

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN SMK AL-WASLIYAH PASAR SENENMEDAN T.A 2018/2019

¹⁾ Arwansyah, ²⁾ Sri Wahyuni

Korespondensi: wahyunisri_0496@gmail.com

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Abstrac

This study aims to determine whether there is an influence of smartphone usage and learning interest on student learning achievement in the Field of Entrepreneurship in SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Academic Year 2018/2019. The sampling technique used is total sampling. The sample were 67 students in SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan academic year 2018/2019. Data are collected by questionnaire method and documentation. The results of multiple linear regression analysis show that $Y = 8.380 + 0.290X_1 + 0.627X_2$. Based on the results of the partial test analysis (t test) for smartphone usage variable (X1) obtained $t_{count} > t_{table}$ ($3.673 > 1.669$) with a significance level of 0.000. The significance value for the variable (X1) is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$) This means that there is a positive and significant influence between smartphone usage (X1) on students' entrepreneurial learning achievement (Y). For student learning interest variables (X2) obtained $t_{count} > t_{table}$ ($8.188 > 1.669$) with a significance level of 0.000 which means ($0.000 < 0.05$). Thus it can be concluded that there is a positive and significant influence between interest in learning (X2) on students' entrepreneurial learning achievement (Y). Furthermore, for the F test, it was found that $F_{count} > F_{table}$ ($159.332 > 3.21$) with a significance value of 0.000. The significance value of F_{count} is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$). Based on the comparison of the above values it can be stated that the hypothesis is accepted, which means that together the use of smartphones and students' interest in learning has a positive and significant effect on student achievement in entrepreneurship subjects students of SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Academic Year 2018/2019.

Keywords: *Smartphone Usage, Student Learning Interest, Student Learning Achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* dan minat belajar terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMK Al-Waslyah Pasar Senen Medan tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 67 responden. Metode pengambilan data dilaksanakan dengan metode agket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda dan uji hipotesis. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa $Y = 8,380 + 0,290X_1 + 0,627X_2$. Berdasarkan hasil analisis uji parsial (uji t) untuk variabel penggunaan *smartphone* (X1) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,673 > 1,669$) dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi untuk variabel (X1) lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* (X1) terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa (Y). Untuk variabel minat belajar siswa (X2) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,188 > 1,669$) dengan taraf signifikansi 0,000 yang berarti ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara minat belajar (X2) terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa (Y). Selanjutnya untuk uji F diperoleh hasil bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($159,332 > 3,21$) dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi F_{hitung} lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan perbandingan nilai diatas maka dapat dinyatakan hipotesis diterima, yang berarti secara bersama-sama penggunaan *smartphone* dan minat belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata-kata kunci: *Penggunaan Smartphone, Minat Belajar Siswa, Prestasi Belajar Siswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan manusia yang cerdas, damai, dan terbuka sehingga tujuan pembangunan nasional dapat tercapai. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Jika kualitas sumber daya manusia rendah maka akan menghambat pembangunan bangsa.

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pendidikan di sekolah yang dilakukan oleh guru dan siswa, proses belajar yang dilakukan seorang pelajar adalah untuk mengetahui suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui. dimana kegiatan belajar mengajar tersebut bertujuan untuk mencerdaskan dan meningkatkan kemampuan peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan proses belajar mengajar ini dapat di lihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Prestasi belajar peserta didik dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan. Siswa akan memperoleh prestasi belajar yang baik apabila siswa bersungguh-sungguh dalam belajar.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan

Ke las	Tida k Menc apai KKM		R at a- ra ta	Menc apai KKM		R at a- ra ta	Ju ml ah Sis wa	Rata ² Nilai Kese luru han
	< 7 %			≥ 7 %				
X- B M	1 6 2 %	6 2 %	56 ,6	1 0 3 8 %	3 8 %	72	26	62,5

XI- B M	1 0 3 %	5 3 %	60 ,5	9	4 7 %	73 ,3	19	66,6
XI I- B M	1 3 9 %	5 9 %	62 ,7	9	4 1 %	72 ,8	22	66,8
Ju ml ah	3 9	5 8 %	59 ,6	2 8	4 2 %	72 ,7	67	65,1
KKM 70								

Sumber : DKN Pelajaran Kewirausahaan SMK-BM Al-Wasliyah Pasar Senen

Menurunnya prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik ini tentu saja ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Slameto (2010:54) "faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal". Faktor internal berkaitan dengan faktor di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan faktor luar individu yang mempengaruhi proses belajarnya. Pada penelitian kali ini peneliti akan meneliti faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu "minat belajar siswa" dan faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu "penggunaan *smartphone*".

Dengan kemajuan zaman seperti saat ini, sebenarnya *smartphone* juga dapat berguna dan bermanfaat bagi kalangan pelajar jika *smartphone* tersebut digunakan dengan baik dan untuk kepentingan belajar. *Smartphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat membantu siswa untuk memperdalam pengetahuan dan pelajaran yang telah diterima di sekolah, serta dapat juga digunakan untuk mengakses hal-hal yang dibutuhkan untuk memperdalam

pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari di sekolah.

Kenyataan yang terjadi pada dunia pendidikan saat ini, masih banyak siswa yang tidak memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki dengan baik, termasuk salah satunya adalah di kalangan pelajar SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan, pada umumnya *smartphone* yang mereka miliki, mereka gunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat dan tidak berkaitan dengan pembelajaran mereka di sekolah. Banyak pembelajaran dan menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone*.

Tak jarang karena hal ini pula dapat membuat minat belajar siswa menurun, banyak siswa yang tidak mampu fokus dan memberika perhatian penuh terhadap proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas, mereka lebih tertarik untuk membuka *smartphone* mereka dan bermain ketika proses belajar mengajar berlangsung, sehingga menyebabkan prestasi belajar mereka menurun.

Selain penggunaan *smartphone*, minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Minat belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Minat tersebut dapat dilihat dari keaktifan dalam proses belajar mengajar seperti kemampuan bertanya mengenai materi yang di sampaikan guru, kemampuannya dalam menjawab pertanyaan atau tes yang diberikan guru baik secara lisan maupun tulisan, kerajinan siswa mengerjakan tugas, serta kebiasaan siswa membaca buku baik di rumah maupun di sekolah. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pembelajaran yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, apabila siswa belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap mata pelajaran yang dipelajari,

siswa yang menggunakan *smartphone* untuk *chattingan*, mengakses media sosial, bermain game, dan mengakses hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran sekolah. Hal ini tentu saja membuat para peserta didik lupa waktu dalam menggunakan *smartphone* tersebut dan membuat mereka lupa akan kewajiban utama mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Para peserta didik mulai melupakan hal-hal penting dalam

maka prestasi yang diperoleh juga akan lebih baik.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Penggunaan *Smartphone*

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini memberikan pengaruh yang besar bagi gaya hidup masyarakat khususnya pelajar, dengan kemunculan *smartphone* (telepon cerdas) yang memiliki aplikasi canggih ini dapat memudahkan aktifitas penggunaannya. Menurut Irwanto (2017:82), *smartphone* merupakan sebuah perangkat multifungsi yang memberikan berbagai keuntungan bagi pengguna apabila dapat digunakan secara tepat. Menurut Zulftria (2017:98), Ponsel pintar merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses surat elektronik, tv digital, mesin pencari, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan ponsel menjadi jelas, Generasi berikutnya sebuah telpon pintar biasanya mendukung satu atau lebih teknologi nirkabel jarak pendek seperti *Bluetooth* dan *infrared*, sehingga memungkinkan untuk mentransfer data melalui koneksi nirkabel di samping untuk koneksi data selular.

Agusta (2016:30) mengatakan bahwa, Fungsi dasar *smartphone* adalah untuk menerima telepon dan juga mengirim pesan singkat. Akan tetapi semakin pesatnya perkembangan zaman yang menuntut manusia untuk berkembang, membuat teknologi informasi dan komunikasi juga berkembang, sehingga fungsi awal telepon genggam yang awalnya hanya sebagai alat bantu komunikasi berkembang menjadi fungsi lainnya yakni sebagai pengganti komputer. Dikatakan sebagai pengganti komputer karena di dalamnya terdapat fitur-fitur dan aplikasi komputer yang dapat di akses, salah satunya adalah jaringan internet. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 *players* dan beberapa fungsi lain sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun”.

kecanggihan teknologi saat ini sering digambarkan sebagai pisau bermata dua. Di

juga memberikan dampak negatif. Zulfitria (2017:96) mengatakan bahwa : Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa diakses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing* atau berkomunikasi di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah dioperasikan. Menurut Rozali (2017 : 725) Dampak positif penggunaan gadget:

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *smartphone* (telepon cerdas) adalah inovasi dari alat komunikasi telfon seluler yang memiliki kelebihan dalam aplikasinya. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia telepon cerdas ini memiliki berbagai fungsi, tidak hanya sekedar sebagai alat komunikasi semata akan tetapi juga bisa digunakan sebagai media hiburan dan penyimpanan data-data penting. Aplikasi yang tersedia semakin memberikan kemudahan aktivitas para penggunanya.

Saat ini perangkat *smartphone* sudah menjamur di lingkungan masyarakat bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya. Akan tetapi belakangan muncul kontroversi berita di media massa yang mulai menanyakan seberapa perlu *smartphone* di kalangan anak-anak, mengingat

satu sisi *smartphone* memberikan dampak positif pada anak, tapi disisi lain *smartphone*

- tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Sedangkan dampak negatif yang di timbulkan dari penggunaan *smartphone* ialah :

- 1) penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan

- gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut
- 2) malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka vidio di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari
 - 3) penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
 - 4) kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.
 - 5) dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radisasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak
 - 6) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat

pengaruh yang penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berfikir seseorang dalam segala aktivitas belajar. Minat tentunya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dikarenakan dengan adanya minat siswa terhadap sesuatu kegiatan pembelajaran akan memberikan dampak positif prestasi belajar siswa tersebut, begitu juga sebaliknya jika suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memberikan pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa tersebut.

- 7) menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya
- 8) dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dengan demikian pengguna *smartphone* harus memiliki sikap yang bijak dalam penggunaan *smartphone* yang mereka miliki, diharapkan penggunaan *smartphone* ini dapat memberikan kemudahan tersendiri dalam melancarkan aktivitas penggunaannya dan memberikan manfaat-manfaat yang baik lainnya selama penggunaan *smartphone* ini tidak berlebihan yaitu masi mengikuti batas kewajaran dalam penggunaannya.

2. Minat Belajar

Faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa salah satunya adalah minat belajar siswa. Minat mempunyai

Menurut Rahmayanti (2016:206), minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan dan pengajaran. Untuk dapat melaksanakan hal itu, kita sebagai pendidik harus dapat membina dan meningkatkan minat belajar siswa agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Slameto (2010:180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara

diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Istarani dan Intan Pulungan (2016 : 44) mengatakan bahwa, minat yang ada pada diri seseorang pada dasarnya bukanlah bawaan sejak lahir, melainkan minat itu diperoleh sejak seseorang beradaptasi dengan lingkungannya. Syah (2008: 89) mengatakan belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Menurut Djamarah (2013), minat belajar yang tinggi cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat akan timbul dalam diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar diri siswa seperti orang tua, teman, bahkan guru. Minat juga dapat diartikan sebagai ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas lainnya. Minat mempunyai pengaruh yang penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berfikir seseorang dalam segala aktivitas belajar. Minat tentunya berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dikarenakan dengan adanya minat siswa terhadap sesuatu pada kegiatan belajar itu sendiri. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memberikan pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa tersebut.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik dari berbagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu "*Presesatie*" yang

kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi presentasi yang berarti usaha. Sementara dalam kamus Ilmiah Populer, prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Pada umumnya prestasi ini digunakan untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan atau bukti suatu keberhasilan. Menurut Syah (2008), prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Djamarah (2013), prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk simbol, angka maupun huruf atau kalimat yang menyatakan pencapaian kemajuan yang dilakukan oleh siswa pada masa waktu siswa tertentu yang berguna sebagai evaluasi dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar itu merupakan suatu bukti keberhasilan siswa dalam pelajaran yang dicapai dengan perjuangan dalam pembelajaran disekolah yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, istilah prestasi yang dimaksud adalah hasil belajar yang dicapai siswa yang merupakan hasil dari proses pembelajaran dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan yang beralamat di Jln. Pasar Senen No.7 Kp. Baru Medan. Menurut Arikunto (2016:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Adapun yang

menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 67 siswa yang terdiri dari 3 kelas. Arikunto (2016:131) juga mengatakan sampel adalah suatu bagian dari populasi yang akan diteliti. Penelitian dengan sampel penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung setidaknya-tidaknya dari kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana. Berdasarkan pendapat Arikunto tersebut, Dalam penelitian sampel diambil dengan menggunakan metode *total sampling*; dimana semua jumlah populasi yaitu 67 siswa dijadikan sebagai sampel. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Expost Facto* Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *kuantitatif*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, kuisioner/angket dan dokumentasi. Untuk variabel prestasi belajar (Y) metode yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara melihat DKN kewirausahaan siswa. Sedangkan untuk pengumpulan data variabel penggunaan *smartphone*(X_1) dan minat belajar(X_2) siswa menggunakan metode kuisioner yaitu pemberian angket pernyataan yang terdiri dari 20 pernyataan untuk variabel penggunaan *smartphone* dan 20 pernyataan untuk variabel minat belajar yang diberikan kepada seluruh responden yaitu 67 siswa dengan penilaian pernyataan menggunakan *skala liker*. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda dan uji hipotesis yaitu uji parsual (uji t), uji simultan (uji f) dan uji koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Tabel 1. Tingkat Kecenderungan Variabel Penggunaan Smartphone (X_1)

Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
> $M_i + 1,5 S_{di}$	>70,7	9	13,43%	Tinggi
$M_i s/d M_i + 1,5 S_{di}$	63 – 70,7	21	31,34%	Sedang
$M_i - 1,5 S_{di} S/d M_i$	55,3 – 63	26	38,81%	Kurang
< $M_i - 1,5 S_{di}$	<55,3	11	16,42%	Rendah
Total		67	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 9 orang responden (13,43%) memiliki penggunaan *smartphone* yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 21 orang responden (31,34%), kategori kurang sebanyak 26 orang responden (38,81%), dan kategori rendah ada 11 orang responden (16,42%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan *smartphone* pada siswa termasuk dalam kategori “Kurang” (38,81%).

Tabel 2. Tingkat Kecenderungan Variabel Minat Belajar (X_2)

Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
> $M_i + 1,5 S_{di}$	>71,2	9	13,43%	Tinggi
$M_i s/d M_i + 1,5 S_{di}$	62,5 – 71,2	21	31,34%	Sedang
$M_i - 1,5 S_{di} S/d M_i$	53,8 – 62,5	24	35,83%	Kurang
< $M_i - 1,5 S_{di}$	<53,8	13	19,4%	Rendah
Total		67	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 9 orang

responden (13,43%) memiliki minat belajar yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 21 orang responden (31,34%), kategori kurang sebanyak 24 orang responden (35,83%), dan kategori rendah ada 13 orang responden (19,4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum minat belajar siswa termasuk dalam kategori “Kurang” (35,83%).

Tabel 3. Tingkat Kecenderungan Variabel Prestasi Belajar (Y)

Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
> Mi + 1,5 Sdi	> 73,74	10	14,93%	Tinggi
Mi s/d Mi + 1,5 Sdi	67,5 - 73,74	18	26,87%	Sedang

Mi - 1,5 Sdi S/d Mi	61,26 - 67,5	16	23,88%	Kurang
< Mi - 1,5 Sdi	<61,26	23	34,32%	Rendah
Total		67	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hanya terdapat 10 orang responden (14,93%) memiliki prestasi belajar yang dikategorikan tinggi, kategori sedang sebanyak 18 orang responden (26,87%), kategori kurang sebanyak 16 orang responden (23,88%), dan kategori rendah ada 23 orang responden (34,32%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara umum prestasi belajar siswa termasuk dalam kategori "rendah" (34,32%).

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah data dan model yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan analisis regresi data, syarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu adalah bahwa data dan model regresi yang digunakan haruslah berdistribusi normal. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan *kolmogrov-smirnov* ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 20,0. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa ketiga variabel berdistribusi normal dengan nilai *asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,856. Ini berarti nilai $\text{sig} = 0,856 > 0,05$.

Uji Linearitas

Uji linearitas dalam regresi digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel penelitian mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Kriteria yang digunakan untuk melihat hubungan antar variabel dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansinya (*deviation from linearity*). Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antar variabel begitu juga

sebaliknya. Setelah dilakukan pengujian linearitas dengan menggunakan program SPSS 20,0, untuk hubungan linear antara variabel penggunaan *smartphone*(X_1) dengan prestasi belajar(Y) diperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* adalah $0,062 > 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa ada hubungan linear antara variabel penggunaan *smartphone* (X_1) dengan prestasi belajar (Y) yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk melihat hubungan linear antara variabel minat belajar (X_2) dengan prestasi belajar (Y) diperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* adalah $0,735 > 0,05$. Hal tersebut berarti ada hubungan linear antara variabel minat belajar (X_2) dengan prestasi belajar (Y) yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas cukup baik digunakan dalam model regresi dan pengujian selanjutnya.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antar variabel bebas dalam penelitian. Penelitian yang baik adalah ketika tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas yaitu ketika nilai *Tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* < 10 . Dari hasil pengujian diperoleh nilai *tolerance* $0,399 > 0,10$ dan nilai *VIF* $= 2,506 < 10$. Hal ini berarti bahwa kedua variabel bebas tidak saling memiliki hubungan. Kedua variabel bebas baik digunakan untuk model regresi.

Pengujian Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial (uji-t) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikansi masing-masing variabel independen dan variabel dependen.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai $sig > 0,05$ maka hipotesis ditolak pada taraf $\alpha = 5\%$. Dari hasil hasil uji t untuk variabel penggunaan *smartphone* (X_1) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,673 dan nilai signifikansi adalah 0,000 . Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,673 > 1,669$) dan nilai sig ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H1 diterima, dimana variabel penggunaan *smartphone* (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Sedangkan hasil uji t untuk variabel minat belajar (X_2) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 8,188. dan nilai signifikansi adalah 0,000 . Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,188 > 1,669$) dan nilai sig ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H2 diterima, dimana variabel minat belajar (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan (Uji F) pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara kedua variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan ketentuan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$ maka hipotesis diterima dan sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $sig > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Dari hasil uji F diperoleh nilai F_{hitung} adalah sebesar 159,332 dan nilai signifikansi adalah 0,000 . Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($159,332 > 3,21$) dan nilai sig ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti bahwa H3 diterima, dimana secara bersama-sama penggunaan *smartphone* dan minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

- a. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* (X_1) Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Siswa (Y)

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 8,380 + 0,290X_1 + 0,627X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel penggunaan *smartphone* ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel minat belajar tetap, maka peningkatan penggunaan *smartphone* tersebut juga akan meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa sebesar 0,290.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 yang dilakukan secara parsial, diperoleh hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,673 > 1,669$). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan *smartphone* siswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 dapat diterima.

- b. Pengaruh Minat Belajar (X_2) Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Siswa (Y)

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 8,380 + 0,290X_1 + 0,627X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel minat belajar ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel penggunaan *smartphone* tetap, maka peningkatan minat belajar tersebut juga akan meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa sebesar 0,627.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 yang dilakukan secara parsial, diperoleh hasil perhitungan uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,188 > 1,669$). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari minat belajar siswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 dapat diterima.

c. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* (X_1) dan Minat Belajar (X_2) Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Siswa (Y)

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 8,380 + 0,290X_1 + 0,627X_2 + e$. Persamaan ini menggambarkan bahwa jika variabel penggunaan *smartphone* (X_1) dan minat belajar (X_2) dianggap konstan maka prestasi belajar kewirausahaan siswa adalah sebesar 8,380. Jika variabel penggunaan *smartphone* ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel minat belajar tetap, maka peningkatan penggunaan *smartphone* tersebut juga akan meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa sebesar 0,290. Demikian juga jika variabel minat belajar ditingkatkan satu satuan sedangkan variabel penggunaan *smartphone* tetap, maka peningkatan minat belajar tersebut juga akan meningkatkan prestasi belajar kewirausahaan siswa sebesar 0,627.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 yang dilakukan secara simultan diperoleh hasil perhitungan uji F yang menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($159,332 > 3,21$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 dapat diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil pengujian/analisis yang telah dilakukan pada penelitian mengenai penggunaan *smartphone* dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan secara parsial (uji-t) diperoleh nilai t_{hitung} variabel penggunaan *smartphone* (X_1) adalah sebesar 3,673 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sedangkan Nilai t_{tabel}

adalah sebesar 1,669 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,673 > 1,669$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Sedangkan hasil uji t untuk variabel minat belajar (X_2) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 8,188. dan nilai signifikansi adalah 0,000. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai untuk minat belajar siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,188 > 1,669$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Hasil uji F menunjukkan nilai F_{hitung} adalah sebesar 159,332 dan nilai signifikansi adalah 0,000 sedangkan Nilai F_{tabel} sebesar 3,21. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($159,332 > 3,21$) dan nilai sig ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Hasil persamaan regresi linear berganda $Y = 8,380 + 0,290X_1 + 0,627X_2 + e$ Hasil regresi tersebut menunjukkan bahwa arah pengaruh penggunaan *smartphone* (X_1) dan minat belajar siswa (X_2) terhadap prestasi belajar kewirausahaan (Y) siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan bersifat positif dan signifikan. Artinya setiap terjadi peningkatan penggunaan *smartphone* (X_1) dan minat belajar siswa (X_2) maka akan

diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

4. Hasil uji koefisien determinasi (R^2) adalah 0,833 . Nilai tersebut berarti bahwa sekitar 83% prestasi belajar kewirausahaan siswa SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan dipengaruhi oleh variabel penggunaan *smartphone* dan minat belajar, sedangkan sisanya sekitar 17% dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang berada diluar analisa penelitian.

SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan Tahun Ajaran 2018/2019 maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Siswa sebaiknya dapat mengontrol menggunakan *gadget* saat berada di sekolah. Saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya tidak menggunakan atau tidak mengaktifkan *gadget* supaya dapat berkonsentrasi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi Pihak Sekolah
 - a) Kepala Sekolah
Kepala sekolah beserta pengurus kesiswaan sebaiknya membuat peraturan penggunaan *gadget* di sekolah seperti mengumpulkan dan meletakkan *gadget* siswa pada loker tertentu ketika jam pembelajaran berlangsung.
 - b) Guru

Guru sebaiknya ikut mengawasi penggunaan *gadget* siswa selama berada di kelas atau saat pembelajaran berlangsung. Guru juga sebaiknya mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif.

3. Bagi Guru dan Orang Tua
Sebaiknya antara guru dan orang tua saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam mengawasi proses belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah, serta memberikan batasan dan pengawasan yang lebih terhadap siswa dalam menggunakan *smartphone* supaya tidak mempengaruhi minat belajar dan menurunkan prestasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agusta, Duha. 2016. Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan *smartphone* pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *Skripsi*. UNY. Yogyakarta
- Anggraini, Erin. 2014. Hubungan Antara Minat Belajar Dan Fasilitas Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xis Ips Sman 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Surakarta
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gifari, dan Iis Kurnia. 2015. Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Siosioteknologi*. Vol 14, No 2

- Hasanah, Nur dan Dyah Kumalasari. 2015. Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Jurnal Pendidikan IPS*. Vol 2, No 1, hal 55-70. p-ISSN: 2356-1807
- Irwanto. 2017. Penggunaan *Smartphssone* dalam Pembelajaran Kimia. *Journal For Islamic Social Sciences*. Vol 2, No 1, Hal 81-87. p.ISSN: 2527 – 7588
- Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Khairani, Makmun. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta. Aswaja Pressind
- Manumpil, Beauty, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*. Vol 3, No 2, hal 1-6
- Maulia, Dewi. dkk. 2016. Pengaruh Gaya Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Siswa Kelas Xi Iis Di SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret
- Muflih dkk. 2017. Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*. Vol 8, No 1. ISSN : 2087-2879
- Novauli, Feralys.M. 2015. Kompetensi Guru dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri Dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Vol 3, No 1, Hal 45-67. ISSN 2302-0156
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rahma, Afifah. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus Man 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*. Vol. 2 No. 2
- Rahmayanti, Vina. 2016. Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Di Depok. *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 2. ISSN: 2527-967X
- Rohmah, Chusna Oktia, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rozalia, Maya Ferdiana. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. Vol. 5, No. 2 . p-ISSN: 2338-1140
- Rusmiati. 2017. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Kewirausahaan Siswa MA Al-Fattah Sumbermulyo*. Vol 1, No 1, Hal 21-36. ISSN 2549-1377
- Siagian, Roida, E,F. (tanpa tahun terbit). *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. *Jurnal Formatif 2*. ISSN: 2088-351X
- Simamora, Antonius SM. 2016. Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling

- Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sriyanti, Lilik. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2011. *Metode Peneliiian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syahnaz, Sellyza. 2016. Pengaruh Waktu Belajar di Rumah dan Penggunaan Handphone Siswa Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI IPS SMA Angkasa Lanud Soewondo Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNIMED
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Zulfitria. 2017. Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 1, No. 2. ISSN : 2579 - 615