Prestasi Belajar)

Pengukuran prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi yang dapat diketahui dengan cara melakukan test tertulis atau test lisan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Asumsi yang diajukan dalam penelitian ini adalah gadget yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi yang penulis kemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik.²⁷ Jenis penelitian ini adalah penelitian survey, karena penulis mengumpulkan data dan informasi dari para responden menggunakan angket sebagai metode pokok. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sudaryono bahwa penelitian survey merupakan tipe penelitian yang menggunakan angket sebagai sumber data utama.²⁸

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023. Sedangkan tempat pelaksanaan ini dilakukan di SMK Taruna Satria Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Delima, Kota Pekanbaru.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi, XI Akuntansi dan siswa kelas XII Akuntansi SMK Taruna Satria Pekanbaru. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

²⁷ Aulia, Lili, *Pengaruh City Branding "A Land Of Harmony" Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Kepuncak, Kabupaten Bogor*. Jurnal Ilmiah MEA. Vol. 3 No.3 September-Desember 2019. Hal.70.

²⁸ Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers 2017). Hal.90.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat.²⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi, XI Akuntansi dan siswa kelas XII Akuntansi SMK Taruna Satria Pekanbaru yang berjumlah 65 orang. Untuk menggambarkan secara lebih jelas tentang populasi dalam penelitian ini, maka dapat ditampilkan dalam tabel berikut ini.

TABEL 3.1

Populasi Siswa SMK Taruna Satria Pekanbaru

Kelas	Jumlah Siswa
X Akuntansi	24
XI Akuntansi	16
XII Akuntansi	25
Jumlah	65

²⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Genesis 2019). Hal.69.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.³⁰

TABEL 3.2

Sampel Siswa Smk Taruna Satria Pekanbaru

Kelas	Sampel
X Akuntansi	24
XI Akuntansi	16
XII Akuntansi	25
Jumlah	65

Arikunto mengemukakan bahwa untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjek lebih besar, diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.³¹

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penelitian ini adalah penelitian populasi karena populasinya kurang dari 100 orang yaitu 65 orang, sehingga semua populasi digunakan sebagai sampel maka penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Sampling Total* (seluruh anggota populasi dijadikan sampel).

³⁰ Sandu Siyoto, dkk, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015). Hal. 63.

³¹ Arikunto, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006). Hal.112.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan kuisisioner (angket) untuk mendukung proses pengumpulan data di lapangan untuk mengetahui data tentang penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Butir-butir soal yang dibuat merupakan hasil dari indikator yang dikembangkan berdasarkan teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian.

Instrumen tidak selalu harus ada dalam penelitian. Namun satu hal yang harus diketahui bahwa instrumen adalah hal penting dari sebuah penelitian. Sesuai dengan pendapat Arikunto yang mengatakan bahwa “Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian”.³²

Instrumen penelitian menggunakan angket untuk mengukur variabel pengaruh penggunaan gadget dan prestasi belajar siswa. Di bawah ini akan dijelaskan beberapa pertanyaan tentang pemberian skor, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Nilai 5 untuk jawaban sangat setuju (SS)
2. Nilai 4 untuk jawaban setuju (S)
3. Nilai 3 untuk jawaban ragu-ragu (R)
4. Nilai 2 untuk jawaban tidak setuju (TS)
5. Nilai 1 untuk jawaban sangat tidak setuju (STS)

³² Hamai Nasution, *Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif*. Jurnal IAIN Padang Sidempuan, Vol.19.Hal.63.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, dan dokumentasi.

1. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrument atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspons oleh responden.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan.³³

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan analisis kuantitatif. Pengelolaan data melalui angket untuk mengukur masing-masing variabel, yaitu variabel X (Pengaruh Penggunaan

³³ *Loc cit.* Hal. 207-219.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gadget) dan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) yang di olah untuk melihat besarnya presentase jawaban responden dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya
 N = Jumlah frekuensi (banyak individu)
 P = Angka presentase

Data yang telah dipresentasekan kemudian direkapitulasi dan diberi kriteria sebagai berikut:

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik
- e. 0% - 20% dikategorikan sangat tidak baik³⁴

2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah kemampuan alat untuk mengukur sasarannya. Untuk mengukur sah atau tidaknya suatu pertanyaan/pernyataan yang digunakan di dalam penelitian.³⁵ Penentuan valid tidak validnya

³⁴ Riduwan, *Skala Pengukuran Varibael-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal. 15.

³⁵ Budi Darma, *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS*, (Guepedia, 2021), hlm. 7.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pernyataan adalah dengan cara membandingkan “r” hitung dengan “r” tabel sebagai berikut:

- 1) jika “r” hitung > “r” tabel maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid
- 2) Jika “r” hitung < “r” tabel maka butir pernyataan tersebut tidak valid

1) Uji Validitas Penggunaan Gadget

Uji validitas sampel diujikan pada 65 responden. Untuk menentukan nilai “r” tabel dapat digunakan $df = N - nr$ yang berarti $df = 65 - 2 = 63$. Dari tabel nilai koefisien korelasi signifikan 5% diketahui nilai “r” sebesar 0,244. Berikut dibawah ini adalah hasil uji validitas Penggunaan Gadget dengan SPSS Versi 25.0.

TABEL 3.3
VALIDITAS PENGGUNAAN GADGET

No Butir Instrumen	Person Correlation	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1	0,263	0,244	0,133	Valid
2	0,308	0,244	0,71	Valid
3	0,338	0,244	0,13	Valid
4	0,317	0,244	0,37	Valid
5	0,414	0,244	0,37	Valid
6	0,524	0,244	0,151	Valid
7	0,468	0,244	0,192	Valid
8	0,326	0,244	0,11	Valid
9	0,325	0,244	0,151	Valid
10	0,506	0,244	0,111	Valid
11	0,332	0,244	0,66	Valid
12	0,425	0,244	0,1	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13	0,316	0,244	0,55	Valid
14	0,264	0,244	0,62	Valid
15	0,265	0,244	0,4	Valid
16	0,261	0,244	0,41	Valid
17	0,345	0,244	0,47	Valid
18	0,458	0,244	0,104	Valid
19	0,264	0,244	0,158	Valid
20	0,333	0,244	0,69	Valid
21	0,583	0,244	0,22	Valid
22	0,464	0,244	0,32	Valid
23	0,387	0,244	0,65	Valid
24	0,605	0,244	0,5	Valid
25	0,395	0,244	0,6	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan hasil suatu pengukuran yang dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, artinya mempunyai konsisten pengukuran yang baik.³⁶

Menurut Haur nilai reabilitas menggunakan Alpha Croanbach sebagai alat ukur untuk melakukan penelitian dengan nilai 0,5 merupakan nilai terendah yang dapat diterima.³⁷

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum Si}{St} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reabilitas instrument
 K = Banyaknya butir pertanyaan
 Si = Varians skor tiap item pertanyaan

³⁶ *Ibid*, hlm. 397

³⁷ Iskandar, *Metode Penelitian dan Sosial : Kualitatif dan kuantitatif* (Jakarta: Gaung Persada Pres, 2010), hlm. 95

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$S_t = \text{Varians total}$

1) Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget

Tabel 3.4

Uji reliabilitas penggunaan gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.747	25

Nilai Cronbach's Alpha adalah 0,747. Artinya $0.747 > 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel X (Penggunaan Gadget) dinyatakan reliabel (dapat diterima) dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

3. Perubahan Data Ordinal ke Interval

Data yang diperoleh berupa data ordinal dari angket yang dirubah menjadi data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(x_i - \bar{x})}{SD}$$

Keterangan :

X_i = Variabel data ordinal

\bar{X} = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi³⁸

³⁸ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing, 2010), hlm. 90

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Data yang sudah diberi kategori/kriteria kemudian dimasukkan kedalam rumus dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana membandingkan antara F hitung dan F tabel. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

- Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan
 a = Harga konstan (ketika X = 0)
 b = Koefisien regresi
 X = Nilai variabel independen³⁹

TABEL 3.5

Model		Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1	(Constant)	94.338	14.764		6.390	.000
	Penggunaan Gadget	-.149	.147	-.127	-1.014	.315

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

³⁹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 148

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya adalah dengan menguji r (pengujian hipotesis) yaitu dengan membandingkan r_h (r hitung) dari hasil perhitungan dengan r_t (r tabel) dengan ketentuan:

- a. Jika $r_h \geq r_t$ maka H_a diterima, H_o ditolak.
- b. Jika $r_h \leq r_t$ maka H_o diterima, H_a ditolak.

TABEL 3.6

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1					
	(Constant)	94.338	14.764	6.390	.000
	Penggunaan Gadget	-.149	.147	-.127	.315

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Berdasarkan data pada tabel di atas diperoleh nilai sig sebesar 315, yang artinya $315 > 0,05$ ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Kontribusi Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y

Menghitung besarnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y dengan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai Koefisien determinan/Koefisien penentu

R^2 = R Square⁴⁰

Data yang diperoleh akan diproses dengan menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS (*Statistica Program Society Science*).

UIN SUSKA RIAU

⁴⁰ Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik Deskriptif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 248

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

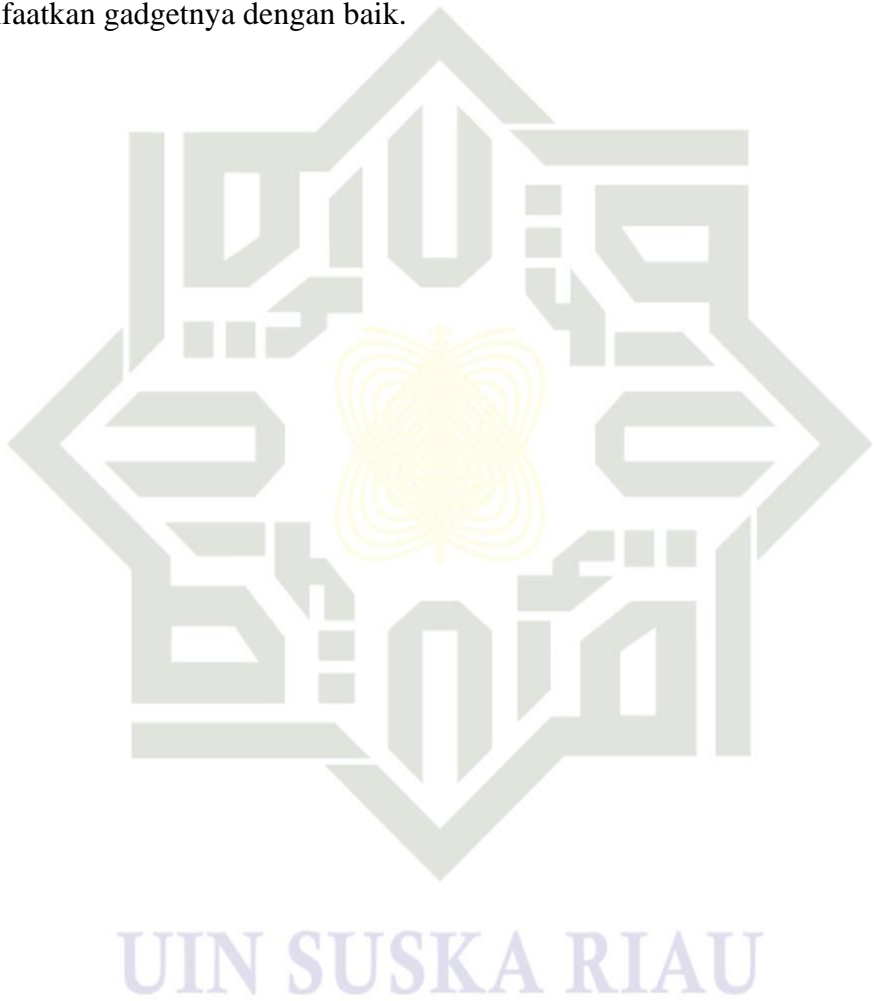
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Sampel penelitian ini adalah kelas X, XI dan XII Akuntansi di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuisisioner/angket dan dokumentasi. Uji coba instrument menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Sementara itu untuk teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, perubahan data ordinal menjadi interval, menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan kontribusi variabel x dan y menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis sajikan, menurut data yang diperoleh melalui hasil dari angket/kuisisioner, maka dapat diketahui permasalahan yang penulis rumuskan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak sepenuhnya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa terhadap pelajaran ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan hasil data analisis bahwa Koefisien Determinasi (r^2) adalah 16%. Ini berarti menunjukkan bahwa 84% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka penulis menyarankan agar siswa dapat menyeimbangkan penggunaan gadget baik saat berada di dalam maupun di luar ruangan kelas, agar konsentrasi belajar tidak terganggu. Serta dapat

memanfaatkan gadget sebaik mungkin pada saat jam pelajaran sedang berlangsung. Serta untuk guru-guru di SMK Taruna Satria Pekanbaru penulis menyarankan agar dapat menggunakan media pembelajaran supaya siswa dapat memanfaatkan gadgetnya dengan baik.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajo, 240 Juta Gadget HP Beredar di Indonesia. Di akses melalui https://www.kominfo.go.id/content/detail/1338/240-juta-gadget-hp-beredar-di-indonesia/0/berita_satker. Pada tanggal 13 Mei 2013
- Arikunto, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).
- Budi Darma, *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS*, (Guepedia, 2021).
- Aulia, Lili, *Pengaruh City Branding "A Land Of Harmony" Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Kepuncak, Kabupaten Bogor*. Jurnal Ilmiah MEA. Vol. 3 No.3 September-Desember 2019.
- Farida, Unik, *dkk, Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*. Vol.01 No.8 Januari 2021.
- Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing, 2010).
- Hamai Nasution, *Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif*. Jurnal IAIN Padang Sidempuan, Vol.19.
- Hendrizal, Aisyah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Vol.13 No.1 April 2018.
- Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik Deskriptif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008).
- Iskandar, *Metode Penelitian dan Sosial : Kualitatif dan kuantitatif* (Jakarta: Gaung Persada Pres, 2010).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (22 Agustus 2019). *Prestasi Belajar*. Diambil dari website Kamus Besar Bahasa Indonesia Online : <https://kbbi.web.id/>
- Lidia Susanti, *Prestasi Belajar Akademik dan Non Akademik* (Malang : Literasi Nusantara, 2019).
- Marpaung Junierissa, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta, 5 (2), (2018) 55-64.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), ed. Revisi ke-11.
Repository.uin-suska.ac.id
- Riduwan, *Skala Pengukuran Varibael-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

- Sandu Siyoto, dkk, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Literasi Media Publising, 2015).
- Siti Duwik Malasari, Bojonegoro, 2019.
- S. Nasutionj, *Didaktik Asas-asas Mengajar* (Bandung : Jemmars, 1986).
- Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers 2017).
- Sukardi, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Genesis 2019).
- Syardiansyah, *Hubungan Motivasi dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)*. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol.5, No.1, Mei 2016.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Membuat Surat Izin Pra Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1504 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: ffak@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/13496/2022 Pekanbaru, 31 Agustus 2022
 Sifat : Biasa
 Lamp : -
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMK Taruna Satria Pekanbaru
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

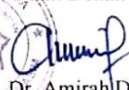
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : NOVA RAHMADANI
 NIM : 11810620230
 Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2022
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2 : Balasan Surat Izin Pra Riset dari Sekolah


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, dengan nomor Surat Un.04/F.II.4/PP.00.9/13496/2022 perihal izin Melakukan Pra Riset, maka dengan surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberikan izin Melakukan Pra Riset di SMK Taruna Satria Pekanbaru kepada :

Nama : NOVA RAHMADANI
 N I M : 11810620230
 Semester/Tahun : IX (Sembilan) / 2022
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Fakultas Tarbiyah & Keguruan, Universitas Islam Negeri Suska Riau.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya, terima kasih.

Kepala Sekolah
 SMK TARUNA SATRIA Pekanbaru

 H. H. TARMIZI MADJID, MM



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3 : Membuat Surat Izin Riset


 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftak_uinsuska@yahoo.co.id</small>										
Nomor	: Un.04/F.II/PP.00.9/18617/2022 Pekanbaru, 08 November 2022 M										
Sifat	: Biasa										
Lamp.	: 1 (Satu) Proposal										
Hal	: Mohon Izin Melakukan Riset										
Kepada Yth. Gubernur Riau Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Di Pekanbaru											
<i>Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i> Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :											
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td>: Nova Rahmadani</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 11810620230</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: IX (Sembilan) / 2022</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Ekonomi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table>		Nama	: Nova Rahmadani	NIM	: 11810620230	Semester/Tahun	: IX (Sembilan) / 2022	Program Studi	: Pendidikan Ekonomi	Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Nama	: Nova Rahmadani										
NIM	: 11810620230										
Semester/Tahun	: IX (Sembilan) / 2022										
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi										
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau										
ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru Lokasi Penelitian : SMK Taruna Satria Pekanbaru Waktu Penelitian : 3 Bulan (08 November 2022 s.d 08 Februari 2023)											
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.											
Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.											
 Dr. H. Kadar, M.Ag. NIP.19650521 199402 1 001											
Tembusan : Rektor UIN Suska Riau											



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4 : Membuat Surat Izin Riset ke Dinas Pendidikan



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
 JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
 PEKANBARU

Pekanbaru, 16 NOV 2022

Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/ 15144
 Sifat : Biasa
 Lampiran :
 Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMK Taruna Satria Pekanbaru
 di-
 Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/51638 Tanggal 14 November 2022 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:


Nama : NOVA RAHMADANI
 NIM/KTP : 118106202300
 Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
 Jenjang : S1
 Alamat : PEKANBARU
 Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK TARUNA SATRIA PEKANBARU
 Lokasi Penelitian : SMK TARUNA SATRIA PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 PROVINSI RIAU
 SEKRETARIS



TATI LINDAWATI, SH, M.Si
 Pembina Tingkat I (IV/b)
 NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5 : Balasan Surat Izin Riset dari Sekolah



SMK TARUNA SATRIA

KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA
 Jl. Delima No. 5 Panam Kec. Tampan Kota Pekanbaru Telp 0761-567352 HP. 0852 7894 8384
 website : www.smktarunasatria.sch.id
 e-mail : trnsatria@gmail.com



Pekanbaru, 09 Januari 2023

Nomor : 0231 / SMK-TS / 1 / 2023
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Surat Izin Riset/ Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau
 Di - Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Pendidikan Provinsi Riau dengan nomor Surat 800/Disdik/1.3/2022/15144 perihal izin Pelaksanaan Riset/ Penelitian, maka dengan surat ini kami menyatakan bersedia untuk memberikan izin tersebut di SMK Taruna Satria Pekanbaru kepada:

Nama	: NOVA RAHMADANI
NIM	: 118106202300
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Jenjang	: S1
Judul Penelitian	: PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK TARUNA SATRIA PEKANBARU
Lokasi Penelitian	: SMK TARUNA SATRIA PEKANBARU

Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Fakultas Tarbiyah-dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya, terima kasih.



Ir. H. URMIZI MADJID, MM

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 6 : Angket yang Akan di Sebarkan ke Sekolah

ANGKET PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran :
Hari, Tanggal :

Nama Siswa :
Kelas/Semester :

Petunjuk pengisian angket

1. Angket terdiri atas (25) pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Ekonomi, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawabanmu.
 5 = Sangat Setuju 3 = Ragu-ragu 1 = Sangat Tidak Setuju
 4 = Setuju 2 = Tidak Setuju

No	Soal	SS	S	R	TS	STS
1.	Gadget merupakan alat komunikasi yang mudah di dapatkan					
2.	Para siswa dapat dengan mudah mempelajari gadget					
3.	Dalam pembelajaran siswa tidak terlalu sulit menggunakan gadget					
4.	Gadget bisa digunakan dimana-mana untuk mendapatkan informasi pembelajaran					
5.	Tidak mengeluarkan biaya yang terlalu mahal untuk menggunakan gadget					
6.	Siswa tetap belajar dirumah walaupun tidak ada tugas dari guru					



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7.	Jika ada materi yang belum paham, siswa selalu menanyakan kepada guru sampai paham					
8.	Untuk memuaskan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran, siswa banyak membaca diperpustakaan					
9.	Siswa belajar dengan giat kalau ada tugas dari guru					
10.	Siswa selalu mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru					
11.	Siswa mudah mengakses informasi					
12.	Saat belajar siswa diberikan kemudahan untuk mencari informasi					
13.	Guru membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran					
14.	Dalam penggunaan gadget siswa diberikan arahan untuk menyelesaikan tugas					
15.	Siswa diberikan izin menggunakan gadget selama pembelajaran					
16.	Penggunaan gadget bisa membantu siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
17.	Semua pertanyaan yang diberikan oleh guru ada di dalam gadget					
18.	Penggunaan gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar siswa					
19.	Siswa dapat menangkap pembelajaran dengan baik saat guru menjelaskan materi pembelajaran					
20.	Penggunaan gadget dibatasi saat kegiatan					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pembelajaran sedang berlangsung					
21.	Gadget dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar					
22.	Dengan penggunaan gadget siswa bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas					
23.	Dalam kelas siswa lebih banyak bermain gadget daripada memperhatikan guru di depan					
24.	Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi perilaku siswa terhadap orang tua					
25.	Ketika istirahat siswa lebih banyak bermain gadget daripada berinteraksi dengan siswa lainnya					

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

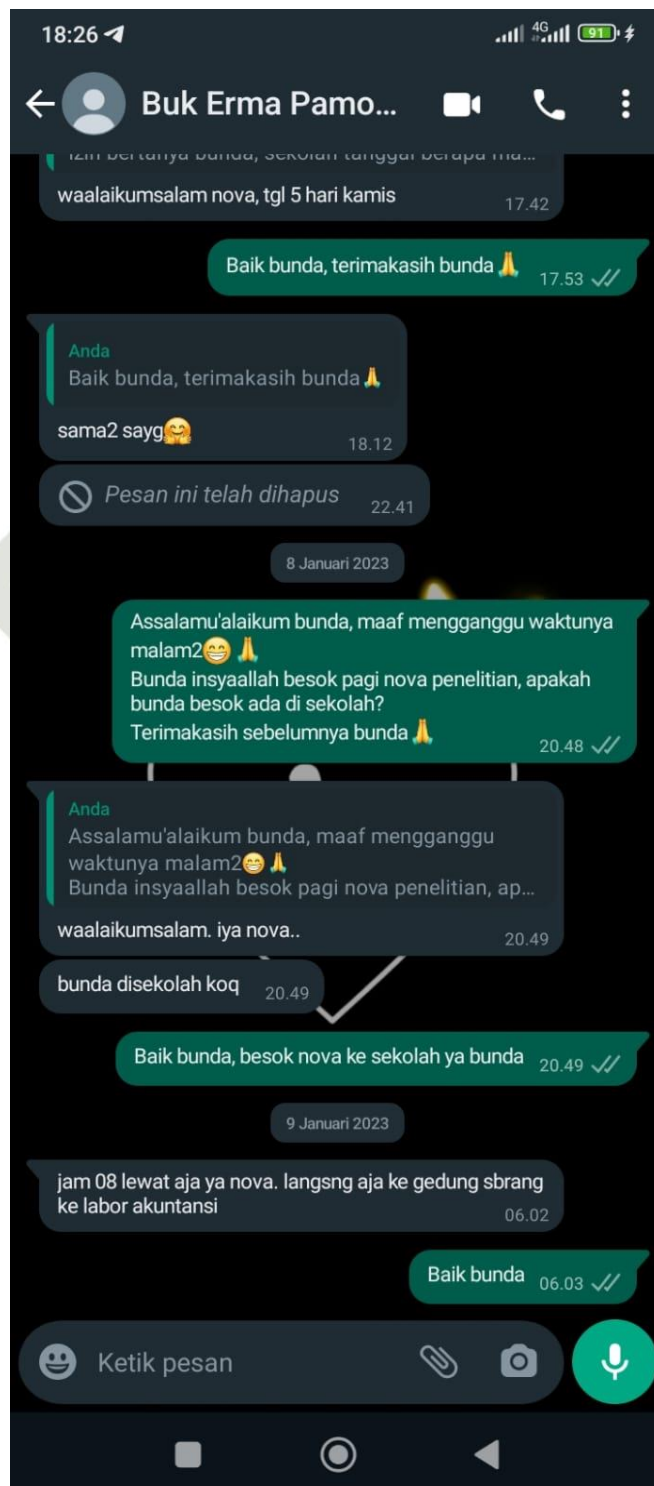
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 7 Respon Chat Dari Guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 8 Lembar Disposisi

LEMBAR DISPOSISI PRODI PENDIDIKAN EKONOMI		
INDEK BERKAS:		SIFAT:
A. SURAT MASUK	I. UMUM	
B. SURAT KELUAR	II. INTERNAL	
C. ARSIP	III. RAHASIA	
PRIHAL	:	
NOMOR SURAT	:	
HARI/TANGGAL	:	
NAMA PEMOHON	: <u>TIYA RAHMADARI</u>	
NO. HP	: <u>0822-8875-5288</u>	
PENGIRIM :	DITERUSKAN KEPADA:	
ISI DISPOSISI :	*	PARAF/TTD
lengkapi persyaratan	lunas	f 04/02-20
PENGIRIM :	*	PARAF/TTD
ISI DISPOSISI :		
maka di cipta nama persidang	Dic Atand.	
PENGIRIM :	*	PARAF/TTD
ISI DISPOSISI :		
maka ke pengantar dan: Dra - Atand. M.Ps	Kepur Be	
DISPOSISI SELESAI HARI/TANGGAL :		
/ /		
*)1. Kepada Bawahan "Instruksi" atau "Informasi"		
2. Kepada Atasan "Informasi" atau "Instruksi"		



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9 Dokumentasi



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

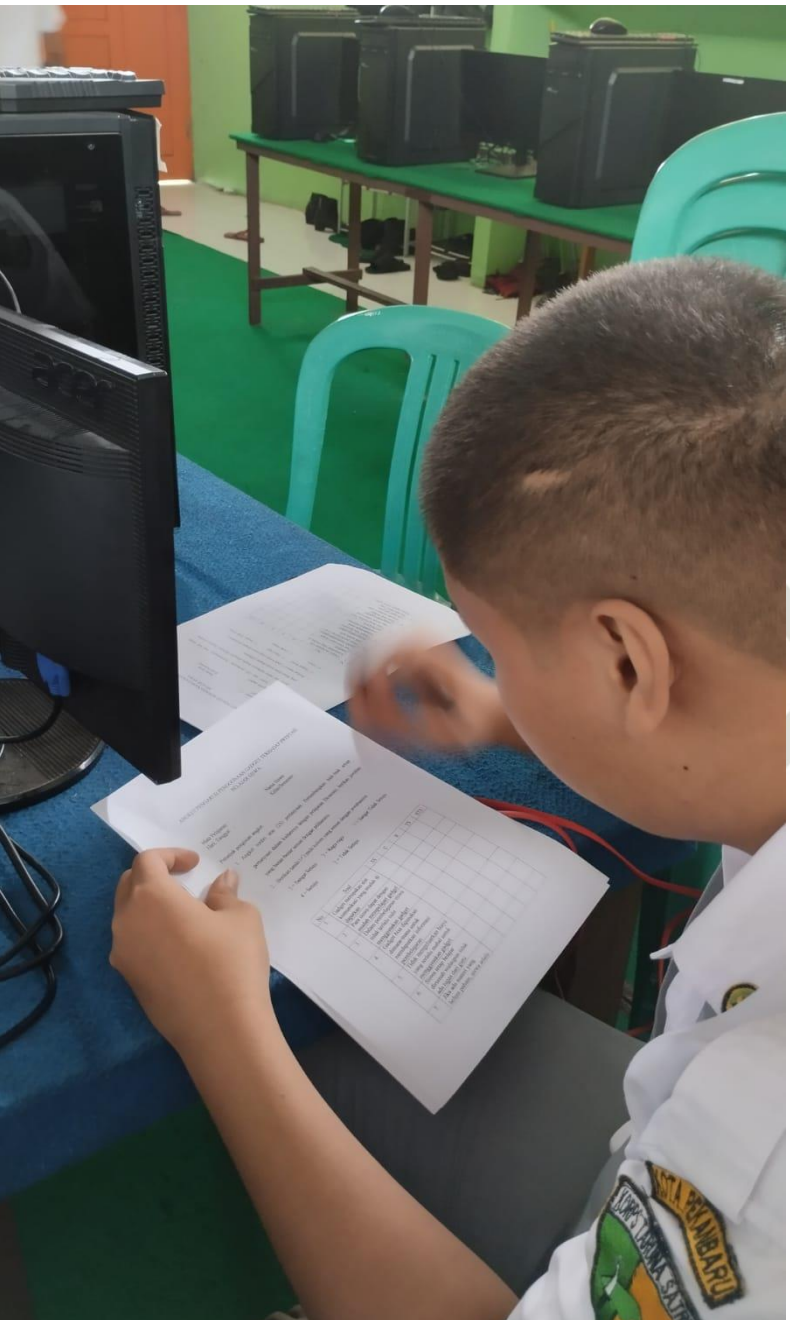


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

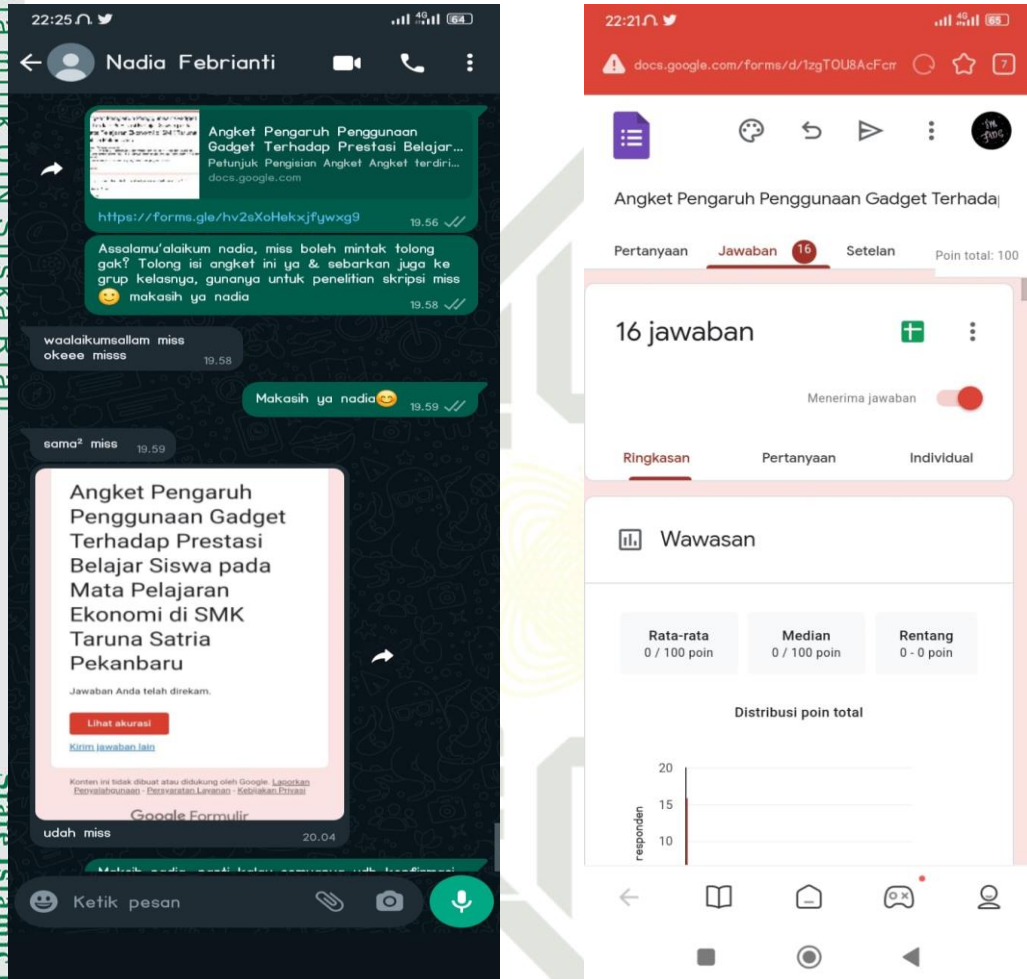
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10 Penyebaran Angket Melalui Google Form

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nova Rahmadani, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Dasmun dan Ibunda Yuliarti. Penulis lahir di Air Molek, Kabupaten Indragiri Hulu, Kecamatan Pasir Peny, pada tanggal 27 November 2000. Pendidikan yang ditempuh oleh penulis yaitu di SDN 007 Sidomulyo dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 2 Lirik dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis juga melanjutkan pendidikan ke MAS (Madrasah Aliyah Swasta) Nurul Falah Air Molek dan lulus pada tahun 2018. Kemudian pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru dan mengambil Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jalur SNMPTN. Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Lambang Sari I, II, III, Kec. Lirik. Kab. Indragiri Hulu, setelah itu pada tahun yang sama penulis juga melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Taruna Satria Pekanbaru. Sebagai tugas akhir perkuliahan penulis melakukan penelitian di SMK Taruna Satria Pekanbaru dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Taruna Satria Pekanbaru.”** Di bawah bimbingan bapak Drs. Akmal, M.Pd. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 21 Juli 2023, penulis dinyatakan LULUS dengan predikat sangat memuaskan dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).