

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta yang berjumlah 61 siswa. Data hasil penelitian terdiri satu variabel bebas yaitu penggunaan gawai (X) dan tiga variabel terikat yaitu minat belajar (Y_1), karakter (Y_2) dan hasil belajar (Y_3). Deskripsi hasil penelitian ini menggambarkan dan menyajikan informasi data pada masing-masing variabel yang meliputi distribusi frekuensi dan kategorisasi hasil pengukuran. Hasil deskripsi secara rinci dari masing-masing variabel, dapat dilihat dalam urang sebagai berikut.

1. Penggunaan Gawai

Data penggunaan gawai diperoleh dari angket/kuisisioner terbuka dan tertutup yang berjumlah 15 butir pernyataan, 14 butir pernyataan pada angket tertutup dinyatakan valid yang diberikan kepada responden sebanyak 61 siswa. Hasil dari yang didapat pada angket terbuka dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan Gawai

No	Durasi Penggunaan gawai	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah \leq 3 jam	2	3,39 %
2.	Sedang \leq 4 Jam	5	8,47 %
3.	Tinggi \geq 4 Jam	54	88,14 %

Hasil pada tabel menunjukkan bahwa 61 responden yang merupakan siswa kelas X Program keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta. Didapati 2 siswa dari 61 siswa masuk pada kategori rendah, 5 siswa masuk pada kategori sedang dan 54 siswa masuk kategori tinggi. Dengan rerata penggunaan gawai 8,3 jam/hari maka dapat dinyatakan bahwa durasi penggunaan gawai dengan tingkat intensitas yang tinggi.

Hasil perhitungan statistik dari angket/ kuisisioner tertutup yang didapat dari 61 siswa sebagai responden. Diketahui bahwa rata-rata skor siswa dalam pengisian angket/kuisisioner penggunaan gawai sebesar 41,64 dengan skor minimum 35 dan skor maksimum 51. Hasil lebih rinci perhitungan statistik deskriptif untuk variabel penggunaan gawai menggunakan *software* SPSS versi 21 dapat dilihat pada Tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Penggunaan Gawai

Variabel	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev
Penggunaan Gawai	61	35	51	2540	41,64	3,929

Menyusun distribusi frekuensi variabel penggunaan gawai dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges rules*, yakni $k=1+3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 61 \\
 &= 1 + 3,3 (1,785)
 \end{aligned}$$

$$= 1 + 5,891$$

$$= 6.891 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}$$

b) Menentukan rentang kelas

$$\text{Rentan kelas} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

$$= 51 - 35$$

$$= 16$$

c) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{16}{7}$$

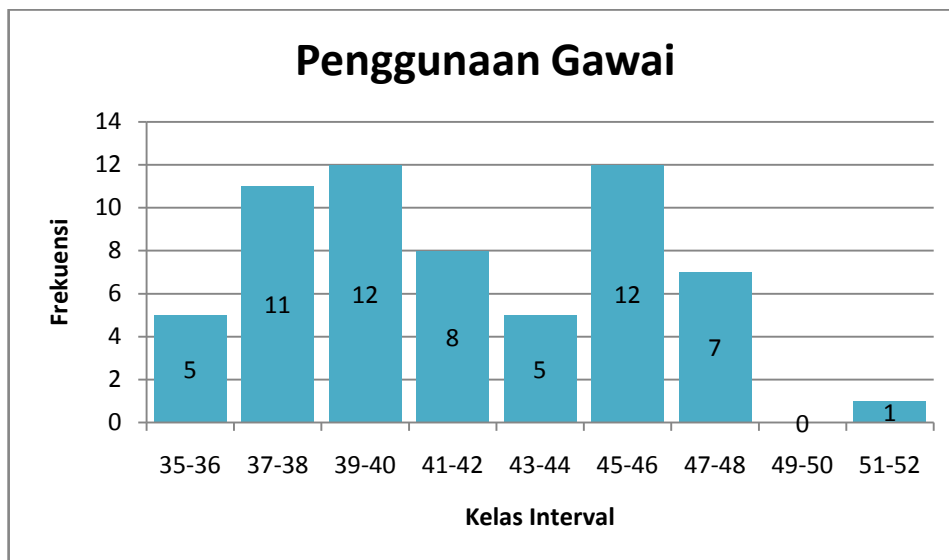
$$= 2,285 \text{ (dibulatkan menjadi 2)}$$

Hasil distrbusi frekuensi variabel penggunaan gawai dapat dilihat pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gawai

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1.	35-36	5	8 %
2.	37-38	11	18 %
3.	39-40	12	20 %
4.	41-42	8	13 %
5.	43-44	5	8 %
6.	45-46	12	20 %
7.	47-48	7	11 %
8.	49-50	0	0 %
9.	51-52	1	2 %
Jumlah		61	

Berdasarkan Tabel 11, distribusi frekuensi variabel penggunaan gawai terdiri dari 9 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki 2 rentang skor. Kelas interval 35-36 sebanyak 5 siswa (8%), kelas interval 37-38 sebanyak 11 siswa (18%), kelas interval 39-40 sebanyak 12 siswa (20%), kelas interval 41-42 sebanyak 8 siswa (13%), kelas interval 43-44 sebanyak 5 siswa (8%), kelas interval 45-46 sebanyak 12 siswa (20%), kelas interval 47-48 sebanyak 7 siswa (11%), kelas interval 49-50 sebanyak 0 siswa (0%), kelas interval 51-52 sebanyak 1 siswa (2%). Hasil tersebut dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Histogram Variabel Penggunaan Gawai

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan penggunaan gawai. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dibagi dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah. Untuk menentukan kategori kecenderungan dari variabel penggunaan gawai dihitung M_i dan SD_i terlebih dahulu.

- a) Menghitung nilai rata-rata ideal (Mi)

Skor Max = Nilai tertinggi jawaban alternatif x jumlah soal

$$= 4 \times 14 = 56$$

Skor Min = Nilai terendah jawaban alternatif x jumlah soal

$$= 1 \times 14 = 14$$

$$\text{Mi} = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$= \frac{1}{2} (56 + 14)$$

$$= \frac{1}{2} (70)$$

$$= 35$$

- b) Menghitung Standar Deviasi ideal (SDi)

$$\text{SDi} = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$= \frac{1}{6} (56 - 14)$$

$$= \frac{1}{6} (42)$$

$$= 7$$

Hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai Mi sebesar 35 dan nilai SDi sebesar

7. Setelah itu dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup dan rendah.

- a) Kategori Sangat Tinggi = $X > \text{Mi} + 1,5 \times \text{SDi}$

$$= X > 35 + 1,5 \times 7$$

$$= X > 45,5$$

$$= X > 46$$

- b) Kategori Tinggi = $\text{Mi} < X \leq \text{Mi} + 1,5 \times \text{SDi}$

$$= 35 < X \leq 35 + 1,5 \times 7$$

$$= 35 < X \leq 45,5$$

$$= 35 < X \leq 46$$

c) Kategori Cukup $= Mi - 1,5 \times SDi < X \leq Mi$

$$= 35 - 1,5 \times 7 < X \leq 35$$

$$= 24,5 < X \leq 35$$

$$= 25 < X \leq 35$$

d) Kategori Rendah $= X < Mi - 1,5 \times SDi$

$$= X < 35 - 1,5 \times 7$$

$$= X < 24,5$$

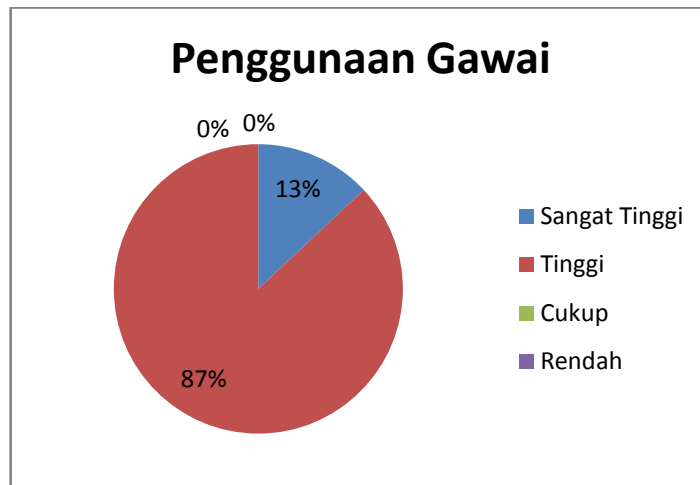
$$= X < 25$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel penggunaan gawai yang ditunjukkan pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Distribusi Kecenderungan Variabel Penggunaan Gawai

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	$X > 46$	Sangat Tinggi	8	13 %
2.	$35 < X \leq 46$	Tinggi	53	87 %
3.	$25 < X \leq 35$	Cukup	0	0 %
4.	$X < 25$	Rendah	0	0 %
Jumlah			61	100 %

Hasil analisa data variabel penggunaan gawai kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta secara lebih jelas digambarkan pada Gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram *Pie* variabel Penggunaan Gawai

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 3 diatas, diketahui bahwa terdapat 8 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 53 siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori cukup maupun rendah. perhitungan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta untuk variabel penggunaan gawai berada pada kategori tinggi.

2. Minat Belajar

Hasil perhitungan statistik dari angket/ kuisisioner tertutup yang didapat dari 61 siswa sebagai responden. Diketahui bahwa rata-rata skor siswa dalam pengisian angket/kuisisioner minat belajar sebesar 39,92 dengan skor minimum 29 dan skor maksimum 56. Hasil lebih rinci perhitungan statistik deskriptif untuk variabel minat belajar menggunakan *software* SPSS versi 21 dapat dilihat pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Minat Belajar

Variabel	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev
Penggunaan Gawai	61	29	56	2435	39,92	5,100

Menyusun distribusi frekuensi variabel minat belajar dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges rules*, yakni $k=1+3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 61 \\
 &= 1 + 3,3 (1,785) \\
 &= 1 + 5,891 \\
 &= 6.891 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}
 \end{aligned}$$

- b) Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Rentan kelas} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 56 - 29 \\
 &= 27
 \end{aligned}$$

- c) Menentukan panjang kelas interval

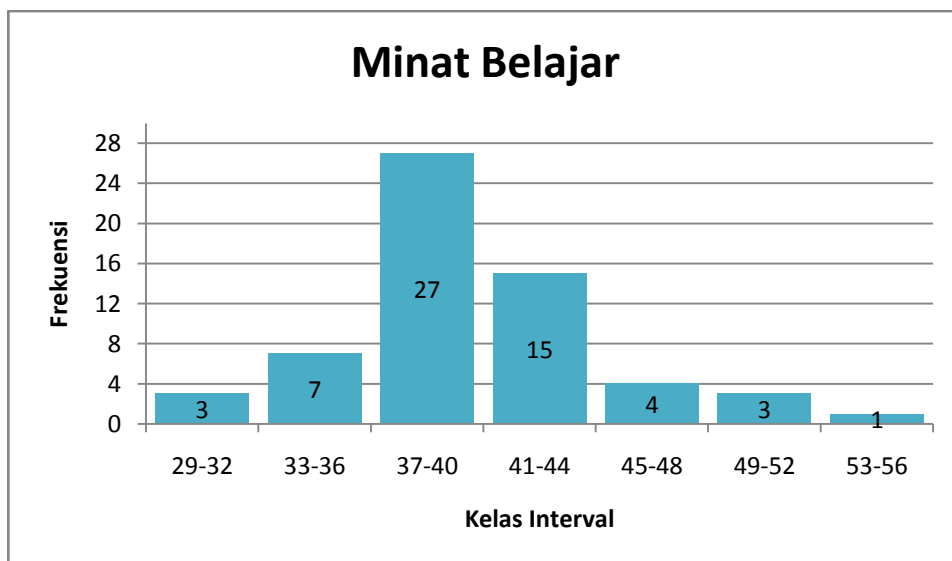
$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{27}{7} \\
 &= 3,857 \text{ (dibulatkan menjadi 4)}
 \end{aligned}$$

Hasil distrbusi frekuensi variabel minat belajar dapat dilihat pada Tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	29-32	3	5 %
2.	33-36	7	11 %
3.	37-40	27	44 %
4.	41-44	15	25 %
5.	45-48	4	7 %
6.	49-52	3	5 %
7.	53-56	1	2 %

Berdasarkan Tabel 14, distribusi frekuensi variabel minat belajar terdiri dari 7 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki 4 rentang skor. Kelas interval 29-32 sebanyak 3 siswa (5%), kelas interval 33-36 sebanyak 7 siswa (11%), kelas interval 37-40 sebanyak 27 siswa (44%), kelas interval 41-44 sebanyak 15 siswa (25%), kelas interval 45-48 sebanyak 4 siswa (7%), kelas interval 49-52 sebanyak 3 siswa (5%), kelas interval 53-56 sebanyak 1 siswa (2%). Hasil tersebut dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 4. Histogram Variabel Minat Belajar

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan minat belajar. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dibagi dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah. Untuk menentukan kategori kecenderungan dari variabel penggunaan gawai dihitung M_i dan SD_i terlebih dahulu.

a) Menghitung nilai rata-rata ideal (M_i)

$$\begin{aligned}\text{Skor Max} &= \text{Nilai tertinggi jawaban alternatif} \times \text{jumlah soal} \\ &= 4 \times 14 = 56\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min} &= \text{Nilai terendah jawaban alternatif} \times \text{jumlah soal} \\ &= 1 \times 14 = 14\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}M_i &= \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{2} (56 + 14) \\ &= \frac{1}{2} (70) \\ &= 35\end{aligned}$$

b) Menghitung Standar Deviasi ideal (SD_i)

$$\begin{aligned}SD_i &= \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{6} (56 - 14) \\ &= \frac{1}{6} (42) \\ &= 7\end{aligned}$$

Hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai M_i sebesar 35 dan nilai SD_i sebesar 7. Setelah itu dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup dan rendah.

- a) Kategori Sangat Tinggi = $X > M_i + 1,5 \times SD_i$
= $X > 35 + 1,5 \times 7$
= $X > 45,5$
= $X > 46$
- b) Kategori Tinggi = $M_i < X \leq M_i + 1,5 \times SD_i$
= $35 < X \leq 35 + 1,5 \times 7$
= $35 < X \leq 45,5$
= $35 < X \leq 46$
- c) Kategori Cukup = $M_i - 1,5 \times SD_i < X \leq M_i$
= $35 - 1,5 \times 7 < X \leq 35$
= $24,5 < X \leq 35$
= $25 < X \leq 35$
- d) Kategori Rendah = $X < M_i - 1,5 \times SD_i$
= $X < 35 - 1,5 \times 7$
= $X < 24,5$
= $X < 25$

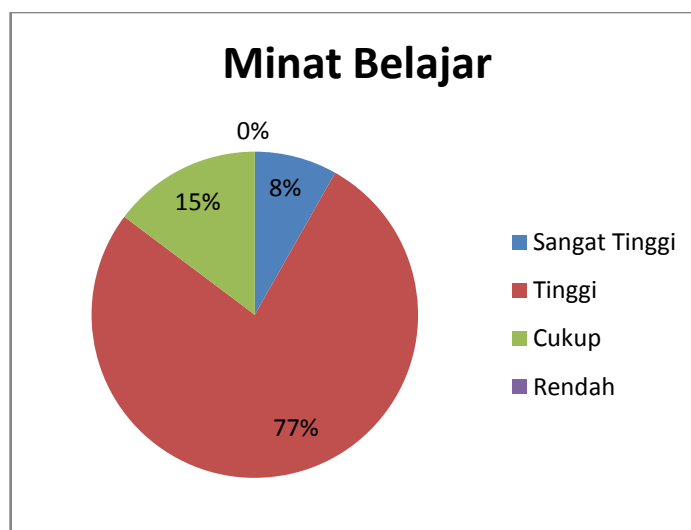
Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel minat belajar yang ditunjukkan pada Tabel 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Distribusi Kecenderungan Variabel Minat Belajar

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	$X > 46$	Sangat Tinggi	5	8,20 %
2.	$35 < X \leq 46$	Tinggi	47	77,05 %
3.	$25 < X \leq 35$	Cukup	9	14,75 %

4.	$X < 25$	Rendah	0	0 %
Jumlah			61	100 %

Hasil analisa data variabel minat belajar kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta secara lebih jelas digambarkan pada Gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram *Pie* variabel Minat Belajar

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 5 diatas, diketahui bahwa terdapat 5 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 47 siswa yang masuk dalam kategori tinggi, 9 siswa masuk pada kategori cukup dan tidak ada yang siswa masuk pada kategori rendah. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta untuk variabel minat belajar berada pada kategori tinggi.

3. Karakter

Hasil perhitungan statistik dari angket/ kuisisioner tertutup yang didapat dari 61 siswa sebagai responden. Diketahui bahwa rata-rata skor siswa dalam pengisian

angket/kuisisioner minat belajar sebesar 48,90 dengan skor minimum 39 dan skor maksimum 60. Hasil lebih rinci perhitungan statistik deskriptif untuk variabel karakter menggunakan *software* SPSS versi 21 dapat dilihat pada Tabel 16 sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Karakter

Variabel	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev
Penggunaan Gawai	61	39	60	2983	48,90	4,959

Menyusun distribusi frekuensi variabel karakter dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- a) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges rules*, yakni $k=1+3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 61 \\
 &= 1 + 3,3 (1,785) \\
 &= 1 + 5,891 \\
 &= 6.891 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}
 \end{aligned}$$

- b) Menentukan rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Rentan kelas} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 60 - 39 \\
 &= 21
 \end{aligned}$$

- c) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{21}{7}$$

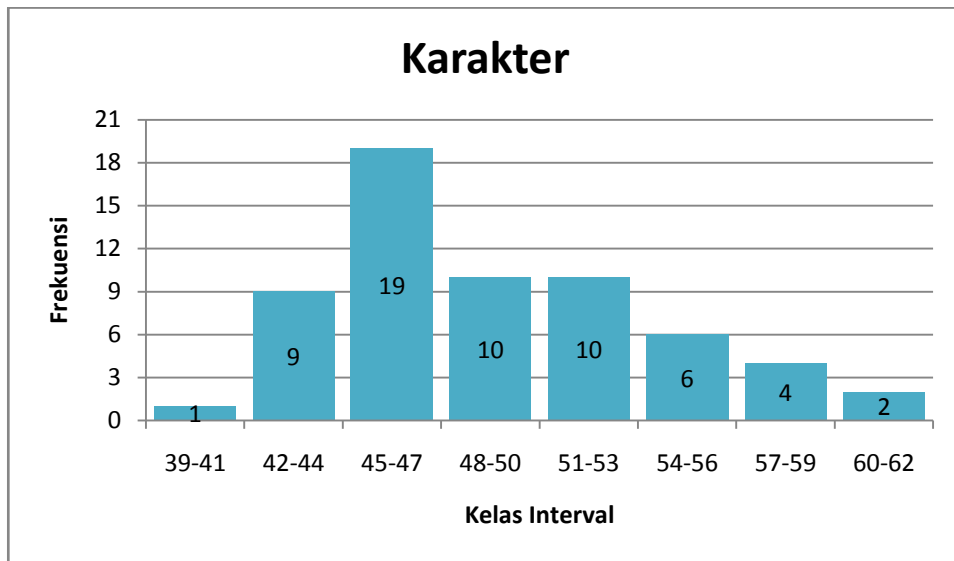
$$= 3$$

Hasil distribusi frekuensi variabel karakter dapat dilihat pada Tabel 17 sebagai berikut.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Variabel Karakter

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	39-41	1	2 %
2.	42-44	9	15 %
3.	45-47	19	31 %
4.	48-50	10	16 %
5.	51-53	10	16 %
6.	54-56	6	10 %
7.	57-59	4	7 %
8.	60-62	2	3 %

Berdasarkan Tabel 17, distribusi frekuensi variabel karakter terdiri dari 8 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki 4 rentang skor. Kelas interval 39-41 sebanyak 1 siswa (2%), kelas interval 42-44 sebanyak 9 siswa (15%), kelas interval 45-47 sebanyak 19 siswa (31%), kelas interval 48-50 sebanyak 10 siswa (16%), kelas interval 51-53 sebanyak 10 siswa (16%), kelas interval 54-56 sebanyak 6 siswa (10%), kelas interval 57-59 sebanyak 4 siswa (7%), kelas interval 60-62 sebanyak 2 siswa (3%). Hasil tersebut dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 6. Histogram Variabel Karakter

Data variabel penelitian selanjutnya digolongkan ke dalam kategori kecenderungan karakter. Agar diketahui kecenderungan masing-masing skor variabel maka digunakan skor ideal. Skor ideal tersebut dibagi dalam 4 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah. Untuk menentukan katagori dari variabel penggunaan gawai dihitung M_i dan SD_i terlebih dahulu.

a) Menghitung nilai rata-rata ideal (M_i)

Skor Max = Nilai tertinggi jawaban alternatif x jumlah soal

$$= 4 \times 15 = 60$$

Skor Min = Nilai terendah jawaban alternatif x jumlah soal

$$= 1 \times 15 = 15$$

M_i = $\frac{1}{2}$ (skor max + skor min)

$$= \frac{1}{2} (60 + 15)$$

$$= \frac{1}{2} (75)$$

$$= 37.5$$

b) Menghitung Standar Deviasi ideal (SDi)

$$\begin{aligned} \text{SDi} &= \frac{1}{6}(\text{skor max} - \text{skor min}) \\ &= \frac{1}{6}(60 - 15) \\ &= \frac{1}{6}(45) \\ &= 7.5 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai M_i sebesar 37,5 dan nilai SDi sebesar 7,5. Setelah itu dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup dan rendah.

a) Kategori Sangat Tinggi = $X > M_i + 1,5 \times \text{SDi}$

$$\begin{aligned} &= X > 37,5 + 1,5 \times 7,5 \\ &= X > 48,75 \\ &= X > 49 \end{aligned}$$

b) Kategori Tinggi = $M_i < X \leq M_i + 1,5 \times \text{SDi}$

$$\begin{aligned} &= 35 < X \leq 35 + 1,5 \times 7 \\ &= 37,5 < X \leq 48,75 \\ &= 38 < X \leq 49 \end{aligned}$$

c) Kategori Cukup = $M_i - 1,5 \times \text{SDi} < X \leq M_i$

$$\begin{aligned} &= 37,5 - 1,5 \times 7,5 < X \leq 37,5 \\ &= 26,25 < X \leq 37,5 \\ &= 26 < X \leq 38 \end{aligned}$$

d) Kategori Rendah = $X < M_i - 1,5 \times \text{SDi}$

$$\begin{aligned} &= X < 35 - 1,5 \times 7 \\ &= X < 26,25 \end{aligned}$$

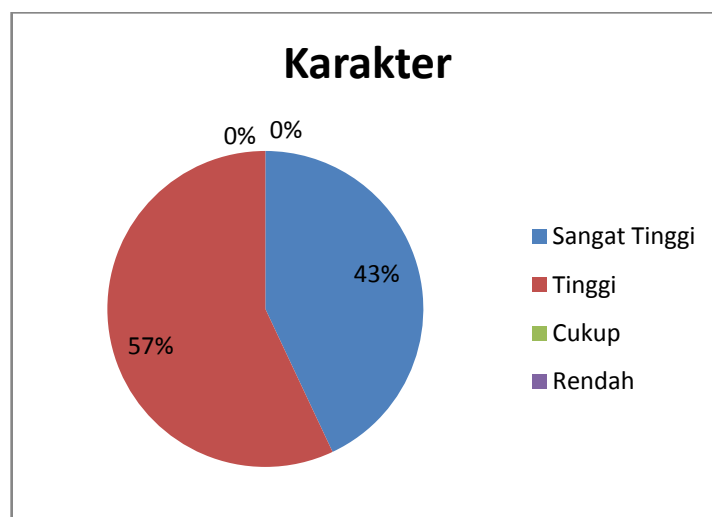
$$= X < 26$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel karakter yang ditunjukkan pada Tabel 18 sebagai berikut.

Tabel 18. Distribusi Kecenderungan Variabel Karakter

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	$X > 49$	Sangat Tinggi	26	43 %
2.	$38 < X \leq 49$	Tinggi	35	57 %
3.	$26 < X \leq 38$	Cukup	0	0 %
4.	$X < 26$	Rendah	0	0 %
Jumlah			61	100 %

Hasil analisa data variabel karakter kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta secara lebih jelas digambarkan pada Gambar 7 sebagai berikut.



Gambar 7. Diagram *Pie* variabel Karakter

Berdasarkan Tabel 18 dan Gambar 7 diatas, diketahui bahwa terdapat 26 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi, 35 siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak ada yang siswa masuk pada kategori cukup maupun

rendah. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta untuk variabel minat belajar berada pada kategori tinggi.

4. Hasil Belajar

Hasil yang didapat dari data sekunder pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Hasil belajar didapat dari nilai akhir mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Adapun hasil perhitungan statistik deskriptif variabel hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 19 sebagai berikut.

Tabel 19. Hasil Perhitungan Statistik Variabel Hasil Belajar

Variabel	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev
Penggunaan Gawai	61	74	79	4742	77,738	0,9202

Menyusun distribusi frekuensi variabel hasil belajar dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

d) Menentukan jumlah kelas interval

Menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus *Sturges rules*, yakni $k=1+3,3 \log n$, dimana n merupakan jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 61 \\
 &= 1 + 3,3 (1,785) \\
 &= 1 + 5,891 \\
 &= 6.891 \text{ (dibulatkan menjadi 7)}
 \end{aligned}$$

e) Menentukan rentang kelas

$$\text{Rentan kelas} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

$$= 79 - 34$$

$$= 5$$

f) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{5}{7}$$

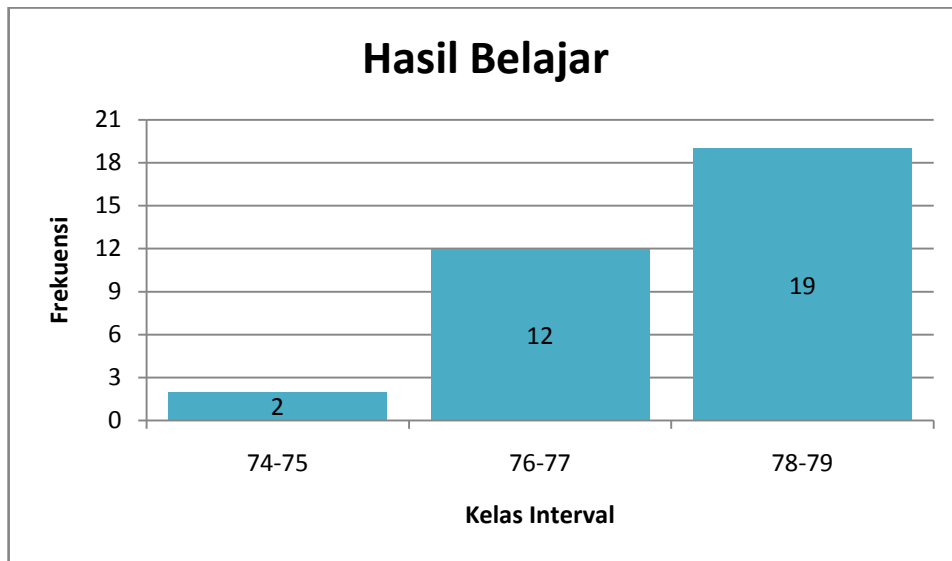
$$= 0,714 \text{ (dibulatkan menjadi 1)}$$

Hasil distribusi frekuensi variabel hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 20 sebagai berikut.

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	74-45	2	3%
2.	76-77	12	20%
3.	78-79	34	56%

Berdasarkan Tabel 17, distribusi frekuensi variabel karakter terdiri dari 8 kelas interval. Setiap kelas interval memiliki 4 rentang skor. Kelas interval 74-75 sebanyak 2 siswa (3%), kelas interval 76-77 sebanyak 12 siswa (20%), kelas interval 78-79 sebanyak 34 siswa (56%). Hasil tersebut dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



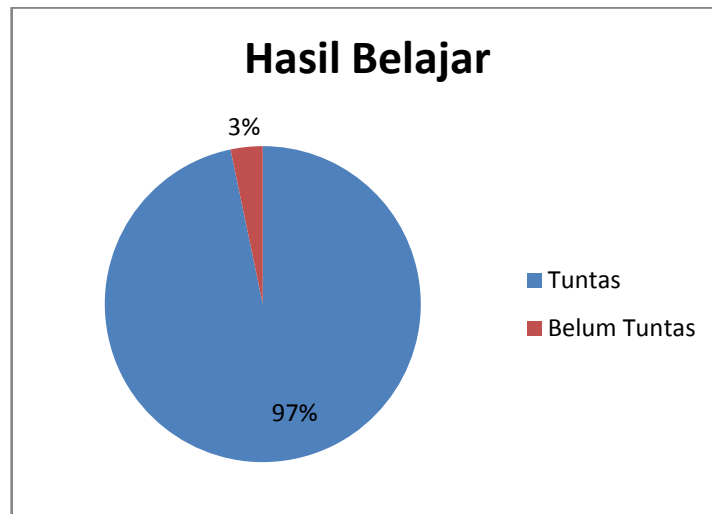
Gambar 8. Histogram Variabel Hasil Belajar

Hasil belajar dikategorikan menjadi 2 berdasarkan ketentuan nilai kelulusan atau ketuntasan pada nilai akhir mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Adapun distribusi kecenderungan variabel hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 21 sebagai berikut.

Tabel 21. Distribusi Kecenderungan Variabel Hasil Belajar

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	76-100	Tuntas	59	97 %
2.	0-75	Belum Tuntas	2	3 %
Jumlah			61	100 %

Tabel 21 menunjukkan bahwa hasil belajar dari 61 siswa, 59 siswa dinyatakan tuntas KKM dan 2 siswa belum tuntas KKM. Hasil analisa data dan distribusi kecenderungan variabel hasil belajar kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta secara lebih jelas digambarkan pada Gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 9. Diagram *Pie* Variabel Hasil Belajar

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan dimaksudkan untuk uji asumsi. Asumsi yang harus dipenuhi dalam teknik korelasi *product moment* adalah normalitas, linieritas. Pengujian dilakukan untuk mengetahui variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak dan variabel linier atau tidak. Setelah uji persyaratan terpenuhi baru bisa dilakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada ke empat variabel yakni variabel penggunaan gawai, minat belajar, karakter dan hasil belajar. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 21 dengan menggunakan metode *One-sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Kriteria data dapat dikatakan normal apabila nilai *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05. Hasil analisa masing-masing variabel dapat dilihat pad Tabel 22 sebagai berikut.

Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Notasi	Asymp. Sig	Keterangan
1.	Penggunaan Gawai	X	0,193	Normal
2.	Minat Belajar	Y ₁	0,347	Normal
3.	Karakter	Y ₂	0,258	Normal
4.	Hasil Belajar	Y ₃	0,060	Normal

Berdasarkan tabel diatas angka probabilitas pada kolom *Asymp. Sig*, nilai *Asymp. Sig* setiap variabel lebih dari 0,05 (taraf signifikansi 5 %). Maka berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh dari semua varibel berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi hubungan yang linier atau tidak antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 21. Pengujian linieritas terhadap variabel dilakukan dengan cara melihat nilai *Sig* pada *Deviation from linearity*. Apabila nilai *sig* > 0,05 berarti terjadi hubungan yang linier, sebaliknya apabila nilai *sig* < 0,05 berarti tidak terjadi hubungan linier. Pengujian linieritas juga dapat dilakukan dengan cara melihat F_{hitung} pada nilai F. Apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat diartikan terjadi hubungan yang linier, sebaliknya apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat diartikan tidak terjadi hubungan linier. Berdasarkan hasil tersebut apabila masing-masing variabel bebas dan varibel terikat memiliki hasil yang linier maka analisis regresi dapat dilakukan. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 23 sebagai berikut.

Tabel 23. Rangkuman Hasil Uji Linieritas

No	Variabel		Nilai F		Sig	Taraf Sig	Keterangan
	Bebas	Terikat	Hitung	Tabel			
1.	X	Y ₁	1,001	1,940	0,466	0,05	Linier
2.	X	Y ₂	0,595	1,940	0,846	0,05	Linier
3.	X	Y ₃	0,813	1,940	0,644	0,05	Linier

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi pada semua variabel lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Tabel diatas juga menunjukkan nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} 1,940. Sehingga dilihat dari kedua perhitungan tersebut dapat dinyatakan bahwa pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier.

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisa regresi sederhana dibantu dengan *software* SPSS versi 21. Analisa regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama, kedua dan ketiga. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

1. Pengujian Hipotesis Pertama (H₁)

Hipotesis pertama pada penelitian ini untuk menentukan pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 24 sebagai berikut.

Tabel 24. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Pertama (H₁)

Variabel	a	b	R	R ²	F _{hitung}	Sig
X – Y ₁	17,742	0,533	0,410	0,168	11,940	0,001

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

Berdasarkan Tabel 24 diatas menjelaskan nilai korelasi (R) sebesar 0,410, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh positif variabel penggunaan gawai (X) dengan minat belajar (Y₁). Nilai korelasi determinan (R²) sebesar 0,168, yang mengandung pengertian bahwa pada variabel minat belajar (Y₁) dipengaruhi oleh variabel penggunaan gawai (X) sebesar 16,8 % sedangkan 83,2 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Nilai signifikansi yang dilihat pada Tabel 24 kolom F_{hitung} dan Sig. Nilai signifikansi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan gawai (X) terhadap minat belajar (Y₁). Didapati nilai F_{hitung} sebesar 11,940 dengan tingkat signifikansi 0,001 < 0,05, yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar (Y₁).

Variabel penggunaan gawai (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y₁), dapat diartikan kenaikan nilai penggunaan gawai akan diikuti pula oleh kenaikan nilai minat belajar. Selanjutnya, dirumuskan persamaan regresi antara penggunaan gawai (X) dan minat belajar (Y₁) sebagai berikut.

$$Y_1 = 17,742 + 0,533 X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 17,742 dan nilai koefisien (b) penggunaan gawai sebesar 0,533 yang artinya jika penggunaan gawai (X) meningkat satu poin maka minat belajar (Y_1) akan meningkat 0,533 poin.

Berdasarkan uraian analisa regresi linier sederhana diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta.

2. Pengujian Hipotesis Kedua (H_2)

Hipotesis kedua pada penelitian ini untuk menentukan pengaruh penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 25 sebagai berikut.

Tabel 25. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis kedua (H_2)

Variabel	a	b	R	R^2	F_{hitung}	Sig
X – Y_2	26,787	0,531	0,421	0,177	12,693	0,001

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

Berdasarkan Tabel 25 diatas menjelaskan nilai korelasi (R) sebesar 0,421, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh positif variabel penggunaan gawai (X) dengan karakter (Y₂). Nilai korelasi determinan (R²) sebesar 0,177, yang mengandung pengertian bahwa pada variabel karakter (Y₂) dipengaruhi oleh variabel penggunaan gawai (X) sebesar 17,7 % sedangkan 82,3 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Nilai signifikansi yang dilihat pada Tabel 25 kolom F_{hitung} dan Sig. Nilai signifikansi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan gawai (X) terhadap karakter (Y₂). Didapati nilai F_{hitung} sebesar 12,693 dengan tingkat signifikansi 0,001 < 0,05, yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter (Y₂).

Variabel penggunaan gawai (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap karakter (Y₂), dapat diartikan kenaikan nilai penggunaan gawai akan diikuti pula oleh kenaikan nilai minat belajar. Selanjutnya, dirumuskan persamaan regresi antara penggunaan gawai (X) dan karakter (Y₂) sebagai berikut.

$$Y_2 = 26,787 + 0,531 X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 26,787 dan nilai koefisien (b) penggunaan gawai sebesar 0,531 yang artinya jika penggunaan gawai (X) meningkat satu poin maka karakter (Y₂) akan meningkat 0,531 poin.

Berdasarkan uraian analisa regresi linier sederhana diatas dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang dapat diartikan terdapat pengaruh yang

signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga (H_3)

Hipotesis ketiga pada penelitian ini untuk menentukan pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 26 sebagai berikut.

Tabel 26. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis Ketiga (H_3)

Variabel	a	b	R	R^2	F_{hitung}	Sig
X – Y_3	74,423	0,080	0,340	0,116	7,708	0,007

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 yogyakarta

Berdasarkan Tabel 26 diatas menjelaskan nilai korelasi (R) sebesar 0,340, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh positif variabel penggunaan gawai (X) dengan hasil belajar (Y_3). Nilai korelasi determinan (R^2) sebesar 0,116, yang mengandung pengertian bahwa pada variabel hasil belajar (Y_3) dipengaruhi oleh variabel penggunaan gawai (X) sebesar 11,6 % sedangkan 87,4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Nilai signifikansi yang dilihat pada Tabel 26 kolom F_{hitung} dan $Sig.$ Nilai signifikansi digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan gawai (X) terhadap hasil belajar (Y_3). Didapati nilai F_{hitung} sebesar 7,708 dengan tingkat signifikansi $0,007 < 0,05$, yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Y_3).

Variabel penggunaan gawai (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Y_3), dapat diartikan kenaikan nilai penggunaan gawai akan diikuti pula oleh kenaikan nilai minat belajar. Selanjutnya, dirumuskan persamaan regresi antara penggunaan gawai (X) dan hasil belajar (Y_3) sebagai berikut.

$$Y_3 = 74,423 + 0,080 X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 74,423 dan nilai koefisien (b) penggunaan gawai sebesar 0,080 yang artinya jika penggunaan gawai (X) meningkat satu poin maka hasil belajar (Y_3) akan meningkat 0,080 poin.

Berdasarkan uraian analisa regresi linier sederhana diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 2 Yogyakarta.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gawai (X) terhadap minat belajar (Y_1). Hasil analisis

menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan bantuan *software* SPSS versi 21 dan diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,410 dan nilai korelasi determan (R^2) sebesar 0,168 yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh positif sebesar 16,8 % terhadap variabel minat belajar (Y_1). Hasil F_{hitung} sebesar 11,940 dan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Kesimpulan yang dapat diambil yakni terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di smkn 2 yogyakarta.

Penggunaan gawai yang berpengaruh positif dan signifikan memiliki arti bahwa penggunaan gawai mempengaruhi minat belajar secara positif. Berdasarkan tabel distribusi penggunaan gawai yang menunjukkan rata-rata intensitas siswa menggunakan gawai lebih dari 8,3 jam/hari dan masuk dalam kategori tinggi. Hasil angket didapati pemanfaatan gawai yang dilakukan siswa yakni untuk mencari sumber belajar dan menambah ilmu pengetahuan. Menurut Nafisa (2017) manfaat penggunaan gawai yakni (1) komunikasi; (2) mencari sumber belajar; (3) hiburan. Pemanfaatan gawai untuk mencari sumber belajar dapat membantu siswa agar memahami pelajaran dan bisa mencari lebih banyak sumber referensi dari yang telah didapat pada saat pelajaran di kelas.

Menyarankan penggunaan gawai terhadap minat belajar agar memberikan dampak positif dan meningkatkan pemanfaatan dalam mengakses informasi, sumber belajar atau video edukasi yang sifatnya menunjang proses belajar mengajar. Langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa

adalah pihak yang berwenang disekolah dalam hal ini adalah kepala sekolah beserta stafnya disarankan untuk melakukan (1) Sosialisasi pemanfaatan gawai untuk digunakan secara bijak dan untuk mengakses secara positif; (2) Menerapkan penggunaan gawai sebagai bagian dari kurikulum pendidikan seperti *E-Learnig*, Perpustakaan daring sehingga termanfaatkan dengan positif. Hal tersebut bukan tidak mungkin dapat meningkatkan rasa senang siswa untuk belajar, keinginan siswa untuk belajar atas kemauan sendiri juga meningkat dan meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran.

Hasil peneltian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan *gadget* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar yang ditunjukkan dari nilai korelasi (R) sebesar 0,483 dan korelasi determinan (R^2) sebesar 0,233 dan nilai sig 0,001 < 0,05.

2. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Karakter Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gawai (X) terhadap karakter (Y_2). Hasil analisis menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan bantuan *software* SPSS versi 21 dan diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,421 dan nilai korelasi determan (R^2) sebesar 0,177 yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh positif sebesar 17,7 % terhadap variabel karakter (Y_2). Hasil F_{hitung} sebesar 12,693

dan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Kesimpulan yang dapat diambil yakni terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di smkn 2 yogyakarta.

Hasil angket menunjukkan penggunaan gawai dilakukan setiap hari dilihat dari waktu penggunaan dengan rerata penggunaan 8,3 jam/hari. Artinya penggunaan gawai sudah seperti kebutuhan pokok, dari hasil angket dapat dilihat bahwa siswa menggunakan gawai untuk mengakses internet guna mencari informasi materi pelajaran maupun referensi sumber belajar yang tidak didapat di sekolah. Hal tersebut dapat mengembangkan diri siswa dengan menulis ide dan gagasannya, pemanfaatan gawai untuk mengakses internet yang digunakan siswa tidak hanya untuk mengakses sumber belajar tetapi untuk mengakses situs berbagi video kegiatan inilah yang dilakukan dengan intensitas penggunaan sangat tinggi yang menjadi pengaruh terhadap karakter siswa.

Hasil tersebut juga menunjukkan penggunaan gawai memiliki kontribusi yang kecil terhadap karakter, hal ini karena penggunaan gawai mempengaruhi perilaku dalam jangka waktu yang berlangsung lama sehingga pengaruh terhadap karakter siswa tidak seketika memiliki pengaruh yang besar. Seperti yang dijelaskan bahwa karakter adalah sebuah proses pembentukan pemikiran, sikap dan perilaku. Karakter siswa disini merujuk pada karakter kerja siswa yang lebih fokus pada aspek disiplin, jujur, kerja keras, toleransi, tanggung jawab, kreatif dan inovatif. Pemanfaatan gawai secara bijak bukan tidak mungkin dapat membantu dalam pembentukan karakter siswa, guna pembentukan karakter maka dilakukan

pendidikan karakter, menurut Ratna (dalam Kesuma dkk, 2011: 5) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat berkontribusi positif bagi lingkungannya.

Menyarankan penggunaan gawai terhadap karakter siswa agar mendapatkan dampak yang positif dapat dilakukan dengan meningkatkan sikap positif siswa terhadap perilaku positif penggunaan gawai. Peningkatan perilaku tersebut pada akhirnya dapat memperbaiki penggunaan gawai terhadap karakter siswa. Peningkatan sikap sebagai pedoman siswa dalam menggunakan gawai dapat dilakukan dengan cara pengawasan dan penyuluhan bahwa manfaat gawai untuk mencari sumber informasi yang positif dan dapat dipertanggungjawabkan sumbernya. Langkah ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman di dalam sikap dan perilaku sehingga karakter siswa semakin mengarah pada pemanfaatan secara bijak yakni penggunaan gawai untuk hal yang positif.

Langkah yang mungkin dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku siswa adalah pihak yang berwenang di sekolah dalam hal ini kepala sekolah beserta stafnya disarankan untuk melakukan (1) Pengawasan penggunaan gawai untuk mengakses internet dengan cara melakukan pendaftaran pada fasilitas *wifi* hal ini sebagai langkah awal pemantauan aktifitas penggunaan internet; (2) Sosialisasi secara lisan seperti guru memberikan informasi bahaya-bahaya penyalahgunaan gawai dan pemanfaatan gawai secara positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rian Adi Permana (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan

Internet, Kontrol Sosial dan Kontrol Diri Terhadap Karakter Siswa Kelas XII Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan SMK N 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter siswa yang ditunjukkan dari nilai korelasi (R) sebesar 0,161 dan korelasi determinan (R^2) sebesar 0,026 dan nilai sig 0,041 < 0,05.

3. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gawai (X) terhadap hasil belajar (Y_3). Hasil analisis menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan bantuan *software* SPSS versi 21 dan diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,340 dan nilai korelasi determinan (R^2) sebesar 0,116 yang berarti variabel penggunaan gawai (X) memiliki pengaruh positif sebesar 11,6 % terhadap variabel hasil belajar (Y_3). Hasil F_{hitung} sebesar 7,708 dan nilai sig sebesar 0,007 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Kesimpulan yang dapat diambil yakni terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas x program keahlian teknik instalasi pemanfaatan tenaga listrik di smkn 2 yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan maupun mengakses internet dengan menggunakan gawai.berdasarkan hasil angket aktivitas yang dilakukan siswa dengan menggunakan gawai yakni mencari sumber belajar, mencari informasi

tentang teknologi dan menggunakan gawai untuk mengakses aplikasi penerjemah bahasa asing. Hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar belajar siswa agar lebih mudah untuk mencari sumber belajar dan menambah ilmu pengetahuan. Sumber belajar yang tak terbatas yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun yang terdapat di internet jika dimanfaatkan secara intensif dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan mendapat informasi serta pengetahuan yang lebih baik.

Gawai yang digunakan untuk mengakses internet yang dimanfaatkan secara optimal dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan membantu dalam mengerjakan tugas-tugas siswa sehingga memungkinkan meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, menurut Slameto (2013: 54-72) ada 2 macam faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu (1) faktor internal; (2) faktor eksternal. Pemanfaatan gawai merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar tinggal pemanfaatannya dioptimal untuk mendapat hasil yang baik.

Menyarankan pemanfaatan gawai terhadap hasil belajar agar memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan kewenangan dari sekolah berupa (1) Melakukan sosialisasi pemanfaatan gawai sebagai sumber belajar yang dapat membantu pembelajaran; (2) Memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada seperti *RuangGuru*, *E-learning* yang dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran penunjang proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hani Yashi Fadhilah (2017) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Belajar,

Fasilitas Belajar dan Pemanfaatan Internet Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa Program Keahlian Teknik Instalasi Perencanaan Tenaga Listrik di SMK N 2 Pengasih”. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi hasil belajar yang ditunjukkan dari nilai korelasi (R) sebesar 0,621 dan korelasi determinan (R^2) sebesar 0,386 dan nilai sig $0,000 < 0,05$.

A. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan antara lain:

1. Faktor yang mempengaruhi minat belajar, karakter dan hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini hanya penggunaan gawai. Faktor-faktor lain tidak diteliti sehingga penelitian hanya dapat memberikan informasi pengaruh variabel penggunaan gawai terhadap minat, karakter dan hasil belajar.
2. Terdapat anggapan responden memberikan jawaban sesuai dengan keadaan sebenarnya, namun kenyataannya hal tersebut sulit dikendalikan karena kondisi yang kurang kondusif dan waktu yang singkat sehingga tidak dapat menjamin bahwa siswa yang dijadikan sampel subjek penelitian melakukan pengisian angket sesuai dengan kondisi sebenarnya.
3. Penelitian dilakukan pada populasi yang terbatas yaitu siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta, sehingga penelitian ini tidak dapat dijadikan patokan penggambaran di SMK lain.