

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh

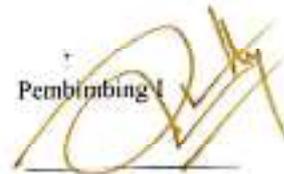
Nama : Natalia Rajagokpak
Npm : 20140024
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul : Pengaruh Pembelajaran Berbasis *It Gadget* Dan Minat Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Kelas XI C Sman Rk Deli Murni Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 19 April 2024 dan memperoleh nilai A.

Disetujui Oleh :

Dapot Tua Manullang, S.E., M.Si

Pembimbing I



Lasma Siagian, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II



Elisabeth Margareta, S.Pd., M.Si

Penguji I



Dr. Mian Siahaan, M.M.

Penguji II



Mengesahkan
Dekan FKIP UHN



Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi



Lasma Siagian, S.Pd., M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu cabang ilmu yang dapat menerapkan pengalaman belajar itu sendiri dan bermanfaat untuk semua orang sepanjang hidup. Pendidikan juga dapat diperoleh dari sekolah, lingkungan keluarga maupun masyarakat. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan setiap potensi yang ada dalam diri sendiri baik itu mulai dari kecakapan, karakteristik yang mengarah ke hal positif dan berdampak bagi lingkungan sekitar. Pendidikan di sekolah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara seimbang. Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan fungsi pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang demokratis secara bertanggung jawab”. Pendidikan merupakan segala aspek penting dalam suatu bangsa yang menentukan kualitas bangsa tersebut. Pendidikan menjadi pilar utama bagi hadirnya kebangkitan nasional menjadi bangsa yang maju karena sistem pendidikannya.

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

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar yang sifatnya berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan hal yang baik dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa yang memiliki minat akan selalu berusaha keras untuk mendapatkan pembelajaran yang ingin dicapai berbeda dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan untuk menarik perhatian siswa dalam mencapai standar pembelajaran yang diperoleh, siswa bekerja dan mengalami apa yang di lingkungan secara individu maupun berkelompok dalam suatu kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa

senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat belajar siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar dengan perhatian, perasaan senang dan dorongan untuk berusaha mengetahui serta memperoleh pemahaman dari apa yang dipelajari. Dengan demikian setelah siswa memperoleh pemahaman atas apa yang dipelajari selanjutnya akan menghasilkan prestasi belajar pada siswa.

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

Dalam penelitian ini, peneliti melihat banyak siswa melanggar peraturan sekolah dengan memakai *gadget* di kelas, guru yang mengajar di kelas sering melakukan rajia *gadget* karena *gadget* tersebut dipakai hanya dalam pembelajaran tertentu sesuai dengan arahan guru berdasarkan pembelajaran yang di ajarkan. Peneliti ingin melihat sejauh mana kemampuan siswa beradaptasi dengan dunia teknologi *gadget* yang dipakai belajar. Keberadaan *gadget* tersebut sangat mempengaruhi nilai siswa dalam belajar. Peneliti menduga bahwa prestasi belajar masih sangat kurang karena pemakaian *gadget* yang tidak optimal yang dilakukan siswa seperti dalam mencari informasi dari berbagai situs, kurangnya pemahaman dalam mengaplikasikan *gadget*.

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

Tabel 1.2 Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal Siswa SMAS RK Deli Murni Sibolangit kelas XI C.

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

(Sumber : SMAS RK Deli Murni Sibolangit)

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

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

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang belum maksimal oleh peserta didik, seperti dalam pencarian informasi atau bahan ajaran.
2. Rendahnya prestasi belajar siswa.
3. Adanya penyalahgunaan dalam menggunakan *gadget*.
4. Kurangnya minat belajar siswa dalam menggunakan *gadget*.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan merujuk pada identifikasi masalah diatas, penulis telah menggaris bawahi batasan masalah agar penelitian ini terfokus dan terarah. Batasan penelitian ini adalah menyelesaikan skripsi ini yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis *it gadget* dan minat siswa terhadap prestasi belajar di SMAS RK Deli Murni Sibolangit.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh positif dan signifikan pembelajaran berbasis *It Gadget* terhadap prestasi belajar di SMAS RK Deli Murni Sibolangit ?
2. Apakah ada pengaruh positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar di SMAS RK Deli Murni Sibolangit ?
3. Apakah ada pengaruh positif dan signifikan pembelajaran berbasis *It Gadget* dan minat belajar terhadap prestasi belajar di SMAS RK Deli Murni Sibolangit ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis *It Gadget* terhadap prestasi belajar SMAS RK Deli Murni Sibolangit.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi di SMAS RK Deli Murni Sibolangit.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis *It Gadget* dan minat belajar siswa terhadap prestasi SMAS RK Deli Murni Sibolangit.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah di Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan.

2. Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran berbasis *It (Gadget)* dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAS RK Deli Murni Sibolangit.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *It Gadget* tersebut untuk pemanfaatan dalam belajar di sekolah maupun luar sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan menjadi pedoman dan masukan atau salah satu acuan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, terutama dalam hal pengaruh pembelajaran berbasis *It Gadget* dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi dan wacana baru untuk warga sekolah khususnya di SMA Gajah Mada Medan untuk mengetahui prestasi belajar ekonomi siswa.

d. Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan masukan bagi mahasiswa dan penulis lainnya yang akan melaksanakan penelitian tentang pengaruh pembelajaran berbasis *It Gadget* dan minat belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Gadget

2.1.1.1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan objek dari teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. Pengertian *Gadget* menurut Webster dalam R. Agusli (2016) yaitu “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as novelty*”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *Gadget* merujuk pada suatu piranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Menurut Manumpil (2015) Manumpil, gadget adalah suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone, Iphone and Blackberry*.

Selanjutnya, Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (*gadget*) adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC)*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya *gadget* adalah alat yang paling canggih dan salah satu perangkat elektronik yang unturnya selalu kebaruaran yang fungsinya untuk mendapatkan segala informasi. Mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

2.1.1.2 Dampak Penggunaan *Gadget*

a. Dampak Positif

Komunikasi akan efektif jika memiliki media komunikasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis (teks) adalah yang paling rendah. Fenomena komunikasi melalui *gadget (smartphone)* sekarang ini bagi sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka). Walter menyebutkan bahwa komunikasi *hypersonal* yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik daripada komunikasi langsung. Fasilitas *chatting* pada *smartphone* memberikan atau dapat meningkatkan efektivitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan emotikon untuk membantu mengekspresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi komunikasi tatap muka.

Dengan hadirnya *gadget* bukan berarti efektivitas komunikasi berkurang, melainkan *gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif.

Selain itu, teknologi dalam *gadget* juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara. Menurut Badwilan (2016) membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan *gadget* yaitu: *Pertama*, Aspek Psikologis yakni banyaknya pesan melalui sms yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang, contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika, selain itu juga terdapat peredaran pesan teks , gambar, maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui gadget ponsel membawa dampak negatif terutama untuk generasi muda sekarang ini. *Kedua*, Aspek sosial yakni, salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, di tempat-tempat ibadah dan lain-lain, selain itu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung. Sebelum adanya *ipod, Iphone Walkman, Android* dan semacamnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun

berkumpul bersama. Saat ini banyak orang yang asyik dengan gadget yang mereka miliki.

b. Dampak negatif

Pengaruh gadget akan memberikan dampak negatif bagi pengguna *gadget* khususnya yang menjadi sasaran dalam perkembangan teknologi saat ini adalah remaja. Hal yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* adalah keterampilan dalam berperilaku sosial dan tingkat prestasi belajar akan menurun jika tidak pandai dalam menggunakan *gadget* dengan bagus. Penggunaan *gadget* adalah salah satunya berdampak pada kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulan di masyarakat.

Selanjutnya menurut Trifiana (2015) menambahkan salah satu perubahan yang terlihat di lingkungan masyarakat modern ini adalah penggunaan *gadget* yang mengakibatkan terjadinya pergeseran perilaku. Pergeseran perilaku mengarah pada perilaku individualistik yang membuat individu menjadi egois sehingga merasa enggan untuk melakukan tindakan sosial termasuk perilaku prososial.

Barang atau benda yang dipakai sebagai alat komunikasi baik itu secara lisan maupun tulisan harus dapat digunakan secara efektif dan efisien sehingga kemajuan alat teknologi komunikasi *gadget* pada perkembangan teknologi saat ini dapat dipergunakan dengan memiliki manfaat bagi semua pengguna gadget. Dengan penggunaan *gadget* yang dipakai secara efektif dan efisien maka banyak remaja ataupun pengguna *gadget* menghasilkan tingkat prestasi belajar yang tinggi dan *gadget* dapat dipergunakan dengan sesuai dengan fungsinya.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa *gadget* mempunyai dampak positif dan dan dampak negatif bagi pengguna *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam hal positif ketika kita sedang melakukan komunikasi jarak jauh dan *gadget* adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk menghubungkan komunikasi tersebut. Penggunaan *gadget* dalam hal negatif ketika pengguna *gadget* membuka situs yang tidak bermanfaat salah satunya adalah membuka film pornografi dan itu akan membuat pengguna meracuni pemikirannya dalam menggunakan *gadget*.

2.1.1.3 Indikator- Indikator Penggunaan Gadget

Dalam melakukan penelitian ada beberapa indikator yang digunakan untuk menggambarkan seberapa besar tingkat penggunaan *gadget*. Menurut Dewanti (2016) indikator penggunaan *gadget* yaitu:

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *Smartphone*, mengerti fungsi dari *smartphone*, mengetahui aplikasi internet dan fungsinya.
2. Mampu mengoperasikan *Smartphone* untuk mengumpulkan informasi.
3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*, keuntungan pemanfaatan dan memanfaatkan fungsi *smartphone*.
4. Frekuensi penggunaan *Smartphone*

Dyah Kartika (2018) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan *gadget* antara lain: 1) Adanya perasaan kurang nyaman, gelisah, cemas, dan marah, bahkan hingga mengamuk saat *gadget*-nya diambil, 2) Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar *gadget*, 3) Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi, 4) Berjam-jam *gadget* secara intens dan

tidak memperhatikan orang lain, 5) Berlebihan dalam penggunaan *gadget* dan akhirnya lupa waktu, 6) Pekerjaan rumah di sekolah terbengkalai, hingga bolos sekolah, 7) Sering bermain *gadget* secara bersembunyi-sembunyi.

Adapun indikator – indikator dalam penggunaan *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pada penggunaan *gadget*, beberapa siswa memiliki frekuensi dalam penggunaan *gadget*, ada yang sering menggunakan *gadget* ada juga jarang dalam menggunakan *gadget*, hal tersebut dapat disebut sebagai indikator penggunaan *gadget*.
2. Pemanfaatan menggunakan *gadget*, para pengguna *gadget* sering kali menggunakan hanya untuk berbagai kepentingan dari dampak positif dan negatif.
3. Berlebihan dalam penggunaan *gadget* sehingga lupa waktu, kebanyakan siswa menggunakan *gadget* tersebut hanya sebagai kesenangan untuk bermain game dan juga menonton video yang tidak bermanfaat.

2.1.2 Minat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Pada dasarnya minat belajar seseorang dipengaruhi dalam diri seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu dengan berhasil bagi individu tersebut, baik bagi keberhasilan proses pembelajaran, keberhasilan guru dalam mengajar di kelas, sampai guru berhasil memperhatikan tingkah laku semua siswa di kelas. Beberapa ahli mengungkapkan bahwa cara yang paling efektif dalam mengembangkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan minat-

minat yang telah ada pada setiap individu. Tingkah laku siswa di kelas akan menunjukkan minat belajar dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang telah diajarkan guru dikelas.

Menurut ahli syah (2014) minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. Dan Slameto (2014) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Berdasarkan pengertian ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar sehingga kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan senang apabila terlibat aktif.

Menurut Slameto (2015) menyatakan bahwa minat belajar adalah rasa suka ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya, semakin kuat dan semakin dekat hubungan tersebut maka akan semakin besar minatnya.

Sedangkan menurut Djamarah (2015) menyebutkan “minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah”

Rooijackers (2015) berpendapat bahwa “minat dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui banyak siswa, misalnya, akan menaruh perhatian pada pelajaran tentang aplikasi kegiatan akuntansi dalam kehidupan sehari-hari” Jika usaha tidak berhasil, guru dapat memakai intensif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran.

Insentif merupakan alat yang dapat digunakan untuk membujuk seseorang agar kelakuan melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas minat sangat dibutuhkan untuk mencapai proses pembelajaran. Menurut Djamarah dalam Sulistyono siswa yang memiliki minat belajar ketika kegiatan belajar mengajar biasanya diekspresikan melalui :

1. Pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.
3. Perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati tanpa menghiraukan yang lain.

Slameto (2014) berpendapat bahwa siswa yang berminat mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ada rasa suka dan senang pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.
2. Diekspresikan melalui suatu pertanyaan.
3. Lebih menyukai sesuatu hal daripada yang lainnya.
4. Dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.
5. Cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dari pemaparan di atas yang telah dikemukakan oleh para ahli, peneliti dapat menyimpulkan pada dasarnya minat belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga indikator yaitu:

1. Perhatian dalam kegiatan mengajar.
2. Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar.

2.1.2.2 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dengan minat belajar yang tinggi tentunya akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi. Keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Menurut Katampunge dalam sari (2014) minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi ada faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar itu sendiri.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi siswa adalah :

a. Motivasi

Dalam proses pembelajaran minat itu harus dibarengi dengan motivasi, Karena setiap orang yang memiliki motivasi akan melakukan aktivitas belajarnya dengan baik Djamarahi (2014) Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Siswa yang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitas biasanya maka siswa tersebut mempunyai motivasi yang tinggi dalam mencapai segala upaya yang dapat dilakukannya dalam proses pembelajaran.

b. Belajar

Minat dapat diperoleh melalui hasil belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan

bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat akan tumbuh sehingga akan lebih giat mempelajari pelajaran tersebut. Slameto (2014) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan dengan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

c. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru

Faktor yang merangsang minat belajar siswa dalam belajar adalah bahan pelajaran yang akan diajarkan guru kepada siswa dikelas. Bahan pelajaran yang menarik akan membuat siswa terus –menerus belajar sesuai dengan apa yang dipelajari, dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak diminati siswa akan dikesampingkan siswa. Menurut Slameto dalam sari (2014) bahwa minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang tidak dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Guru yang ramah, pandai ,disiplin serta disenangi murid sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat murid belajar. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh murid, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian murid. Bentuk kepribadian guru dapat mempengaruhi timbulnya minat siswa. Proses belajar mengajar guru harus peka terhadap situasi kelas. Guru harus memperhatikan dan mengetahui akan metode- metode mengajar yang cocok dan sesuai tindakan kecerdasan para siswanya, artinya guru harus memahami kebutuhan dan perkembangan jiwa siswanya.

d. Keluarga

Keluarga adalah orang tua, orang tua menjadi pemeran utama dalam pendidikan anaknya. Keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan keluarga terhadap anaknya di rumah akan mempengaruhi jiwa anak di sekolah. Dalam proses perkembangan minat belajar keluarga menjadi aktor utama dalam mendapatkan dukungan dan perhatian serta bimbingan dari keluarga khususnya orangtua.

e. Teman Pergaulan

Pergaulan seseorang akan mempengaruhi minat belajar karena teman-temannya. Khususnya bagi pelajar, pengaruh teman ini sangat besar karena dari pergaulan itulah memupuk pribadi yang melakukan aktivitasnya bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami.

f. Lingkungan

Melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Hal ini dikemukakan oleh Crow (2014) bahwa minat dapat diperoleh dari kemudian sebagai dari pengalaman mereka dari lingkungan dimana mereka tinggal. Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya. Menurut Dalyono dalam sari (2014) besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan

bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

g. Cita- cita

Semua siswa tentu memiliki cita-cita. Cita-cita mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga bisa dikatakan sebagai perwujudan dan minat seseorang dalam kehidupan di masa yang akan datang. Cita-cita senantiasa dikejar dan diperjuangkan , bahkan tidak jarang meskipun mendapat rintangan, seseorang tetap berusaha untuk mencapainya.

h. Bakat

Dengan memiliki bakat, seseorang pasti akan memiliki minat. Hal ini dapat dibuktikan bila seseorang sejak kecil memiliki bakat menyanyi, secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam hal menyanyi. Jika dipaksakan dengan sesuatu hal yang lain, kemungkinan anak tersebut akan membenci dan merupakan suatu beban baginya. Jadi, dalam memberikan pilihan baik di sekolah maupun aktivitasnya lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat yang dimiliki.

i. Hobi

Setiap orang pasti memiliki hobi, Hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Contohnya adalah seseorang yang memiliki hobi terhadap akuntansi maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat untuk menekuni ilmu akuntansi, begitupun dengan hobi lainnya. Dengan faktor yang telah dilihat bahwa hobi ini tidak bisa dipisahkan dari faktor minat.

j. Media Massa

Media massa yang digunakan seseorang baik itu media elektronik maupun media cetak dapat menarik dan merangsang khayalak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh media massa menyangkut gaya hidup, nilai dan norma, dan juga perilaku sehari-hari. Minat yang menggunakan media massa dapat terarah pada apa yang di dengar, dilihat, atau diperoleh dari media massa.

K. Fasilitas

Fasilitas dapat berupa sarana dan prasarana, baik itu yang ada di rumah, sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Sebagai contoh fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia maka timbul minat anak untuk belajar sebagai penambah wawasannya. Tetap apabila fasilitas yang ada justru kurang akan mempengaruhi minat pendidikannya.

Minat belajar Ekonomi yang dimaksud adalah minat siswa terhadap pelajaran ekonomi yang ditandai oleh perhatian siswa pada pelajaran Ekonomi, Siswa yang menyukai pelajaran Ekonomi adalah keinginan siswa untuk tahu lebih banyak pelajaran Ekonomi melalui tugas-tugas yang diberikan guru kepada siswa, kebutuhan siswa terhadap pelajaran akuntansi dimana seorang siswa dalam mempelajari Ekonomi. Pembelajaran ekonomi sangat sulit dipahami oleh siswa ketika siswa tidak memiliki minat dalam belajar Ekonomi. Siswa yang mampu mendapatkan nilai yang bagus adalah siswa yang memiliki minat dalam mempelajari segala aspek pembelajaran Ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas bahwa minat belajar Ekonomi adalah perasaan senang terhadap pembelajaran siswa dalam belajar ekonomi, dimana siswa

menaruh perhatian yang besar terhadap Ekonomi dan menjadikan Ekonomi menjadi pelajaran yang mudah.

2.1.2.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) Beberapa indikator minat belajar meliputi: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Sedangkan menurut Maria (2015) ada 4 indikator minat yaitu, perhatian, perasaan senang, atau tidak senang, kesadaran, dan kemauan.

Dari pemaparan di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan peneliti adalah :

1. Perasaan Senang

Jika seseorang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka dengan tidak ada perasaan terpaksa untuk belajar. Contohnya senang mengikuti pembelajaran di kelas, tidak merasakan kebosanan, dan hadir pada setiap pertemuan pembelajaran di kelas.

2. Perhatian

Perhatian adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, tanpa mengabaikan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka siswa akan memusatkan perhatiannya kepada objek tersebut. Contohnya ketika guru menjelaskan pelajaran di kelas siswa akan mendengarkan dan mencatat materi tersebut.

3. Ketertarikan

Ketertarikan adalah suatu keadaan dimana siswa memiliki daya dorong terhadap sesuatu benda, orang, kegiatan dan pengalaman. Contohnya adalah antusias di dalam kelas dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

4. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa adalah akibat yang muncul dari rasa senang ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Contohnya aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru, aktif dalam diskusi.

2.1.3 Prestasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari tindakan yang dilakukan dan diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Menurut Purwanto (2007) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu “ hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport” Menurut Winkel (1997) mengatakan bahwa “ Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar dan kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya” sedangkan menurut Nasution, S (1997) Prestasi belajar adalah “ kesempurnaan yang dicapai dalam berpikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: Kognitif, afektif dan psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam kriteria tersebut” Dari definisi di atas dapat

disimpulkan bahwa prestasi belajar itu adalah hasil dan tindakan yang dilakukan dan mampu memenuhi target melalui usaha dan kerja keras.

2.1.3.2 Faktor- faktor Prestasi Belajar

Hamdani mengatakan (2013) mengemukakan “ faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor internal yang terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis dan faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.” Faktor yang mendasar dan ikut memberikan kontribusi bagi keberhasilan siswa mencapai hasil yang baik adalah :

a. Faktor Kecerdasan

Kecerdasan menyangkut kemampuan seseorang secara luas, tidak hanya kemampuan rasional memahami, mengerti, termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah dan kemampuan belajar dari pengalaman. Menurut Kartono dalam Hamdani (2013) “ Kecerdasan merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya studi seseorang. Jika murid mempunyai tingkat kecerdasan normal atau diatas normal, secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi’. Intelegensi sangat besar pengaruhnya dalam kemajuan belajar, dalam situasi yang sama siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Dengan demikian kecerdasan sangat penting dalam mempengaruhi prestasi siswa disamping faktor-faktor yang lain.

b. Faktor Bakat

Seseorang individu pasti memiliki bakat dalam arti memiliki potensi yang berbeda-beda, bakat sangat berpotensi dalam mencapai tingkat keberhasilan seseorang. Bakat siswa juga merupakan hal yang sangat penting pada faktor belajar seorang siswa. Bakat merupakan suatu talenta yang sangat banyak sekali yang dapat mencapai sebanyak manusia melakukan kegiatan atau suatu perbuatan individu. Dalam perkembangan yang sangat modern bakat sendiri semakin berkembang. Bakat sebagai kemampuan atau sesuatu yang dapat dilakukan seseorang sehingga ia dapat mencapai keberhasilan dimasa yang akan mendatang. Seiring berkembang zaman bahwa bakat itu sendiri dapat dijadikan sebagai pekerjaan yang dapat menghasilkan uang. Bakat dipercaya suatu kemampuan atau potensi yang belum terpengaruh oleh pengalaman ataupun yang masih menyangkut pada bagaimana kemungkinan untuk menguasai suatu dalam aspek kehidupan tertentu.

c. Faktor minat dan perhatian.

Minat belajar anak adalah suatu perhatian kesukaan (kecenderungan) untuk memperoleh prestasi belajar. Aktivitas belajar seseorang dipengaruhi oleh tiga aspek psikologi, seperti bakat, minat, dan motivasi. Salah satu yang paling penting dalam mempengaruhi belajar anak adalah minat. Minat selalu dibarengi dengan kemauan menentukan luasnya kesadaran. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila siswa yang berminat terhadap sesuatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya. Untuk dapat menjamin siswa dapat mencapai hasil belajar dengan meraih

prestasi belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbul kejenuhan sehingga mengakibatkan tidak suka lagi belajar.

d. Motif Belajar

Motif adalah sebagai dorongan yang membuat seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Drever (2013) bahwa “*motive is an affective- affective factors which operates in determining the direction of individual's behavior toward an end goal, consciously or unconsciously*” Dalam proses belajar harus diperhatikan apa yang menjadi pendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar. Motif yang ditanamkan pada siswa adalah dengan memberikan latihan-latihan, kebiasaan-kebiasaan, yang kadang juga dipengaruhi keadaan lingkungan. Motif yang kuat dengan kebiasaan sangat diperlukan dalam belajar.

e. Cara belajar

Cara belajar merupakan suatu cara bagaimana siswa melaksanakan kegiatan belajar misalnya bagaimana mereka mempersiapkan belajar, mengikuti pelajaran, aktivitas belajar mandiri yang dilakukan, pola belajar mereka, cara mengikuti ujian. Memahami cara belajar juga sangat diperlukan dalam mencapai prestasi belajar. Menurut Slameto (2010) cara belajar adalah metode atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan dalam belajar, yaitu mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan dan keterampilan. Nana Sudjana (2010) mengemukakan beberapa cara belajar yang perlu diperhatikan siswa dalam

proses belajar yakni: cara mengikuti pelajaran, cara belajar mandiri, cara belajar kelompok, cara mempelajari buku teks dan cara menghadapi ujian. Cara belajar yang baik akan menyebabkan berhasilnya belajar, sebaliknya cara belajar yang buruk akan menyebabkan kurang berhasil atau gagalnya belajar (The Liang Gie : 1984).

f. Faktor Lingkungan Keluarga

Menurut Sukmadinata, (Hidayati, 2015) Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar bagi pihak sekolah dan masyarakat. Di Dalam hasil belajar faktor lingkungan sangat berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan keluarga yang sangat banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

Keluarga merupakan tempat siswa melakukan sosialisasi untuk pertama kalinya dan merupakan lingkungan pertama dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan anak. Orang Tua sepatutnya memberikan dorongan positif, memberi semangat, bimbingan, memberi teladan yang baik dan yang paling penting menanamkan ajaran agama yang kuat mulai dari sejak dini kepada anak-anaknya.

g. Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Lingkungan sekolah menjadi wadah yang mampu mempengaruhi pembentukan sikap kepribadian seseorang. Sekolah manapun akan mendidik siswa dalam menuntut menjadi pribadi yang baik sebagai penerus bangsa dan membanggakan sekolah. Faktor lingkungan sekolah juga

mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar kurikulum belajar, keadaan gedung, strategi belajar, teknik guru dalam mengajar dan tugas rumah. Sarana-sarana yang disediakan sekolah tersebut mendorong siswa untuk saling berkompetisi dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberikan hasil dan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Pengertian prestasi belajar juga dikemukakan oleh Yusri (2016) yang mengatakan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seorang siswa berupa penambahan atau peningkatan kualitas perilaku dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dicapai melalui aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil perubahan dalam diri siswa yang berupa perubahan tingkah laku sebagai prestasi belajar Ekonomi. Prestasi yang ingin dicapai oleh siswa pada hasil pembelajaran Ekonomi, sehingga siswa lebih cenderung mendapatkan prestasi belajar yang tinggi dan motivasi belajar dalam pembelajaran ekonomi di sekolah.

2.1.3.3 Indikator Prestasi Belajar

Indikator adalah salah satu tolak ukur untuk mengukur prestasi belajar dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi ketentuan standar kurikulum yang disempurnakan. Menurut Muhibbin Syah (2008) “Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Hal ini dapat dilihat sejauh mana perubahan yang telah terjadi melalui kegiatan belajar mengajar. Pengajar harus mengetahui sejauh mana mahasiswa akan mengerti bahan yang diajarkan. Penilaian memberi informasi

hasil pengajaran yang telah dilaksanakan. Untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa dapat menggunakan evaluasi yaitu dengan test.

Menurut Gagne (Darmadi,2015) “ Prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek yaitu:

1. Kemampuan Intelektual

Kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya masing-masing dengan penggunaan lambang. Kemampuan diantaranya diskriminasi (membedakan suatu lambang dengan lambang lain), menggunakan beberapa kaidah dalam memecahkan masalah.

2. Strategi Kognitif

Keterampilan peserta didik untuk mengatur proses internal, perhatian, belajar, ingatan dan pikiran.

3. Informasi Verbal

Kemampuan untuk mengenal dan menyimpan istilah, fakta dan serangkaian fakta yang merupakan kumpulan pengetahuan.

4. Sikap

Keadaan dalam diri peserta didik yang mempengaruhi.

5. Keterampilan

Keterampilan mengorganisasikan gerakan sehingga terbentuk keutuhan gerakan yang mulus, teratur dan tepat waktu

Sedangkan menurut Muhibbin (Juandi & Sontani, 2017) indikator prestasi belajar yaitu:

1. Kognitif (ranah cipta) meliputi:

- a. Pengamatan, dengan indikator dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan.
 - b. Ingatan, dengan indikator dapat menyebutkan dan menunjukkan kembali.
 - c. Pemahaman, dengan indikator dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri.
 - d. Aplikasi/ penerapan, dengan indikator dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat.
 - e. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti), dengan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan).
 - f. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dengan indikator dapat menggunakan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.
2. Afektif (ranah rasa)
- a. Penerimaan, dengan indikator dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak.
 - b. Sambutan, dengan indikator kesediaan berpartisipasi dan memanfaatkan.
 - c. Apresiasi (sikap menghargai), dengan indikator menganggap penting, bermanfaat, indah, harmonis, mengagumi.
 - d. Internalisasi (pendalaman), dengan indikator mengakui, meyakini, dan mengingkari.

- e. Karakterisasi (penghayatan) dengan indikator dapat melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
3. Psikomotor (ranah karsa)
- a. Keterampilan, bergerak dan bertindak dengan indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh.
 - b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal, dengan kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimic, dan gerakan jasmani.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dikemukakan ahli dapat disimpulkan untuk mengetahui prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan tes baik tertulis maupun tidak tertulis (lisan), prestasi belajar juga tidak hanya dilihat dari aspek kognitif (ranah cipta) melainkan sikap, keterampilan yang bersifat menyeluruh dalam prestasi belajar.

2.2 Penelitian Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga menggunakan penelitian lain, yaitu:

1. Penelitian oleh Darmila Franika (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pendidikan (*Gadget*), Suasana Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Melalui Minat Belajar Pada Siswa Kelas XI IIS MAN 1 TANGGAMUS TAHUN PELAJARAN 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap hasil belajar siswa melalui minat belajar siswa kelas XI IIS MAN

- 1 Tanggamus tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > T_{tabel}$ atau $25,752 > 2,48$ dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$.
2. Penelitian Chusna Oktia Rohmah yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta “Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x1y} sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan *gadget* berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x2y} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai $R_y (1,2)$ sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%.
3. Selanjutnya penelitian yang sudah dilakukan oleh Yosse Amanda Pratama yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP AL- AZHAR KOTA BEKASI” Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner untuk mendapat data dampak penggunaan gadget

dan minat belajar terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 20 orang siswa dan dibantu dengan guru SMP Al-Azhar Kota Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam sebuah penelitian tentunya dibutuhkan sebuah jalan pemikiran dimana menghubungkan setiap variabel yang ada seperti menghubungkan antara variabel bebas dan variabel terikat, hal tersebut dinamakan kerangka berpikir. Tujuan digunakan kerangka berpikir dalam sebuah penelitian ini adalah untuk mempermudah peneliti untuk melakukan penelitiannya.

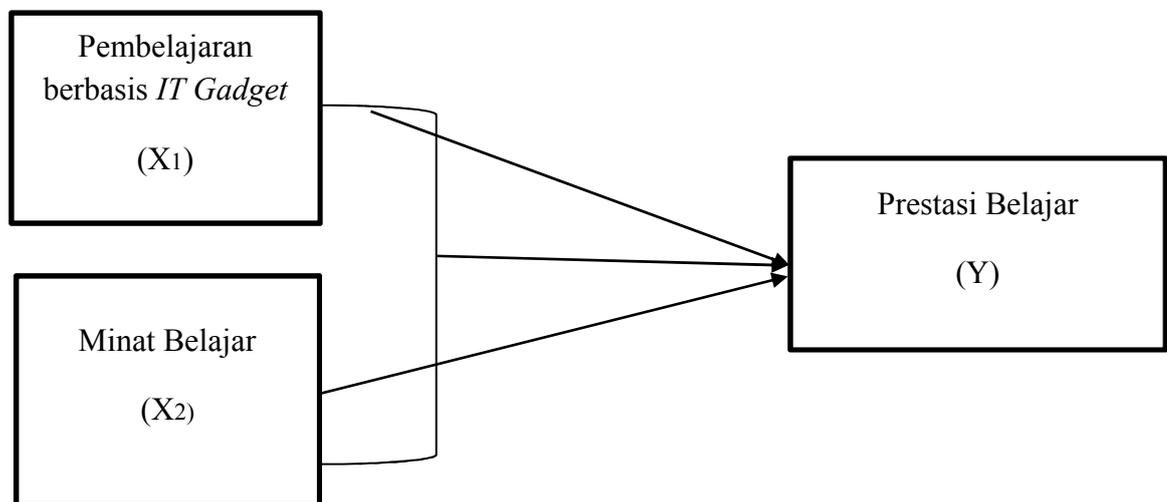
Gadget adalah kata yang merujuk pada barang elektronik yang memiliki fungsi yang sangat besar dan juga spesifik, misalnya sebagai perekam suara, menampilkan foto, memainkan video, dan menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)* seperti fungsi kalender, kalkulator, buku agenda, buku alamat yang dapat digunakan oleh siswa sebagai alat pembelajaran di sekolah. *Gadget* sering digunakan sebagai alat media massa maupun media elektronik. *Gadget* adalah sebuah objek teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disosialisasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* dapat digunakan sebagai sumber belajar karena banyaknya pengetahuan dan informasi yang berguna untuk menambah wawasan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, gadget adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini. Penggunaan gadget di sekolah dibutuhkan dan memberi

dampak positif terhadap kegiatan belajar siswa, dengan penggunaan *gadget* tentunya akan membantu proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Semakin sering menggunakan *gadget* sebagai media sarana belajar siswa akan mencapai tingkat prestasi yang tinggi.

Minat adalah keingintahuan yang tinggi atau keinginan yang besar yang dimiliki individu terhadap sesuatu hal yang dilakukannya. Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Minat siswa menjadi faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, jika pembelajaran yang diajarkan oleh siswa tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan mempelajarinya, untuk itu siswa yang kurang berminat dalam mata pelajaran tersebut guru berusaha menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa selalu ingin tahu pembelajaran tersebut. Dengan menciptakan pembelajaran yang menarik oleh guru siswa akan memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Jadi minat belajar siswa adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai dengan perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang.

Prestasi belajar adalah cerminan dari sebuah usaha. Semakin besar usaha siswa dalam mencapai proses pembelajaran maka akan sebaik pula pencapaian prestasi belajarnya. Prestasi belajar dapat diperoleh dari suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan dalam diri siswa. Prestasi dapat dicapai melalui beberapa faktor, baik faktor internal, maupun faktor eksternal.

Dari konsep di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan *gadget* sebagai media belajar dapat digunakan secara baik dan efisien untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran baik itu dari pencarian informasi pengetahuan terhadap belajar siswa tersebut. Selain penggunaan *gadget*, minat juga sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar untuk meningkatkan prestasi belajar Ekonomi. Adapun model kerangka konseptual variabel X1, X2, dan Y adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir
(Olahan Peneliti)**

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan uraian teoritis dalam rangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis *It (gadget)* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis *It (gadget)* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

Ha : Ada pengaruh antara pembelajaran berbasis *It (gadget)* dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

Ha : Tidak ada pengaruh antara pembelajaran berbasis *It (gadget)* dan minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi di SMAS RK Deli Muri Sibolangit Tahun Ajaran 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Menurut Sugiyono (2019) mengatakan penelitian kuantitatif berpusat pada pengumpulan data-data berupa angka hasil penelitian karena sifatnya statistik.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di XI Jl. Jamin Ginting No. 47, Bandar Baru, Kec. Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Tahun Ajaran 2023/2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (diteliti) dan kemudian ditarik kesimpulannya.

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

TABEL 3.1
JUMLAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMAS RK Deli Murni Sibolangit.

KELAS	JUMLAH SISWA
XI A	41
XI B	38
XI C	37
XI D	31
TOTAL	147 Siswa

(Sumber: SMAS RK Deli Murni Sibolangit)

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri. Penentuan sampel dari suatu populasi disebut penarikan sample atau *sampling*. Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang menjadi subjek atau objek penelitian. Teknik pengambilan sample *nonprobability sampling*. Menurut sugiyono(2018)*nonprobability sampling* adalah teknik pengumpulan sampe dengan tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi saat akan dipilih sebagai sampel. Dimana penarikan sampling disesuaikan dengan ciri atau syarat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Pada peneliti ini ditetapkan bahwa anggota sampling yang digunakan adalah kelas XI C. Peneliti memilih kelas tersebut karena memiliki prestasi kriteria ketuntasan minimal (KKM) paling rendah dibandingkan dengan kelas lainnya. Adapun jumlah kelas XI C adalah 37 siswa menjadi ukuran sampel dalam penelitian.

TABEL 3.2 SAMPEL PENELITIAN

NO	Kelas XI C	Jumlah siswa
----	------------	--------------

1	Perempuan	15
2	Laki laki	22
	TOTAL	37 Orang

(Sumber: SMAS RK Deli Murni Sibolangit)

3.4 Variabel Penelitian dan Devenisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Berkaitan dengan penelitian ini adalah variabel-variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- Variabel Bebas (X_1) : *It Gadget*
- Variabel Bebas (X_2) : Minat Belajar
- Variabel Terikat (Y) : Prestasi Belajar Ekonomi

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Adapun yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas *It Gadget* (X_1) adalah salah satu bentuk alat komunikasi yang dapat mempermudah siswa dalam proses belajar dan mempermudah mendapatkan segala sumber informasi yang dapat bertujuan untuk meningkatkan individu atau peserta didik dalam proses pembelajaran dan mempermudah mendapatkan pengetahuan keterampilan siswa.
2. Minat Belajar Ekonomi (X_2) adalah salah satu aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik dalam bentuk kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar dengan memiliki minat keterampilan dalam kegiatan yang diminati siswa, yang dapat diperhatikan terus-menerus dengan memperoleh tingkat kepuasan yang dimiliki.

3. Prestasi belajar (Y) adalah hasil ataupun nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dan hasil ujian yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf dalam waktu tertentu. Hasil yang dapat diperoleh dapat dilihat dari daftar kumpulan nilai siswa di kelas.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan cara mengumpulkan data- data siswa dari sekolah untuk di analisis dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke lokasi atau lapangan untuk memperoleh data yang akan digunakan penulis. Dengan observasi, peneliti belajar tentang minat belajar siswa dengan keterbatasan yang dimiliki siswa, maka peneliti melakukan pengamatan langsung ke lokasi untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode dokumentasi. Dokumentasi yang akan dilakukan peneliti berupa foto sebagai bukti bahwa benar melakukan observasi ke sekolah dan memperoleh informasi jumlah kelas XI C yang diperoleh dari Kepala sekolah SMAS RK Deli Murni Sibolangit. Tentang informasi proses pembelajaran di kelas menggunakan pembelajaran berbasis *It Gadget*, Prestasi yang di dapat dalam belajar ekonomi, dan daftar kumpulan nilai siswa mata pelajaran ekonomi

3. Kuesioner (Angket)

Peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan informasi tentang *it gadget* dan minat belajar. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup artinya responden (siswa) memilih alternatif yang telah disediakan. Kategori angket yang digunakan dalam skala linkert, dengan kategori penilaian berikut:

Tabel 3.3 Alternatif Kategori Jawaban Angket Penelitian

No	Option	Bobot
1	Selalu (SL)	4
2	Sering (SR)	3
3	Kadang-Kadang(KD)	2
4	Tidak Pernah (TP)	1

(Sumber: Olahan Peneliti)

3.6 Instrumen Penelitian

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengukur data, apakah data tersebut valid atau tidak dengan menggunakan alat ukur kuesioner (angket) yang telah dibuat oleh peneliti. Uji validitas yang digunakan yaitu dengan uji validator, yang dimana dalam uji ini yang menguji adalah ahli. Adapun pengujian dalam mengukur keabsahan data dalam kuisoner peneliti terdapat tiga orang, yaitu

1. Dapot Tua Manullang, S.E.,M.Si.
2. Elisabeth Margareta, S.Pd.,M.Si.
3. Nova Yunita Sari,S.Pd,M.Pd

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Sub	Pernyataan	No.

			Indikator		Butir
1	Pengaruh penggunaan(IT gadget)	Fungsi <i>Gadget</i>	Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan <i>gadget</i> untuk menanyakan tugas. 2. Menghubungi teman untuk membahas tugas dari <i>gadget</i>. 3. Menggunakan <i>gadget</i> dengan teman di luar jam pelajaran. 4. Mendapatkan hiburan dari <i>gadget</i>. 5. Menyimpan foto dan data dari <i>gadget</i>. 	1-5
		Mengoperasikan <i>Gadget</i>	Informasi <i>Gadget</i>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Membuka materi dari <i>website</i> yang dikirmkan oleh guru. 7. Melibatkan <i>gadget</i> dalam pembuatan tugas melalui aplikasi 8. Menampilkan hasil pembuatan video melalui <i>gadget</i> . 9. Membuat tugas dalam video dari <i>gadget</i> 10. Memampilkan hasil video 	6-10

				yang telah dibuat.	
		Memanfaatkan <i>Gadget</i>	Keuntungan <i>Gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> 11. Mencari refrensi tugas dari <i>gadget</i>. 12. Mencatat tugas dari <i>gadget</i>. 13. Menyimpan file buku dari <i>gadget</i>. 14. Bermain game dari <i>gadget</i> dalam mengasah otak. 15. Menggunakan <i>gadget</i> sebagai media belajar. 16. Membiasakan <i>gadget</i> dalam panduan belajar. 	11-16
		Frekuensi	Frekuensi penggunaan <i>Gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> 17. Menonaktifkan <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung. 18. Berdiskusi dengan guru saat pembelajaran di <i>gadget</i> dengan buku berbeda 19. Sulit berkonsentarsi saat data <i>gadget</i> dinyalakan. 20. Menggunakan <i>gadget</i> saat pembelajaran dimulai. 	17-25

				<p>21. Sering menggunakan <i>gadget</i> tanpa batas.</p> <p>22. Sulit mengontrol diri menggunakan <i>gadget</i>.</p> <p>23. Membuat aplikasi dari <i>gadget</i>.</p> <p>24. Membuka <i>website</i> yang tidak layak di tonton.</p> <p>25. Mengasah <i>gadget</i> dengan baik</p>	
2	Minat Belajar (X2)	Motivasi	Perhatian	<p>1. Hadir tepat waktu ketika pembelajaran akan dimulai.</p> <p>2. Siswa menyimak pelajaran dengan baik</p> <p>3. Saya terlambat ketika memulai pelajaran.</p> <p>4. Ketertarikan siswa dalam mendapatkan reward dalam pembelajaran.</p> <p>5. Memperhatikan pembelajaran saat guru menerangkan.</p>	1-6

				6. Materi sangat sulit dipahami	
		Konsentrasi	Perasaan Senang	<p>7. Mendapatkan manfaat dari setiap sesi pembelajaran.</p> <p>8. Membaca pembelajaran dari gadget.</p> <p>9. Mengerjakan latihan soal</p> <p>10. Bertanya ketika pembelajaran sulit dipahami.</p> <p>11. Tertarik melakukan pembelajaran ekonomi.</p>	7-11
		Keadaan	Kesadaran	<p>12. Memiliki buku catatan pembelajaran.</p> <p>13. Memakai buku catatan saat diperlukan saja.</p> <p>14. Membuka situs yang tidak bermanfaat.</p> <p>15. Melakukan pembelajaran melalui perintah guru.</p> <p>16. Memiliki motivasi belajar di</p>	12-16

				kelas.	
		Keterlibatan	Kemauan	<p>17. Menerima tugas setiap hari.</p> <p>18. Memberikan hasil tugas kepada teman.</p> <p>19. Mengulangi pelajaran yang sulit.</p> <p>20. Mengerjakan tugas sesuai dengan deadline.</p> <p>21. Mengatur waktu dengan baik dikelas.</p> <p>22. Merasa bosan ketika dikelas .</p> <p>23. Melakukan hal baru dalam pembelajaran.</p> <p>24. Rajin membaca buku ketika ujian segera dilaksanakan.</p> <p>25. menggunakan buku dalam metode penyelesaian tugas.</p>	17-25
3	Prestasi Belajar (Y)	Kognitif	Pengamatan	<p>1. Memperoleh nilai dengan kemauan belajar.</p> <p>2. Mengerjakan materi tanpa disuru guru.</p>	

				<ul style="list-style-type: none"> 3. Mengerjakan tugas dirumah daripada sekolah. 4. Belajar mandiri menggunakan modul . 	
		Afektif	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> 5. Menghargai teman diskusi. 6. Membantu teman yang kesulitan. 7. Berdiskusi bersama guru dalam menyelesaikan soal. 8. Sifat egois dalam belajar kelompok. 	5-8
		Psikomotor	Kecakapan	<ul style="list-style-type: none"> 9. Menjawab soal ujian dari buku. 10. Pemanfaatan buku sebagai media belajar. 11. Memiliki aplikasi belajar. 12. Bertele-tele dalam mencapai prestasi. 13. Mendapatkan nilai bagus. 14. Aktif di dalam kelas. 15. Belajar dalam 	9-25

				<p>waktu kosong.</p> <p>16. Mengaplikasikan kegiatan pembelajaran di sekolah.</p> <p>17. Berpartisipasi dalam menjawab soal kelompok.</p> <p>18. Latihan soal dari tahun sebelumnya.</p> <p>19. Memperoleh penghargaan karena belajar.</p> <p>20. bertele-tele dalam pengerjaan tugas.</p> <p>21. Mendapatkan tugas yang banyak.</p> <p>22. Dapat terealisasi tugas kebaruan.</p> <p>23. Bekerjasama dalam team kelompok.</p> <p>24. Meningkatkan prestasi ketika belajar melalui gadget.</p> <p>25. Merasa senang ketika belajar gadget.</p>	
--	--	--	--	---	--

3.6.1 Uji Asumsi Klasik

3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah analisis antara variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal. Normalitas adalah pengujian, apakah dalam sebuah model regresi, variabel dependen, variabel independen atau ketiganya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang relevan adalah distribusi data yang normal atau mendekati normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu dengan ketentuan apabila nilai signifikan diatas 5% atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal, sedangkan jika hasil one sample *Kolmogorov Smirnov* menghasilkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal (Ghozali 2016).

3.6.1.2 Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas sebagai prediktor yang mempunyai hubungan linier atau tidak dengan variabel terikat . Uji ini biasanya digunakan sebagai persyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah jika nilai probalitas $> 0,05$ maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah linear. Jika probalitas < 0.05 maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah tidak linear.

3.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah analisis antara variabel varians atau tidak. Pada kriteria pengujian homogen yaitu jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel tersebut dikatakan homogen dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tersebut dikatakan tidak homogen untuk mempermudah perhitungannya mengetahui sampel tersebut homogen atau tidak homogen maka peneliti dibantu dengan menggunakan SPSS.

3.6.4 Multikolinieritas

Multikolinieritas menunjukkan kondisi antar variabel penyebab terdapat hubungan linear yang sempurna dan tepat . Dalam penelitian ini, untuk memperoleh informasi mengenai keberadaan masalah multikolinieritas, digunakan SPSS 27. Keberadaan multikolinieritas dalam suatu model regresi dikatakan tidak terjadi multikolinieritas, jika nilai *Variance Inflation Factor* (VIP) berada < 10 dan nilai toleransi $> 0,10$.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis yang memiliki variabel bebas lebih dari satu disebut analisis regresi linier berganda. Teknik regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh X_1 (gadget) dan X_2 (minat belajar) terhadap Y (prestasi belajar ekonomi) digunakan sebagai regresi berganda.

3.7.1.1 Uji t (Pengujian Hipotesis Secara Parsial)

Uji t digunakan untuk mengetahui varians koefisien regresi parsial dari model yang digunakan, artinya variabel independen mempengaruhi secara parsial (masing-masing) variabel independen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X_1) terhadap variabel terikat (Y) dan juga pengaruh variabel variabel bebas (X_2) terhadap variabel terikat (Y). Kriteria pengujiannya adalah :

1. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probalitas $<$ tingkat signifikansi ($sig \geq 0,005$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya variabel independent berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap dependen.
2. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau probalitas $>$ tingkat signifikansi ($sig \geq 0,005$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya variabel independent berpengaruh secara positif dan signifikan.

3.7.1.2 Uji f (Pengujian Hipotesis Secara Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui variabel independen atau bebas untuk mempengaruhi secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Kriteria pengujiannya adalah :

1. Apakah $f_{hitung} \geq f_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen secara simultan.
2. Apakah $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen secara simultan.

3.7.1.3 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Apabila R^2 yang diperoleh mendekati 1 maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut menerangkan variabel bebas terhadap variabel terikat, demikian pula sebaliknya ($0 < R^2 < 1$).