

# JURNAL ADMINISTRASI DAN PERKANTORAN MODERN

Volume 9 No 1, Maret 2020: p 12-19

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/judika/index>

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KORESPONDENSI KELAS X SMK SWASTA PRAYATNA 1 MEDAN T.P 2018/2019

<sup>1</sup>Sundari Hindriani <sup>2</sup>Hasyim

Program Studi Ilmu Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Medan  
Shindriani26@gmail.com

### Informasi Artikel

Dikirim: 21 Januari 2020  
Diterima: 20 Februari 2020

ISSN: 2301 - 7813

### Korespondensi pada penulis:

Email: Shindriani26@gmail.com\_

### Abstract

*Pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi kelas x smk swasta prayatna 1 medan T.p 2018/2019. Skripsi, Jurusan Ekonomi, Keahlian Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2019. Penelitian ini dilakukan di Kelas X AP di SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019 yang beralamat di Jl.Letda Sujono No.403, Tembung, Medan Tembung, Kota Medan. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AP-1, X AP-2 dan X AP-3 yang berjumlah 72 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik total sampling dimana sampelnya berjumlah 72 orang. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan program SPSS 20.0 diperoleh persamaan  $Y = 25,816 + 0,571 X1 + 0,167 X2 + e$ , selanjutnya variabel Gadget sebagai media belajar ( $X1$ ) memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar korespondensi siswa dengan nilai thitung  $>$  ttabel ( $10,174 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,00 < 0,05$ ). Sedangkan kreativitas belajar ( $X2$ ) memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar korespondensi siswa dengan nilai thitung  $>$  ttabel ( $2,069 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,042 < 0,05$ )*

**Keywords:** *Gadget Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar, dan Prestasi Belajar Korespondensi Siswa*

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan dapat diperoleh disekolah, keluarga maupun masyarakat. Pendidikan berfungsi membantu siswa dalam pengembangan diri yaitu mengembangkan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan disekolah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotornya secara seimbang. Undang-undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan fungsi pendidikan sebagai berikut:

Mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakal mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan zaman yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Jadi jelaslah pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20/2003. Proses belajar mengajar adalah bagian dari dunia pendidikan. Sebagai pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Hal ini menunjukkan betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan.

Guru memiliki peran strategis terhadap hasil belajar anak didik. Kemampuan dan keterampilan guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru rendah maka dapat dipastikan kualitas hasil belajar peserta didik rendah pula dan juga sebaliknya. Ditambah lagi pada saat persaingan di dunia semakin ketat yaitu berlakunya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) sejak awal tahun 2015. Kita pun dituntut memiliki kekuatan dalam menghadapi dunia yang semakin global. Dunia pendidikan kini berhubungan dengan teknologi. Karena teknologi yang ada, merupakan pengembangan dari ilmu pendidikan yang dikembangkan oleh manusia.

Oleh karena itu praktek-praktek pembelajaran dan pendidikan di sekolah perlu juga untuk mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan masa sekarang ini, termasuk didalamnya adalah gadget. Kehadiran gadget diharapkan akan menumbuhkan semangat belajar siswa. Apabila gadget dianggap sebagai media yang lebih mudah dan menyenangkan untuk menjadi media belajar maka gadget tentunya bisa dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas siswa agar prestasi belajar siswa meningkat.

Banyak manfaat yang akan didapat oleh para penggunanya apabila gadget ini digunakan secara baik dan benar sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan gadget juga berdampak positif bagi siswa di mana siswa lebih maju dalam mengikuti perkembangan jaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan jaman dibanding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua.

Maka dengan tersedianya fasilitas yang lengkap atau layanan yang ada pada gadget maka diharapkan para siswa mampu menggunakan gadget untuk mencari informasi-informasi khususnya yang berhubungan dengan mata pelajaran yang belum diajarkan. Gadget merupakan alat yang baik sebagai wadah untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber. Teknologi gadget diharapkan dapat menjadi media belajar yang baik untuk membantu siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat mendukung proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa menjadi lebih menarik. Dalam hal penggunaan gadget sebagai media belajar siswa juga dituntut untuk menjadi kreatif. Karena pada dasarnya penggunaan gadget memerlukan kreativitas untuk menggnakannya.

Perlu ditanamkan kepada siswa tentang pentingnya kreativitas dalam belajar karena potensi kreatif yang dimiliki siswa sangat menunjang produktivitas belajar dan secara keseluruhan meningkatkan kinerja siswa. Memang setiap siswa memiliki potensi kreatif yang perkembangannya tidak sama bagi setiap siswa, namun jika mendapat pembinaan yang tepat tentu akan sangat memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan mereka secara utuh dan optimal.

Kreativitas merupakan suatu usaha setiap individu untuk mengidentifikasi masalah, berpikir dengan menggunakan kebijakan yang ada pada diri mereka. Kreativitas belajar merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur –unsur yang sudah ada sebelumnya.

Siswa yang kreatif adalah siswa yang penuh dengan keterbukaan terhadap segala sumber yang dimilikinya, mengolah sumber tersebut untuk mencari alternatif. Siswa yang kreatif prestasi belajarnya pasti akan meningkat dan mampu mengambil keputusan yang bijak.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi belajar dalam hal ini mencakup wawasan, kemampuan dan keterampilan siswa dalam berbagai bidang studi. Setiap siswa dituntut untuk lebih kreatif dalam belajar yang dilakukan siswa dapat berhasil. Dengan demikian

berarti semakin kreatif siswa dalam belajar, akan membuka wawasan baginya untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dalam hal penggunaan gadget sebagai media belajar, pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Swasta Prayatna 1 Medan sudah baik. Dimana sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas wifi untuk mendukung penggunaan gadget. Namun terkadang siswa kurang disiplin dalam peggnan dan pemanfaatan media belajar yang tersedia untuk menunjang pembelajaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Teori Media Pembelajaran**

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi Dan Komunikasi Guruan (*Association For Education And Communication Technologi/AECT*) mendefenisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Asnawir dan Usman, 2002;11)

Media suatu alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Sadiman (2008: 7) mengatakan bahwa:

Media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, media dapat didefenisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. AECT (*Association for education Communications and Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sejalan dengan batasan ini Hamidjojo (dalam Latuheru 1993)member batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan ataupun pendapat yang dikemukakanitu sampai kepada penerima yang dituju.

Miarso (2007:6.31) mengatakan bahwa:

Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru disekolah: media visual media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojekted visual*, media audio media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya, media audio visualmerupakan kombinasi dari mediaaudio dan media audio visual atau media pandang dengar.

Media belajar adalah “Perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan

instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima'. Sedangkan Oemar Hamalik mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah "Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah".

Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Jadi, Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

## **B. Gadget**

*Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Perkembangan teknologi *Gadget* semakin maju seiring dengan perkembangan Zaman. *Gadget* sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan. Pada era globalisasi ini, jenis, fitur, maupun bentuk *gadget* yang sudah beragam. Misalnya saja komputer (termasuk laptop), *handphone*, video games *gadget* seperti PSP, video *gadget* seperti MP4, audio *gadget* seperti *ipods*, dan kamera. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Contohnya saja televisi dan *handphone* yang kini telah dinikmati oleh masyarakat pedesaan.

Menurut Muhammad Safi'I *Gadget* adalah :

Suatu istilah yang asal-mulanya dari bahasa Inggris yang mempunyai arti alat elektronik atau digital berukuran mini yang mempunyai kegunaan khusus. Sesuai penjelasan itu, apa arti *Gadget* disini bisa diasumsikan saat kita melihat atau mengamati beberapa perangkat sebuah Flashdisk yang berfungsi khusus menyimpan data. Walkman untuk mendengarkan music via handsfree, ponsel pintar yang fungsional berisi banyak sekali fitur canggih agar lebih praktis dan masih banyak lagi perangkat *Gadget* dengan teknologi mutakhir lainnya.

*Gadget* yang sekarang paling disukai adalah Smartphone, dimana hampir setiap orang dari orang tua sampai anak-anak sudah tahu cara mengaplikasikan smartphone tersebut. Dengan diberikannya banyak pilihan merk sampai model dengan harga yang bervariasi, sehingga semua kalangan dengan mudah memiliki gadget tersebut. Sehingga tidak heran kalau kalangan pelajar rata-rata sudah mempunyai *smartphone* dengan berbagai jenis dan merk.

Ponsel cerdas (bahasa Inggris: Smartphone) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penguasaan dan fungsi yang menyerupai komputer

## **C. Kreativitas Belajar**

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik sekolah maupun diluar sekolah. Kreativitas adalah terjemahan dari kata "creativity" yang dalam bahasa Inggris mempunyai akar kata "to create" yang artinya menciptakan. Kreativitas dibentuk dari kata kreatif yang merupakan kata sifat. Artinya setiap manusia mempunyai daya cipta meskipun kreativitas setiap orang berbeda-beda. Kreativitas memiliki pengertian yang berbeda-beda berdasarkan sudut pandang masing-masing. Seperti yang dikemukakan oleh Setiawan dkk (dalam Suryosubroto, 2009:220) "kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membentuk gagasan baru dan penerapan dalam pemecahan masalah".

Berdasarkan pengertian diatas, mereka menekankan ide atau gagasan yang dapat menghasilkan penemuan baru. Penemuan tersebut tidak dapat terwujud tanpa adanya pemikiran kreatif. Melalui belajar seseorang dapat memecahkan masalah sehingga pangalamannya berkembang dsan kemungkinan untuk mencipta, menggabung-gabungkan, menyusun unsur-unsur yang ada menjadi suatu yang baru.

Menurut Moreno (dalam Slameto, 2010;146)

Yang paling penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Menurut Munandar (2009;25) mengemukakan bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sehingga mampu untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar agar siswa memahami konsep dasar, teori, ide serta gagasan, sehingga diharapkan memperoleh hasil belajar yang maksimal yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Clark Moustakis (dalam Munandar, 2009:18) berpendapat “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan indentitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri, dengan alam, dan dengan orang lain”.

Guilford (dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asroni, 2004) menyatakan bahwa :

Kreativitas mencau pada kemampuan yang menandai ciricir orang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yakni cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah caracara individu dalam memikirkan sesuatu yang berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen dari pada konvergen.

Karena kreativitas merupakan sifat yang komplikatif antara seluruh anak-anak, dimana anak beraksi dengan spontan. Ketika saat dilahirkan kita memiliki kesadaran (*awareness*). Sehingga kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia.

Menurut Slameto (2010;2) “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”. Sedangkan menurut Iskandar (dalam Slameto, 2010;92-92) “belajar menjadikan seseorang yang tidak bisa menjadi bisa, tidak mengerti menjadi paham, dan mengubah tingkah lakunya”.

Berdasarkan kutipan diatas peneliti menyimpulkan bahwa belajar menuntut orang untuk maju, diharapkasn seseorang dengan belajar akan mengalami perubahan sikap yang kemudian akan mempengaruhi tingkah lakunya. Perubahan tersebut juga mempengaruhi tingkat kognitif seseorang, dari tidak paham menjadi paham. Proses belajar merupakan peristiwa yang terjadi secara sadar dan sengaja, artinya seseorang yang terlibat dalam kegiatan belajar pada akhirnya akan menyadari bahwa dia telah mempelajari sesuatu. Jadi proses belajar akan mencapai hasil maksimal apabila ada dorongan yang kuat dalam diri seseorang serta tujuan yang jelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kelas X AP di SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019 yang beralamat di Jl.Letda Sujono No.403, Tembung, Medan Tembung, Kota Medan. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil pada tahun pembelajaran 2018/2019.

Adapun yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan administrasi perkantoran di SMK Swasta Prayatna 1 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebanyak 3 (tiga ) kelas, dengan jumlah seluruh siswa 72 orang dengan menggunakan angket 25 soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket diluar sampel yang bertujuan untuk melihat validitas dan reliabilitas instrumen angket. Pengujian validitas dan reabilitas angket penelitian dilakukan dengan menggunakan *Product Moment* dan *Cronbach Alpha* dengan dibantu program *SPSS.20.0* dengan ketentuan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir instrumen dianggap valid pada taraf signifikan 95% ( $\alpha=0.05$ ) dengan jumlah responden 72 orang.

Setelah dilakukan uji coba validitas dan reliabilitas, peneliti menyebarkan kembali angket tersebut pada sampel yang telah ditentukan yang berjumlah 72 orang.

Berdasarkan hasil nilai variable *Gadget* lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% alpha 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa angket untuk instrumen soal variabel Gadget Sebagai Sumber Belajar reliabel untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,890 > 0,396$ ).

Berdasarkan nilai variabel Kreativitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,831. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% alpha 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa angket untuk instrumen soal variabel Kreativitas Belajar reliabel untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,831 > 0,396$ ).

Prestasi belajar Korespondensi siswa pada kategori tinggi sebanyak 25 orang (37,5%), kategori sedang sebanyak 10 orang (13,8%), kategori kurang sebanyak 7 orang (9,72%), dan kategori rendah sebanyak 28 orang (38,8%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna Medan dalam kategori rendah.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Persamaan regresi linear berganda adalah  $Y = 25,816 + 0,571X_1 + 0,167X_2 + e$  Berdasarkan model regresi tersebut diperoleh konstanta (a) 25,816. Jika variabel independen yaitu gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar tidak ada atau sama dengan 0, maka prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi konstant sebesar 25,816. Kemudian nilai koefisien variabel gadget sebagai media belajar ( $X_1$ ) yaitu 0,571. Jika gadget sebagai media belajar meningkat sebesar 1% maka prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi akan bertambah sebesar 0,571% dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap. Sedangkan nilai koefisien variabel Kreativitas belajar ( $X_2$ ) yaitu 0,167. Jika Kreativitas belajar meningkat sebesar 1% maka prestasi siswa pada mata pelajaran korespondensi siswa kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019 akan bertambah sebesar 0,167% dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.
2. Variabel Gadget Sebagai Media Belajar ( $X_1$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019. Dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,174 > 1,669$ ) sedangkan nilai sig ( $0,000 < 0,05$ ).

3. Variabel Kreativitas Belajar ( $X_2$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019. Dimana  $t_{hitung} > t_{table}$  ( $2,069 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,042 < 0,05$ ).
4. Hasil dari pengujian signifikansi secara simultan (uji F) bahwa gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna Medan T.A 2018/2019. Dimana ( $149,226 > 3,13$ ).
5. Hasil uji koefisien determinasi  $R^2$  (R Square) diperoleh persentase sumbangan variabel independen, yaitu gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap variabel dependen yaitu prestasi belajar sebesar 81,12 %. Sedangkan 18,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

### B. Saran

Saran yang dapat disimpulkan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya guru dan orang tua siswa bekerja sama dengan baik untuk memahami kebutuhan siswa dalam belajar. Bagi siswa yang belum mampu menggunakan gadget sebagai media belajar hendaknya untuk memulai atau lebih meningkatkan lagi pemanfaatan gadget sebagai media belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.
2. Untuk orangtua, guru dan sekolah mampu memberikan motivasi, dorongan, dan rangsangan kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam pengembangan kemampuan dan peningkatan prestasi belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti variabel-variabel lain diluar variabel yang penulis teliti, seperti motivasi belajar, disiplin belajar, penggunaan media sosial, pemanfaatan perpustakaan dan sebagainya yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi . 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Anugeranto, V. M. (2013). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Audiovisual terhadap Teknik Passing dalam Sepak Bola untuk Kelas XKI1 SMKN 5 Surabaya (Studi pada siswa kelas X.KA1 SMKN 5 Surabaya Tahun Ajaran 2011-2012). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(2), 415-418.
- Rahardjo, R. "Media Pembelajaran" 2015. Dalam Yusufhadi Miarso dan kawan
- Harfiyanto, D., Cahyo, B. U., & Tjaturahono, B. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanim, Wirda. 2015. *Pengaruh Penguatan Terhadap Prestasi Belajar Matematika*
- Harfianto, Doni. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang*. *Journal Of Educational Social Studies UNNES*. ISSN: 2252-6390.
- Hutagaol, Julita. 2014. *Hubungan Pemanfaatan Media Internet dan Fasilitas Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 11 Tahun Ajaran 2013/2014*. Bandar Lampung.
- Istarani & Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan Medan:Media Persada*.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Ana Berbakat*. 2012. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurrachmawati, 2012. Pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh System Operasi Mobile*

- Android* Pada Anak Usia Dini. Universitas Hasanudin Makasar.
- Sari, P dan Mitsalia A. A 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal profesi* 13 (2):73-77
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujoko. 2013. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. ISSN: 2337-7623
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtiana, Chandra Putri. 2013. *Pengaruh Kreativitas Belajar Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening)*. Economy Education Analysis Journal UNNES. ISSN: 2252-6544.
- Utami, Nining. 2013. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Jurnal Mikrotik. ISSN: 2354-7006
- Widyasono, Herry. 2009. Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 15, No. 6. November 2009
- Widiawati, Iis dkk. 2014. *Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jurnal Sistem Informasi Universitas Budi Luhur. ISSN: 2087-0930.
- Wulandari, R. (2011). Hubungan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Semester IV Program Studi D IV Kebidanan Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Kesmadaska*, 2(1), 45-52