

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMAN 1
KRUENG BARONA JAYA ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**FAHRINAL TAUFID
NIM. 170212133**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH**

2022

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Diajukan Oleh :

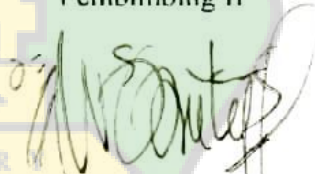
FAHRINAL TAUFID
NIM. 170212133

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



Yusran, M.Pd

Wanty Khaira, M.Ed

NIP. 197106261997021003

NIP. 197606132014112002

**PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Dalam
• Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: **Senin, 25 Juli 2022**
26 Zulhijjah 1443 H

Panitia Penguji Sidang Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Yusran, M.Pd
NIP. 197106261997021003

Muhajir, SST
NUK. 201801110319921083

Penguji I,

Penguji II,

Wanty Khaira, M.Ed
NIP. 197606132014112002

Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng
NIP. 198712222022032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

Ag

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahrinal Taufid

NIM : 170212133

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsu data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Fahrinal Taufid
FAHRINAL TAUFID

170212133

ABSTRAK

Nama : Fahrinal Taufid
NIM : 170212133
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar
Kata Kunci : Teknologi Informasi, Prestasi Belajar
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Wanty Khaira, M.Ed

Teknologi Informasi adalah salah satu sarana yang ada disekolah untuk mempermudah memperoleh informasi bagi siswa dan *stakeholder* yang membutuhkannya. Penggunaan teknologi informasi yang dimanfaatkan dengan benar dan tepat akan berdampak positif untuk menambah pengetahuan siswa, prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap prestasi belajar siswa, dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan kuisisioner atau angket dengan skala likert. Hasil penelien menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi berupa *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa dinyatakan baik, hal ini dapat dilihat dari pengujian angket dan dan nilai raport siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui nilai signifikan untuk prestasi belajar ialah $0,00 > 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi berupa *smartphone* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT, berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis masih diberi kesehatan jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar”. Serta sholawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW atas yang telah mengubah pola pikir manusia dari pola pikir jahiliyah menjadi pola pikir islamiah.

Skripsi ini disusun dengan maksud guna memenuhi persyaratan untuk gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Terimakasih kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi besar Muhammad SAW.
2. Ibunda dan ayahanda tercinta yang selalu mengingatkan, memberikan semangat dan mendoakan setiap saat demi kesuksesan anaknya.
3. Bapak Dr.Muslim Razali, S.H, M.Ag, selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Darussalam Banda Aceh, terima kasih atas semua dukungannya.

4. Bapak Yusran, M.Pd, selaku ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan ibu Mira Maisura, M.Sc selaku sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, atas segala bantuan dalam bidang akademik, demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Yusran M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, kritikan dan motivasi kepada penulis dari tahap awal bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
6. Ibu Wanty Khaira M.Ed selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, kritikan dan motivasi kepada penulis dari awal bimbingan hingga sampai saat ini.
7. Kepada dosen dan staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran serta ide-ide yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

Banda Aceh, 30 Juni 2022

Penulis,

Fahrinal Taufid

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Teknologi Informasi	7
B. Prestasi Belajar	19
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi Penelitian	25
C. Instrumen Penelitian	26
D. Metode Penelitian	26
E. Teknik Pengambilan Populasi dan sampel	27
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	29
H. Uji Validitas dan Uji Reabilitas	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. Karakteristik Responden	34
C. Analisis Data	35
D. Uji Hipotesis	40
E. Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V PENUTUP	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skala Likert 1	26
Tabel 3.2	Analisis Data Responden 1	32
Tabel 4.1	Karakteristik Responden 1	34
Tabel 4.2	Perhitungan Persentase 1	36
Tabel 4.3	Uji Validitas 1	37
Tabel 4.4	Uji Reabilitas 1	38



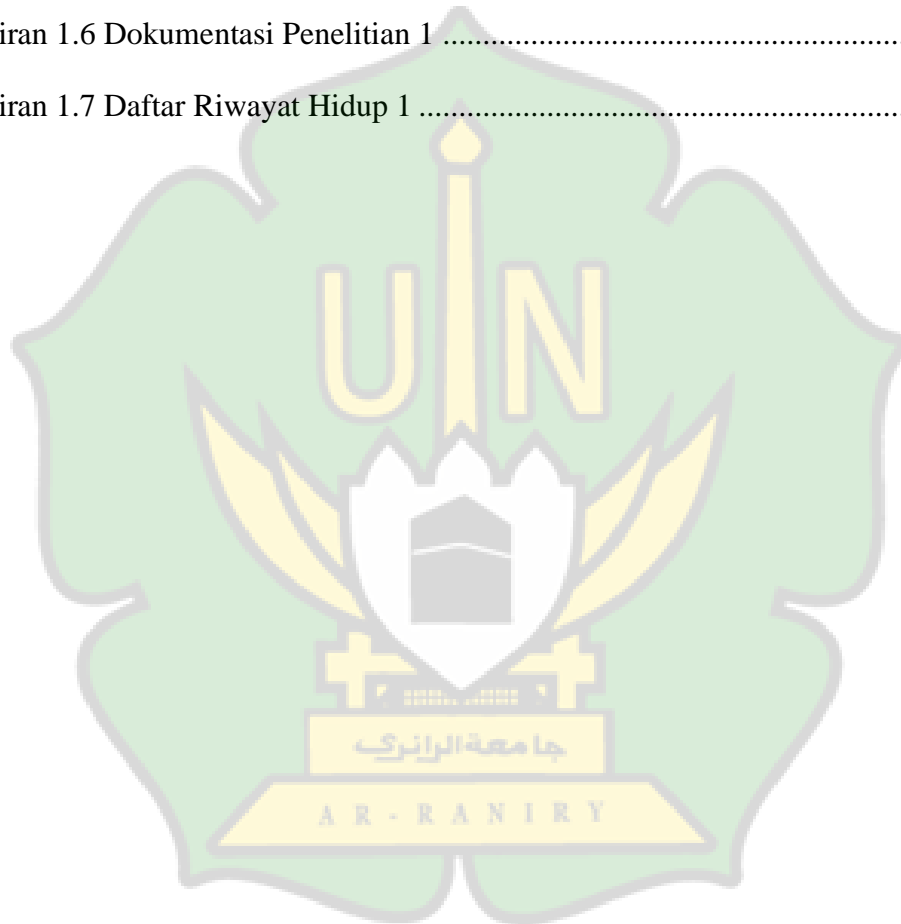
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Smartphone 1	10
Gambar 4.1 Uji Normalitas 1.....	39
Gambar 4.2 Uji T 1	41
Gambar 4.3 Hasil Regresi Linear 1	42
Gambar 4.4 Hasil uji Koefesien 1.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Sk Skripsi 1	47
Lampiran 1.2 Surat Izin Penelitian 1	48
Lampiran 1.3 Distribus nilai Rtabel 1	49
Lampiran 1.4 kuisisioner Penelitian 1	52
Lampiran 1.5 Hasil Uji Validitas 1	60
Lampiran 1.6 Dokumentasi Penelitian 1	61
Lampiran 1.7 Daftar Riwayat Hidup 1	62



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dan juga ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan, baik itu dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, budaya, dan lain sebagainya. Dibidang pendidikan, teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini sangat diperlukan, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang diperlukan untuk membantu proses pembelajaran (Akhmadan, 2017)[1].

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan dan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu[2]. Untuk mencapai pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru dapat mempergunakan media yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dipergunakan tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran[3].

Guru sebagai mediator berperan memfasilitasi siswa dengan pola pembelajaran yang humanis agar siswa lebih merdeka dalam belajar. Pandangan

seperti ini memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga memunculkan respon siswa yang baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar dan meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran salah satunya yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dikelas dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan media pembelajaran seperti *Google Classroom*.

Menurut Slameto, salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor sekolah. Diantara yang masuk dalam unsur sekolah adalah sarana dan prasarana. Teknologi informasi merupakan salah satu sarana yang ada di sekolah untuk mempermudah memperoleh informasi bagi siswa dan *stakeholder* yang membutuhkannya. Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana merupakan segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian sarana-prasarana pendidikan merupakan faktor yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar, yaitu prestasi siswa. Dalam dunia pendidikan, keberadaan teknologi informasi merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manajemen pendidikan itu sendiri[4].

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 1 Krueng Barona Jaya, ditemukan bahwa kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dan teknologi pada proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya sebatas menggunakan buku paket dan materi pembelajaran yang kurang mendukung seperti monoton, yang berisikan ringkasan materi dan soal latihan siswa yang disesuaikan dengan penggunaannya, membuat siswa menjadi bosan dalam kegiatan belajarnya.

Melihat fenomena diatas diperlukan adanya teknologi informasi berupa media pembelajaran yang mendukung meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi kreatif dan inovatif serta dapat digunakan dimana saja, contohnya pengguna *smartphone*. Rata-rata 80% siswa disekolah merupakan pengguna *smartphone*. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Teknologi informasi yang dimanfaatkan dengan benar dan tepat akan berdampak positif untuk menambah pengetahuan siswa, prestasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tulisan ilmiah/skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan teknologi informasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan teknologi informasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

D. Hipotesis

S. Nasution memberikan definisi hipotesis yaitu “tiap pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris disebut hipotesis”.

Adapun hipotesis yang peneliti gunakan adalah:

Ha : Adanya pengaruh penggunaan teknologi informasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan teknologi informasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat praktis

a) Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam implementasi teknologi informasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Classroom*.

b) Bagi guru

1. Memberikan gambaran kepada guru dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* sebagai salah satu pilihan media dalam pembelajaran.
2. Sebagai bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

2) Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, mengembangkan media-media pembelajaran dan menerapkan teori-teori pembelajaran yang bermakna.

F. Definisi Operasional

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2015:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang[5]. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala

sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya (Yosin, 2012:1).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian[6].

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan[7].

Marsun dan Martaniah dalam hidayat (2013:83) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa[8].

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Teknologi Informasi

1. Pengertian Teknologi Informasi

Menurut Bambang Warsita (2008:135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna. Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Lantip dan Rianto (2011:4) teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011:57) juga mengemukakan teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu.

Secara sederhana, teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai suatu teknologi yang berfungsi untuk menghasilkan, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi tersebut dengan berbagai bentuk media dan format (*image, suara, text motion pictures, dsb*). Jadi definisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi atau

dengan kata lain teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi[9].

2. Manfaat teknologi informasi

Menurut Abdulhak (2005:413) terdapat klasifikasi pemanfaatan ICT ke dalam tiga jenis, yaitu : *pertama*, ICT sebagai media (alat bantu) pendidikan yaitu hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraianuraian yang disampaikan. *Kedua*, ICT sebagai sumber yakni sebagai sumber informasi dan mencari informasi. *Ketiga*, ICT sebagai sistem pembelajaran[10].

Menurut Bambang Warsita (2008:150-151), secara umum ada tiga pemanfaatan teknologi informasi atau instruksional komputer dan internet untuk pendidikan dan pembelajaran, adalah: *Pertama, Learning about computers and the internet*, yaitu Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu computer (*computer science*). *Kedua, Learning with computers and the internet*, yaitu teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Misalnya Pustekkom, Depdiknas mengembangkan progam CD multimedia interaktif untuk mata pelajaran[11].

Manfaat TI adalah sebagai berikut : *pertama*, TI sebagai sumber yakni TI dapat dimanfaatkan untuk sumber informasi dan untuk mencari informasi yang akan dibutuhkan. *Kedua*, TI sebagai media, sebagai alat bantu yang memfasilitasi penyampaian suatu informasi agar dapat diterima dan dimengerti dengan mudah. *Ketiga*, TI sebagai pengembang keterampilan pembelajaran, pengembangan

keterampilan-keterampilan berbasis teknologi informasi dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum.

3. Macam-Macam Teknologi Informasi

Teknologi informasi begitu banyak macam jenisnya, dan disini akan dipaparkan macam-macam bentuk teknologi informasi sebagai berikut:

a. Komputer

Komputer adalah perangkat berupa softwer dan hardwer yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengelolah data menjadi informasidan menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu (Jaman Makmur Asmani, 2011 : 166-171). Mesin komputer bukanlah mesin biasa, tapi ia layak dijuluki sebagai mesin berfikir. Dengan ditemukannya prosessor, menjadikan komputer ini sebagai mesin yang memiliki kemampuan mengolah berbagai macam simbol bahasa sebagai stimulus, mulai dari angka, huruf, kata, simbol suara, gambar diam, gambar gerak, dan lain-lain (Yudhi Munadi, 2008:149).

b. Internet

Menurut Budi Suthedjo internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. Internet (*interconection and networking*) adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan komputer diseluruh dunia, di mana komputer yang tersambung ke internet menyediakan informasi yang terbuka untuk umum, sehingga pemakai internet akan dapat menghubungi banyak komputer kapan saja, dan dai mana saja dibelahan bumi ini untuk mengirim

berita, memperoleh informasi ataupun mentransferdata. Untuk dapat menggunakan internetdiperlukan sebuah komputer, hardisk, modem, jaringan telepon, operating syistem dan keterampilan menggunakan internet. Internet mempunyai efek yang cukup bararti terhadap proses dan hasil pembelajaran dikelas dan di luar kelas, yakni memungkinkan terjadinya akselerasi, pengayaan, perkuasan, efektifitas dan produktifitas pembelajaran. Melalui internet siswa akan terangsang untuk belajar berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapannya. Memungkinkan baginya kreatifitas dan kemandiriannya dalam belajar dan sebaliknya belajar melalui internet menurut kreatifitas dan kemandirian diri.

c. Smarthpone

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, Smartphone adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.

Gambar 2.1 Smartphone 1



4. Penyalahgunaan Teknologi Informasi

Menurut kamus bahasa Indonesia (KBBI) penyalahgunaan pada dasarnya adalah proses, cara, perbuatan menyalahgunakan dan penyelewengan. Menurut Latip teknologi informasi adalah ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Menurut Jamal revolusi teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah tantangan besar bagi dunia pendidikan di Indonesia. Kalau kita tidak aktif dan diam saja, dunia pendidikan Indonesia akan segera tertinggal di negara-negara tetangga lainnya. Teknologi informasi yang sangat cepat juga memacu perkembangan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Tanpa ilmu pengetahuan, kita akan tertinggal, bahkan tersingkir dari era globalisasi ini.

Teknologi informasi sangat penting bagi dunia pendidikan pada saat ini, namun karena kebutuhan itulah teknologi informasi sering disalah gunakan. Penyalahgunaan teknologi informasi yang terjadi dalam bidang akademis contohnya *handphone* untuk mencari jawaban saat ujian, memakai *handpone* untuk mengirim atau menerima jawaban ujian, serta menggunakan laptop atau komputer untuk *mengcopy-paste* tugas teman. Dampak penyalahgunaan teknologi informasi yaitu:

1. Menurut Sarastini(2013) ada 8 dampak penyalahgunaan teknologi informasi, yaitu:
 - a. Kemajuan teknologi informasi komunikasi (TIK) juga akan semakin mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap hak atas kekayaan

intelektual (HAKI) karena semakin mudahnya mengakses data menyebabkan orang akan melakukan kecurangan.

- b. Walaupun sistem administrasi suatu lembaga pendidikan bagaikan sebuah sistem tanpa celah, akan tetapi jika terjadi suatu kecerobohan dalam menjalankan sistem tersebut akan bersifat fatal.
- c. Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindakan kriminal.
- d. Mahasiswa dan kadang-kadang guru, bisa kecanduan aspek teknologi, bukan isi pelajaran. Hanya karena topik dapat diajarkan melalui teknologi informasi komunikasi (TIK), tidak berarti bahwa itu diajarkan secara efektif via teknologi informasi komunikasi (TIK).

2. Wibisono (2013) mengemukakan 3 dampak penyalahgunaan teknologi informasi, yaitu:

- a. Malas belajar dalam mengerjakan tugas
- b. Perubahan tulis tangan

Dengan kemudahan yang diberikan oleh komputer, terutama dalam hal menuliskan sebuah text, membuat seorang cenderung memilih untuk mengetik daripada harus menulis secara manual.

- c. Akibat dan jaringan sosial (*social network*) yang berlebihan.

Bagi sebagian remaja bahkan anak-anak jaringan sosial tersebut dengan berlebihan, tidak jauh berbeda dengan game online, akibat dari penggunaan secara berlebihan inilah banyak waktu yang terbuang untuk bermain jaringan sosial (*social network*) ini[11].

5. Dampak Teknologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat ini merupakan hal yang penting untuk ditingkatkan demi teriptanya suatu kehidupan yang berjalan dengan aman, nyaman, dan tentram. Adapun dampak yang ditimbulkan akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut:

a. Dampak positif

- 1) Munculnya Media Massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat Pendidikan. Seperti jaringan Internet, Lab.Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak dari hal ini yaitu guru bukanlah satusatunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga siswa dalam belajar tidak perlu terlalu terpaku terhadap Informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, oleh sebab itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.
- 2) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa.

- 3) Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain.
- 4) Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Teknologi. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugas yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah di installkan.
- 5) Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas Pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, yaitu; Penggandaan soal Ujian, dengan adanya mesin foto copy, untuk memenuhi kebutuhan akan jumlah soal yang banyak tentu membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan, kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat.

Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu:

- a) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.
- b) Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks.
- c) Mempercepat proses yang lama.
- d) Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi dan menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

b. Dampak negatif

- 1) E-learning yang dapat menyebabkan pengalihfungsian guru dan mengakibatkan guru jadi tersingkirkan, atau juga menyebabkan terciptanya individu yang bersifat individual karena system pembelajaran dapat dilakukan dengan hanya seorang diri. Bahkan dimungkinkan etika dan disiplin peserta didik susah atau sulit untuk diawasi dan dibina, sehingga lambat laun etika dan manusia khususnya para peserta didik akan menurun drastis, serta hakikat manusia yang utama yaitu sebagai makhluk sosial akan tergerus.
- 2) Seringnya mengakses internet dikhawairkan siswa/mahasiswa bukannya benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, tetapi malah mengakses hal-hal yang tidak baik, seperti pornografi, game online. Bahkan dapat terkena cyber-relational addiction ialah keterlibatan yang berlebihan pada hubungan yang terjalin melalui internet (seperti melalui chat room dan virtual affairs)

sampai kehilangan kontak dengan hubungan-hubungan yang ada dalam dunia nyata.

- 3) Peserta didik bisa terkena information overload, yakni menemukan informasi yang tidak habis-habisnya yang tersedia di internet, sehingga rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengumpulkan dan mengorganisir informasi yang ada, yang akhirnya dapat membuat seseorang kecanduan, terutama menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.
- 4) Pelajar atau juga mahasiswa menjadi pecandu dari keberadaan dunia maya secara berlebihan. Hal ini bisa terjadi ketika siswa/mahasiswa tidak memiliki sikap skeptis serta kritis terhadap sesuatu hal yang baru. Apalagi dalam konteks dunia maya (internet) mereka secara tidak langsung telah masuk di dalam dunia yang over free, maka sangat penting adanya kedua sikap di atas untuk menjadi benteng atau filter dari segala sumber informasi yang ada. Selain itu yang tidak kalah pentingnya ialah perhatian dari orang tua juga sangat berperan dalam menanamkan nilai-nilai tentang sebuah norma agama sebagai landasan hidup.
- 5) Tindakan kriminal (Cyber Crime). Di dalam dunia pendidikan hal ini dapat terjadi, misalnya pencurian dokumen atau asset penting tentang sebuah tatanan pendidikan yang sesungguhnya dirahasiakan (dokumen mengenai ujian akhir atau negara) dengan media internet.

- 6) Menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing individu, baik bagi pelajar/siswa/mahasiswa maupun pengajar/guru/dosen. Hal ini dapat dilihat misalnya pada system pembelajaran yang bersifat virtual maupun e-learning. Di mana system pembelajaran yang tidak saling bertemu antara peserta didik dengan pengajar, maka dapat terjadi peserta didik kurang aktif dalam sistem pembelajaran dan hasilnya tidak maksimal (Asmani, 2011: 149)[12].

B. Media Pembelajaran *Google Classroom*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Tafonao Talizaro bahwa “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. Peran Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami sesuatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan

kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut. Media merupakan alat bantu yang diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih baik.

3. Media Pembelajaran *Google Classroom*

Menurut (Su'uga, 2020) *Google Classroom* merupakan inovasi dari *Google For Education* yang menarik karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google Classroom* adalah salah satu platform belajar daring (online) pada *smartphone* maupun *personal computer* (PC) dengan koneksi internet. *Google Classroom* sebagai sarana kegiatan belajar antara guru dengan peserta didik tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif serta dapat menghemat waktu dan tempat. Selain itu, *Google Classroom* disediakan gratis dan tidak pernah digunakan sebagai konten berbayar sehingga membuat *Google Classroom* sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan siswa belajar diluar yang waktu pembelajarannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut (Widyantara, 2020) *Classroom* praktis dan menyenangkan bagi siswa, namun kurangnya fitur-fitur yang disuguhkan membuat bingung penggunaannya. Dengan *user experience* yang lebih praktis, *Google Classroom* lebih cocok digunakan sebagai penunjang/pelengkap pembelajaran. Fleksibilitas *Google Classroom* yang dapat diasosiasikan dengan model atau metode apapun telah terbukti dapat mendukung keberhasilan belajar (Sukmawati & Nensia,

2019). Mungkin tampilan sederhana bagus untuk para guru-guru karena memudahkan mereka dalam pengelolaan *Google Classroom*, namun bagi para siswa mungkin sedikit membosankan karena terlalu sederhana.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran, tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru, anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Untuk mendapatkan suatu prestasi belajar tidaklah semudah yang dibayangkan, karena memerlukan perjuangan dan pengorbanan berbagai tantangan yang harus dihadapi. Penilaian terhadap hasil belajar atau prestasi belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia belajar, seperti yang dikatakan oleh Winkel (1996:168) yang dikutip sebagai berikut: “Proses Belajar yang

dialami oleh siswa belajar menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap, dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui prestasi belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar”.

Keberhasilan proses belajar siswa di dalam kelas dapat diukur melalui evaluasi sehingga dapat diketahui sejauh mana prestasi belajar yang diperoleh setiap siswa. Arti prestasi belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru. Di sisi lain Syah menyatakan prestasi belajar atau hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Nana Sudjana (2010: 111) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu[13].

Sementara itu menurut S. Nasution (1999: 17) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan tolak ukur hasil penguasaan pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes berupa angka atau huruf yang diberikan guru. Prestasi belajar siswa mencakup 3 aspek yaitu penguasaan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Penilaian hasil belajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi yaitu:

- 1) Penilaian berfungsi sebagai seleksi
- 2) Penilaian berfungsi sebagai diagnostik
- 3) Penilaian berfungsi sebagai penempatan
- 4) Penilaian berfungsi sebagai pengukuran keberhasilan.

Melalui penilaian hasil belajar dari masing-masing siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana penguasaan dan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya guru dapat menindaklanjuti 17 hasil penilaian yang diperoleh. Apabila nilai yang diperoleh sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), guru dapat melanjutkan materi selanjutnya. Namun apabila siswa belum mencapai KKM, guru dapat melakukan remedial agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Aspek-aspek prestasi belajar siswa

Hasil sebuah prestasi dari belajar tentunya memiliki aspek yang bisa menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Aspek-aspek tersebut

setidaknya ada tiga (3) aspek prestasi belajar yang ketiganya dapat dikaji dalam berbagai literasi.

c. Aspek kognitif.

Aspek kognitif sebagai indikator dalam pencapaian sebuah prestasi hal ini seperti yang disampaikan oleh Muhibbin Syah bahwa “untuk mengukur prestasi siswa bidang kognitif ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tulis maupun tes lisan”. Hasil belajar dalam tingkatan ini merupakan hasil belajar yang tertinggi dalam ranah (domain) kognitif, sehingga memerlukan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari tingkatan sebelumnya (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sentesis). Menurut Syah aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi enam tingkatan yaitu:

- 1) Tingkat pengetahuan (knowledge), Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah dan sebagainya.
- 2) Tingkat pemahaman (komprehensip), Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan-kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali apa yang telah didengar dengan kata-kata.
- 3) Tingkat Penerapan (*aplicatioan*), Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke

dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

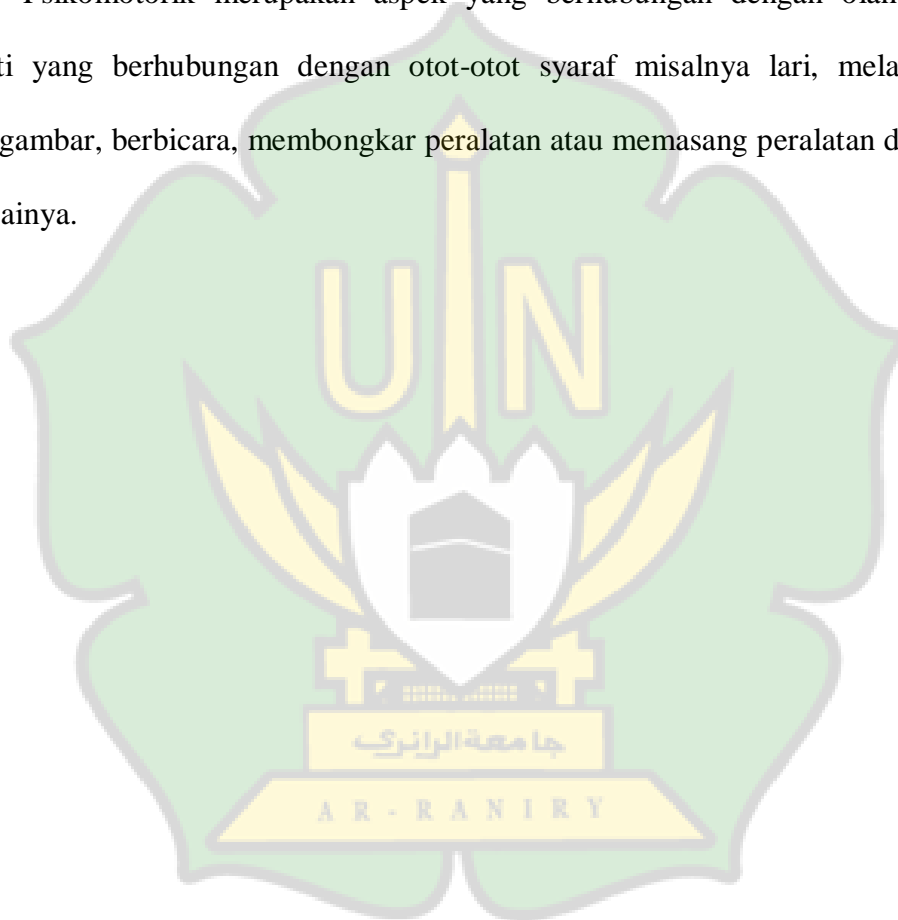
- 4) Tingkat Analisis (*analysis*), Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan dan memeriksa komponen-komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut standart prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.
- 5) Tingkat sintesis (*synthesis*), Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.
- 6) Tingkat evaluasi (*evaluation*), Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapakan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong berbentuk penilaian biasa dari pada penilaian evaluasi (Sujana, 2005).

d. Aspek afektif

Aspek afektif ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Menurut Harun Rasyid dan Mansur “ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang.

e. Aspek Psikomotorik

Psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan menggambarkan suatu kondisi atau fenomena tersebut. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.[14]

Menurut Sugiyono (2014) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif ini menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

Fokus penelitian ini dilakukan terhadap siswa siswi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Aceh Besar SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik, fenomena ini disebut variabel penelitian.

1. Skala Pengukuran dan Penskoran Instrumen

Menurut Sugiyono (2012:93) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian[15]. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Adapun bentuk skala likert dalam penelitian ini berupa pertanyaan dengan empat (4) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert 1

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif, dan pengumpulan data akan dilaksanakan di SMAN 1

Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuisisioner (angket), penelitian ini ialah bersifat deskriptif kuantitatif yaitu menginterpretasikan data yang diperoleh lalu dihitung hasilnya menggunakan distribusi frekuensi.

E. Teknik Pengambilan Populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[16].

Populasi didalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X1 SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar yang berjumlah 60 orang.

Tabel 3.2 Populasi 1

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XI IPA 1	30
2	X1 IPA 3	30
Total		60 siswa

2. Sampel

Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan Random Sampling yaitu digunakan untuk menentukan teknik penentuan sampel

secara acak. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMAN 1 Krueng Barona Jaya yang berjumlah 50 orang yang dihitung menggunakan kalkulator Slovin.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2018:142) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner (angket) tertutup yang dimana telah tersedia daftar pertanyaan yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden hanya tinggal memilih saja.

Tabel 3.3 angket skala likert 1

Item pertanyaan	
Pilihan	Nilai skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Observasi

Observasi merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dan sengaja digunakan dengan menggunakan alat indera terhadap kejadian-kejadian yang langsung ditangkap pada waktu kejadian itu terjadi. Data observasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan interaksi antar manusia. Observasi ini dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti, kemudian memilih siapa saja yang akan diobservasi, kapan, dan berapa lama. Dan pengamatan atau pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat yang sedang terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observer berada bersama objek yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tidak diajukan langsung kepada subjek penelitian, dokumen yang diteliti dapat dalam berbagai macam bentuk, tidak hanya dokumen resmi tetapi juga bisa berupa laporan atau yang berhubungan dengan fokus penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data mengarahkan kepada menjawab rumusan masalah atau dapat menguji hipotesis yang telah dibuat dengan menggunakan metode statistik menggunakan perhitungan korelasi. Metode yang sering digunakan dalam mencari validitas instrument adalah korelasi produk moment (*product moment correlation, person correlation*) yaitu antara skor total dengan skor setiap

pertanyaan sebagai *inter-total correlation*. untuk penggunaan programnya ialah *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.

1. Analisis Data Responden

Menurut Arikunto data yang telah dikumpulkan, diolah dan dianalisis sesuai tujuan pertanyaan penelitian. Tingkat Capaian Responden (TCR), untuk nilai ketercapaian responden dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus index (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} 100\%$$

Keterangan :

Total Skor = Penjumlahan Keseluruhan Data

Y = Bobot nilai x Jumlah Responden

100% = Nilai Tetap

Adapun kriteria persentase tanggapan responden ialah sebagai berikut:[17]

Tabel 3.4 Analisis data responden 1

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	0%-19.99%	Sangat(tidak setuju, buruk, atau kurang sekali)
2	20%-39.99%	Tidak setuju atau kurang baik
3	40%-59.99%	Kurang setuju atau cukup
4	60%-79.99%	Setuju, baik atau suka
5	80%-100%	Sangat (setuju, baik, suka)

Dalam Penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa kuisisioner yang memuat beberapa pertanyaan. Data yang peneliti kumpulkan harus secara valid dan reliabel, oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan uji reabilitas terhadap pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan.

H. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

1. Uji validitas

Hasil penelitian akan dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaiknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pengujian validitas dilakukan menggunakan metode pearson corelation. Adapun kriteria penilaian uji validitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05 . Jika r hitung $>$ r tabel, maka kuisisioner sebagai alat pengukur dikatakan valid atau ada korelasi yang nyata antara kedua variabel tersebut.

Perhitungan uji validitas ini akan menjadi sederhana jika menggunakan alat bantu komputer dengan program SPSS.

2. Uji reabilitas

Hasil penelitian akan dikatakan reabilitas jika terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Reabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran tingkat soal yang reliabel atau layak nya digunakan, jika nilai reability dibawah nilai signifikan yaitu 0,05 maka item tersebut dianggap tidak reliabel, akan tetapi jika nilai reability diatas nilai signifikan 0,05 maka dianggap reliabel.[18]

3. Uji Normalitas

Dalam pengujian normalitas, peneliti menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov yang merupakan bagian dari uji hipotesis klasik. Pengujian hipotesis klasik merupakan langkah penting dalam proses analisis regresi. Jika tidak ada gejala asumsi klasik, saya berharap dapat menghasilkan model regresi yang andal berdasarkan BLUE (best linear impure estimator), yang akan menghasilkan model regresi yang reliabel dan tidak dapat digunakan sebagai estimator (Bawono,2006):115). Uji normalitas ini bertujuan agar mengetahui apakah nilai residual dari angket ini berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan adalah:

- jika nilai signifikan $>0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal.
- jika nilai signifikan $<0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji secara statistik kebenaran pernyataan tersebut dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut (dengan tingkat kepercayaan 95%, $\alpha=0,05$), berdasarkan keputusan berikut:

- a. Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)

Uji signifikansi masing-masing parameter yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen lainnya. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:[19]

- H_a ditolak, apabila signifikan $t > 0,05$ berarti variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- H_o diterima, apabila signifikan $t < 0,05$ atau bila signifikan $\leq \alpha = 5\%$ berarti variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu dengan mencari persamaan regresi yang bermanfaat untuk meramal nilai variabel dependen berdasarkan nilai-nilai variabel independennya serta menganalisis hubungan antara variabel dependen dengan dua atau lebih variabel independen baik secara parsial maupun simultan. Untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen yaitu pengaruh penggunaan teknologi informasi(X) secara parsial terhadap variabel dependen prestasi belajar siswa (Y), maka digunakan analisis regresi linear sederhana.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini ditekankan pada prestasi belajar siswa. Peneliti menggunakan responden yaitu siswa yang berjumlah 50 orang. Dari pengujian prestasi belajar yang diperoleh data yang berupa hasil angket. Kemudian pengujian instrumen pada penelitian ini dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2022 di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

B. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner, responden terpilih dapat dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin. Untuk mengetahui proporsi jenis kelamin dengan jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Karakteristik Responden 1

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	26	52%
Perempuan	24	48%
Total	50	100%

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 26 orang atau 52% responden laki-laki dan 24 orang atau 48% responden perempuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa responden yang paling banyak pada penelitian ini adalah laki-laki.

C. Analisis Data

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Pengujian instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022.

a. Analisis Data Responden

Semua data yang sudah dikumpulkan kemudian di olah dengan menggunakan rumus sederhana untuk menghitung skor dan persentase dari setiap data yang sudah dikumpulkan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus index (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} 100\%$$

Keterangan :

Total Skor = Penjumlahan Keseluruhan Data

Y = Bobot nilai x Jumlah Responden

100% = Nilai Tetap

Tabel 4.2 Perhitungan Persentase 1

x,y	1	2	3	4	N	SKOR	SKOR.MAKSIMAL	TCR	KATEGORI
	STS	TS	S	SS					
x1	4	9	20	17	50	150	200	75	SETUJU
x2	6	9	19	16	50	145	200	72,5	SETUJU
x3	2	10	22	16	50	152	200	76	SETUJU
x4	9	18	11	12	50	126	200	63	SETUJU
x5	12	13	15	10	50	123	200	61,5	SETUJU
x6	1	7	20	22	50	163	200	81,5	SANGAT
x7	9	15	16	10	50	127	200	63,5	SETUJU
x8	4	13	18	15	50	144	200	72	SETUJU
x9	6	13	20	11	50	136	200	68	SETUJU
x10	2	10	19	19	50	155	200	77,5	SETUJU
x11	10	12	12	16	50	134	200	67	SETUJU
x12	3	6	24	17	50	155	200	77,5	SETUJU
x13	3	9	22	16	50	151	200	75,5	SETUJU
x14	2	9	20	19	50	156	200	78	SETUJU
x15	2	7	24	17	50	156	200	78	SETUJU
x16	2	12	17	19	50	153	200	76,5	SETUJU
x17	4	13	18	15	50	144	200	72	SETUJU
x18	6	16	18	10	50	132	200	66	SETUJU
x19	7	17	16	10	50	129	200	64,5	SETUJU
x20	6	9	19	16	50	145	200	72,5	SETUJU
x21	0	7	26	17	50	160	200	80	SANGAT
x22	6	16	16	12	50	134	200	67	SETUJU
x23	0	5	18	27	50	172	200	86	SANGAT
x24	2	13	23	12	50	145	200	72,5	SETUJU
x25	1	8	23	18	50	158	200	79	SANGAT
x26	3	2	25	20	50	162	200	81	SANGAT
x27	3	2	25	20	50	162	200	81	SANGAT
x28	3	2	25	20	50	162	200	81	SANGAT
x29	18	2	10	20	50	132	200	66	SETUJU
x30	3	2	25	20	50	162	200	81	SANGAT
Jumlah								73,75	SANGAT

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa hasil dari pada analisis respon siswa yaitu dengan rata-rata 73,75 dengan kategori SETUJU. Hal ini didapat dari pada angket (kuisisioner) yang telah di jawab oleh responden. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya responden SETUJU untuk menggunakan teknologi informasi dengan media berupa *Google Classroom* dalam proses pembelajaran.

b. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2009), uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya kuesioner. Jika pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan apa yang akan diukur dengan kuesioner tersebut, maka kuesioner tersebut dianggap valid. Adapun untuk *degree of freedom* (df) = n-2 dalam hal ini n adalah jumlah

sampel. Jadi, pada kasus ini besarnya df dapat dihitung $50-2$ atau $df = 48$ dengan $\alpha = 0.05$ maka didapat r_{tabel} 0,284, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai r positif, maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.3 Uji Validitas 1

Pernyataan	Rtabel	Rhitung	Keterangan
X1	0,284	0,782	Valid
X2	0,284	0,761	Valid
X3	0,284	0,136	Tidak Valid
X4	0,284	0,631	Valid
X5	0,284	0,635	Valid
X6	0,284	0,260	Tidak Valid
X7	0,284	0,823	Valid
X8	0,284	0,767	Valid
X9	0,284	0,721	Valid
X10	0,284	0,741	Valid
X11	0,284	0,584	Valid
X12	0,284	0,721	Valid
X13	0,284	0,659	Valid
X14	0,284	0,786	Valid
X15	0,284	0,666	Valid
X16	0,284	0,736	Valid
X17	0,284	0,767	Valid
X18	0,284	0,717	Valid
X19	0,284	0,635	Valid
X20	0,284	0,207	Tidak Valid
X21	0,284	0,723	Valid
X22	0,284	0,600	Valid
X23	0,284	0,712	Valid
X24	0,284	0,862	Valid
X25	0,284	0,795	Valid
X26	0,284	0,732	Valid
X27	0,284	0,864	Valid
X28	0,284	0,775	Valid
X29	0,284	0,851	Valid
X30	0,284	0,281	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas hasil uji validitas dengan menggunakan $\alpha = 0.05$ menunjukkan bahwa terdapat 4 (empat) *corrected item total correlation*

memiliki nilai $< r_{tabel}$ yaitu 0,284, artinya item pertanyaan tersebut termasuk dalam kategori tidak valid. Dan beberapa item lainnya memiliki nilai $> r_{tabel}$, artinya item pertanyaan tersebut termasuk kategori valid.

c. Uji Reabilitas

Ghozali (2009) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang merupakan indikator variabel atau struktur. Jika jawaban responden atas pertanyaan ini beberapa kali lipat dari nilai pengukuran teknik Cronbach alpha yang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap handal atau reliabel. Pada Uji Reliabilitas, Pengukuran Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila cronbach alpha mempunyai nilai lebih dari nilai r_{tabel} . Hasil analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi-25.

Tabel 4.4 Uji Reabilitas 1

Variabel	Rtabel	Cronbsch's Alpha	Keterangan
Prestasi Belajar Siswa	0,284	0,743	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa *Alpha Cronbach* pada variabel prestasi belajar sebesar 0,743. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel atau handal.

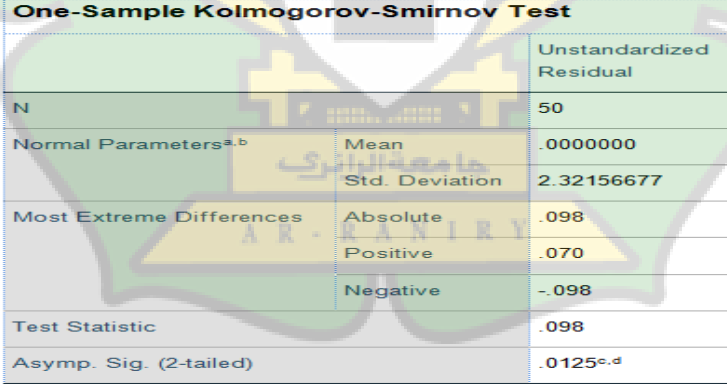
d. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data merupakan salah satu prasyarat penting dalam analisis parametrik, karena setiap data akan dianalisis secara parametrik dan harus berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan untuk menampilkan jumlah data yang berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan kriteria:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$ data berdistribusi normal.
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

Gambar berikut menunjukkan hasil uji normalitas yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu :

Gambar 4.1 Uji Normalitas 1



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.32156677
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.070
	Negative	-.098
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.0125 ^{c,d}

Berdasarkan gambar 4.1 diatas uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai signifikansi 0,0125. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat ditentukan data berdistribusi normal.

D. Uji Hipotesis

Uji pengaruh atau uji hipotesis ini berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Pada pengujian regresi linear sederhana dapat mengacu pada 2 hal, yaitu dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y.
2. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y.

Jadi setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y.
2. Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y.

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

- **Uji T**

Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap prestasi belajar siswa secara individu atau parsial, dengan menggunakan uji T statistik untuk variabel. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak atau sebaliknya.

Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika $\text{Sig} < 0,5 / T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}} =$ Maka terdapat pengaruh
2. Jika $\text{Sig} > 0,5 / T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}} =$ Maka tidak terdapat pengaruh

Gambar 4.2 Uji T 1

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.729	1.656		7.447	.000
	X	.175	.037	.822	7.465	.000

Berdasarkan gambar 4.2 diatas menunjukkan bahwa hasil analisis data variabel prestasi belajar siswa di SMAN 1 krueng Barona Jaya Aceh Besar. Hasil uji thitung pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 7.465. Dalam penelitian ini nilai ttabel yang diperoleh ialah 7.447.

Apabila nilai sig. < 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan berpengaruh terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa: Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar secara parsial diperoleh t_{hitung} (7.465) > t_{tabel} (7.447), maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan teknologi informasi dengan menggunakan media berupa *Google Classroom* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

1. Analisis regresi linear sederhana

Menurut Sarwono, regresi linier sederhana merupakan metode yang menggunakan variabel independen untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Metode regresi linear sederhana yang

dimaksud disini untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel bebas (Independen) dengan variabel dependen (terikat).

Gambar 4.3 Hasil Regresi Linear 1

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.729	1.656		7.447	.000
	X	.175	.037	.822	7.465	.000

Dari gambar 4.3 diatas diketahui bahwa nilai constant (a) sebesar 8,729 sedangkan nilai (b/kofesien regresi) sebesar 0,175. Menurut (Sugiyono, 2017) rumus persamaan umum regresi linear sederhana dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y_1 = a_1 + b_1X$$

$$Y_1 = 8,729 + 0,175 (X)$$

Persamaan tersebut diterjemahkan:

- Konstanta sebesar 8,729 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil adalah 8,729.
- Koefisien regresi X sebesar 0,175 menyatakan setiap penambahan 1% nilai maka nilai kepuasan bertambah sebesar 0,175 koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y₁ positif.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan $\alpha = 0.05$ menunjukkan bahwa terdapat 4 (empat) *corrected item total correlation* memiliki nilai $< r_{tabel}$ yaitu 0,284, artinya item pertanyaan tersebut termasuk dalam kategori tidak valid. Dan beberapa item lainnya memiliki nilai $> r_{tabel}$, artinya item pertanyaan tersebut termasuk kategori valid.

Berdasarkan hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa *Alpha Cronbach* pada variabel prestasi belajar sebesar 0,743. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel atau handal.

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai signifikansi 0,0125. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat ditentukan data berdistribusi normal.

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa: Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar secara parsial diperoleh $t_{hitung} (7.465) > t_{tabel} (7.447)$, maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan

teknologi informasi dengan menggunakan media berupa *Google Classroom* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya terdapat pengaruh positif penggunaan teknologi informasi dengan menggunakan media berupa *Google Classroom* terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar, hal ini dapat dilihat berdasarkan dari hasil uji T dengan nilai signifikannya $0,000 < 0,05$ dan ditunjukkan dengan persamaan regresi $Y = 8,729 + 0,175$ pada taraf signifikan 5%. Dan Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar secara parsial diperoleh $t_{hitung} (7.465) > t_{tabel} (7.447)$, maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas masih banyak terdapat beberapa variabel lainnya yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penulis hanya menyarankan untuk melakukan penelitian mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sehingga dapat memperluas penelitian ini terhadap variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sadirman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : P.T Rajawali Grafindo Persada.2006
- [2] Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya:Usaha Nasional. 2003
- [3] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta.2013
- [4] Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.2015
- [5] Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta :Balai Pustaka.2002
- [6] Rahmat Sulaiman Naibaho, *Peranan dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan*.2017
- [7] Noor Komari Pratiwi, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang*. 2015
- [8] Riskayanti, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Pelayanan Administrasi di SMAN 5 Barru*. 2019
- [9] Abdul hak, *Manfaat Teknologi Informasi*. 2005
- [10] Bambang Warsita, *Pemanfaatan Teknologi Informasi*. 2008
- [11] Arvia Ayunthara, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi, Lingkungan Sekolah dan Manajemen Waktu Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMAN Yogyakarta*. 2016
- [12] Wasi'ul Maghfiroh, *Dampak Teknologi Informasi (IT) Terhadap Dunia Pendidikan*.2020
- [13] Nana Sudjana, *Prestasi Belajar*. 2010
- [14] Sudirman Zaid, *Pengaruh Marketing Mix Terhadap Kepuasan Konsumen*. 2017
- [15] Puspita Adiyani Candra, *Penggunaan Internet Pada Anak-Anak Sekolah Usia 6-12 Tahun*. 2016
- [16] M.A Junaedi and R. Hidayat, *Analisis Preferensi konsumen dalam memilih Bus Pariwisata*.2018
- [17] Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta : Raja Grafindo. 1997
- [18] S, Takismen and D.fikri, *Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Ketegasan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak*.2020
- [19] G, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*.2009
- [20] Sugiyono, *Metode Kualitatif, Kuantitatif & RnD*.2017

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Sk skripsi

378

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6731/Un.08/FTKPKP.07.6106/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 452 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 283/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 03 Desember 2021

Menetapkan
PERTAMA :
MEMUTUSKAN
Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed. sebagai pembimbing kedua
Untuk membimbing skripsi :
Nama : Fahrial Taufid
NIM : 170212133
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Krueang Barons Jaya Aceh Besar

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 13 Juni 2022
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry of Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informati;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dieksekusi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 1.1 Sk Skripsi 1

2. Surat izin penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id
Nomor	: B-5582/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2022
Lamp	:-
Hal	: <i>Penelitian Ilmiah Mahasiswa</i>
Kepada Yth, Kepala Sekolah SMAN 1 Krueng Barona Jaya	
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:	
Nama/NIM	: FAHRINAL TAUFID / 170212133
Semester/Jurusan	: X / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang	: Gampoeng Lampriet Kec. Kuta Alam Banda Aceh
Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul <i>Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Presensi Belajar Siswa di SMAN 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar</i>	
Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.	
	Banda Aceh, 19 Mei 2022 an. Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Dr. M. Chalis, M.Ag.
<i>Berlaku sampai : 19 Juni 2022</i>	

Lampiran 1.2 Surat Izin Penelitian 1

3. Distribusi nilai Rtabel

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 1.3 Distribus nilai Rtabel 1

4. Kuisisioner / angket

NAMA :

JENIS KELAMIN :

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah butir
Prestasi Belajar	Aspek kognitif	Saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	1-15
		Saya mudah lupa kalau mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya kesulitan mengingat materi pelajaran meski sudah membaca berkali-kali dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya sulit memusatkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya sulit memahami petunjuk yang disampaikan guru secara lisan dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya sulit memahami perintah tertulis yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya kesulitan mengingat materi pelajaran ketika guru menyampaikan terlalu cepat dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya dapat mengingat pelajaran yang diajarkan guru dengan baik dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya mengalami kesulitan ketika materi yang disampaikan oleh guru tidak menggunakan contoh konkret yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya kesulitan memahami materi jika guru yang menyampaikan materi menghadap ke papan tulis dan tidak menatap siswa-siswi.	
		Saya kesulitan kalau harus belajar mandiri tanpa dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i> .	

		<p>Saya lambat dalam mengikuti pelajaran, sehingga saya membutuhkan bimbingan dalam belajar.</p> <p>Saya kesulitan mengingat materi yang disampaikan oleh guru ketika pelajaran berakhir dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Setelah pelajaran berakhir, saya kesulitan mengingat keterampilan baru yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p>	
	Aspek afektif	<p>Saya bersedia menerima dan menghargai nilai-nilai norma yang diajarkan guru kepada saya dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya kesulitan menerima dan menghargai nilai-nilai norma yang diajarkan guru kepada saya dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya selalu meyakini dan menghayati setiap nilai dan norma yang diajarkan guru kepada saya dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya dapat menanggapi dengan baik materi yang diajarkan guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya kesulitan dalam menanggapi materi yang diajarkan guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya dapat menerima respon dengan cepat dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya kesulitan menerima respon dengan cepat dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p> <p>Saya dapat menerima perintah tertulis yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i></p>	16-23
	Aspek psikomotor	<p>Saya memiliki kecakapan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.</p> <p>Saya memiliki kecakapan dalam memahami gerakan tubuh dan mimik muka pada saat guru menjelaskan pelajaran.</p> <p>Saya kesulitan dalam memahami gerakan tubuh dan mimik muka pada saat guru menjelaskan pelajaran.</p> <p>Saya dapat melakukan pekerjaan sekolah dengan baik dan tepat dengan menggunakan</p>	24-30

		media <i>Google Classroom</i>	
		Saya kesulitan melakukan pekerjaan sekolah dengan baik dan tepat dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya dapat mengerjakan tugas sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	
		Saya kesulitan mengerjakan tugas sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i>	



5. Hasil uji validitas

		Correlations													
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14
x1	Pearson Correlation	1	,566**	,782**	,422*	,457**	,115	,664**	,666**	,461**	,668**	,361*	,634**	,603**	,000
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,012	,006	,510	,000	,000	,005	,000	,033	,000	,000	1,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x2	Pearson Correlation	,566**	1	,674**	,547**	,458**	,425*	,511**	,543**	,507**	,589**	,338*	,600**	,492**	,066
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,001	,006	,011	,002	,001	,002	,000	,047	,000	,003	,708
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x3	Pearson Correlation	,782**	,674**	1	,417*	,396*	,383*	,625**	,675**	,556**	,739**	,234	,778**	,747**	-,039
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,013	,018	,023	,000	,000	,001	,000	,176	,000	,000	,826
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x4	Pearson Correlation	,422*	,547**	,417*	1	,784**	,315	,455**	,659**	,171	,120	,645**	,402*	,073	,149
	Sig. (2-tailed)	,012	,001	,013		,000	,065	,006	,000	,325	,492	,000	,017	,678	,394
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x5	Pearson Correlation	,457**	,458**	,396*	,784**	1	,426*	,429*	,553**	,290	,238	,518**	,373*	,350*	,275
	Sig. (2-tailed)	,006	,006	,018	,000		,011	,010	,001	,091	,169	,001	,027	,039	,109
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x6	Pearson Correlation	,115	,425*	,383*	,315	,426*	1	,086	,391*	,300	,524**	,217	,331	,409*	,079
	Sig. (2-tailed)	,510	,011	,023	,065	,011		,623	,020	,079	,001	,211	,052	,015	,652
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x7	Pearson Correlation	,664**	,511**	,625**	,455**	,429*	,086	1	,594**	,662**	,537**	,540**	,560**	,440**	,193
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,000	,006	,010	,623		,000	,000	,001	,001	,000	,008	,267
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

x8	Pearson Correlation	,666**	,543**	,675**	,659**	,553**	,391*	,594**	1	,401*	,466**	,453**	,448**	,347*	-,243
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,001	,020	,000		,017	,005	,006	,007	,041	,159
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x9	Pearson Correlation	,461**	,507**	,556**	,171	,290	,300	,662**	,401*	1	,634**	,374*	,430**	,622**	,184
	Sig. (2-tailed)	,005	,002	,001	,325	,091	,079	,000	,017		,000	,027	,010	,000	,290
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x10	Pearson Correlation	,668**	,589**	,739**	,120	,238	,524**	,537**	,466**	,634**	1	,249	,638**	,778**	,000
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,492	,169	,001	,001	,005	,000		,150	,000	,000	1,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x11	Pearson Correlation	,361*	,338*	,234	,645**	,518**	,217	,540**	,453**	,374*	,249	1	,196	,040	,379*
	Sig. (2-tailed)	,033	,047	,176	,000	,001	,211	,001	,006	,027	,150		,260	,819	,025
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x12	Pearson Correlation	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Sig. (2-tailed)	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x13	Pearson Correlation	,603**	,492**	,747**	,073	,350*	,409*	,440**	,347*	,622**	,778**	,040	,665**	1	,109
	Sig. (2-tailed)	,000	,003	,000	,678	,039	,015	,008	,041	,000	,000	,819	,000		,532
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x14	Pearson Correlation	,000	,066	-,039	,149	,275	,079	,193	-,243	,184	,000	,379*	,144	,109	1
	Sig. (2-tailed)	1,000	,708	,826	,394	,109	,652	,267	,159	,290	1,000	,025	,409	,532	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x15	Pearson Correlation	,653**	,578**	,658**	,273	,315	,162	,584**	,547**	,386*	,527**	,061	,492**	,436**	-,094
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,113	,065	,351	,000	,001	,022	,001	,728	,003	,009	,593
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

x16	Pearson Correlation	,476**	,522**	,597**	,224	,132	,166	,742**	,424*	,684**	,668**	,470**	,600**	,491**	,104
	Sig. (2-tailed)	,004	,001	,000	,195	,450	,341	,000	,011	,000	,000	,004	,000	,003	,553
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x17	Pearson Correlation	,666**	,543**	,675**	,659**	,553**	,391*	,594**	1,000**	,401*	,466**	,453**	,448**	,347*	-,243
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,001	,020	,000	,000	,017	,005	,006	,007	,041	,159
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x18	Pearson Correlation	,513**	,533**	,538**	,273	,365*	,166	,659**	,395*	,653**	,497**	,295	,376*	,458**	,178
	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,001	,113	,031	,340	,000	,019	,000	,002	,085	,026	,006	,306
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x19	Pearson Correlation	,392*	,331	,479**	,187	,244	,123	,649**	,471**	,646**	,422*	,276	,281	,329	,000
	Sig. (2-tailed)	,020	,052	,004	,281	,158	,483	,000	,004	,000	,012	,108	,102	,054	1,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x20	Pearson Correlation	1	,604**	,659**	,447**	,556**	,064	,769**	,600**	,457**	,587**	,436**	,495**	,636**	,203
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,003	,000	,689	,000	,000	,002	,000	,004	,001	,000	,198
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x21	Pearson Correlation	,604**	1	,692**	,545**	,485**	,297	,505**	,531**	,458**	,455**	,412**	,424**	,553**	,222
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,001	,056	,001	,000	,002	,002	,007	,005	,000	,157
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x22	Pearson Correlation	,659**	,692**	1	,488**	,394**	,385*	,557**	,605**	,486**	,639**	,360*	,572**	,732**	,109
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,001	,010	,012	,000	,000	,001	,000	,019	,000	,000	,490
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x23	Pearson Correlation	,447**	,545**	,488**	1	,639**	,203	,609**	,594**	,468**	,282	,673**	,498**	,233	,425**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,001		,000	,197	,000	,000	,002	,071	,000	,001	,138	,005
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

x24	Pearson Correlation	,556**	,485**	,394**	,639**	1	,343*	,677**	,595**	,586**	,467**	,642**	,334*	,502**	,592**
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,010	,000		,026	,000	,000	,000	,002	,000	,030	,001	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x25	Pearson Correlation	,064	,297	,385*	,203	,343*	1	,177	,355*	,408**	,514**	,261	,260	,470**	,186
	Sig. (2-tailed)	,689	,056	,012	,197	,026		,262	,021	,007	,000	,096	,097	,002	,237
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x26	Pearson Correlation	,769**	,505**	,557**	,609**	,677**	,177	1	,709**	,607**	,537**	,623**	,454**	,502**	,260
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,000	,262		,000	,000	,000	,000	,003	,001	,096
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x27	Pearson Correlation	,600**	,531**	,605**	,594**	,595**	,355*	,709**	1	,640**	,545**	,497**	,368*	,499**	,018
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,021	,000		,000	,000	,001	,017	,001	,911
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x28	Pearson Correlation	,457**	,458**	,486**	,468**	,586**	,408**	,607**	,640**	1	,623**	,426**	,443**	,614**	,223
	Sig. (2-tailed)	,002	,002	,001	,002	,000	,007	,000	,000		,000	,005	,003	,000	,155
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x29	Pearson Correlation	,587**	,455**	,639**	,282	,467**	,514**	,537**	,545**	,623**	1	,249	,513**	,809**	,162
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,000	,071	,002	,000	,000	,000	,000		,112	,001	,000	,306
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x30	Pearson Correlation	,436**	,412**	,360*	,673**	,642**	,261	,623**	,497**	,426**	,249	1	,173	,181	,458**
	Sig. (2-tailed)	,004	,007	,019	,000	,000	,096	,000	,001	,005	,112		,274	,250	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X	Pearson Correlation	,782**	,761**	,836**	,631**	,653**	,460**	,823**	,767**	,721**	,741**	,584**	,721**	,659**	,786
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,005	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,285
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

Correlations

	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24	x25	x26	x27	x28	
x1	Pearson Correlation	,653 [*]	,476 [*]	,666 [*]	,513 [*]	,392 [*]	,415	,508	1	,583 [*]	,370	,411	,203	,434	,160
	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,000	,002	,020	,124	,053		,023	,174	,129	,469	,106	,568
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x2	Pearson Correlation	,578 [*]	,522 [*]	,543 [*]	,533 [*]	,331	,364	1	,508	,337	,257	-,041	,078	,303	,074
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,001	,001	,052	,182		,053	,219	,355	,884	,782	,273	,793
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x3	Pearson Correlation	,658 [*]	,597 [*]	,675 [*]	,538 [*]	,479 [*]	,304	,337	,583 [*]	1	,410	,166	,404	,490	,639 [*]
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,001	,004	,271	,219	,023		,129	,554	,135	,064	,010
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x4	Pearson Correlation	,273	,224	,659 [*]	,273	,187	,676 [*]	,257	,370	,410	1	,241	,685 [*]	,803 [*]	,650 [*]
	Sig. (2-tailed)	,113	,195	,000	,113	,281	,006	,355	,174	,129		,387	,005	,000	,009
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x5	Pearson Correlation	,315	,132	,553 [*]	,365 [*]	,244	,075	-,041	,411	,166	,241	1	,044	,526 [*]	,209
	Sig. (2-tailed)	,065	,450	,001	,031	,158	,792	,884	,129	,554	,387		,876	,044	,455
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x6	Pearson Correlation	,162	,166	,391 [*]	,166	,123	,811 [*]	,078	,203	,404	,685 [*]	,044	1	,528 [*]	,659 [*]
	Sig. (2-tailed)	,351	,341	,020	,340	,483	,000	,782	,469	,135	,005	,876		,043	,008
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x7	Pearson Correlation	,584 [*]	,742 [*]	,594 [*]	,659 [*]	,649 [*]	,304	,337	,583 [*]	1	,410	,166	,404	,490	,639 [*]
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,271	,219	,023		,129	,554	,135	,064	,010
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x8	Pearson Correlation	,547 [*]	,424 [*]	1,000 ^{**}	,395 [*]	,471 [*]	,811 [*]	,078	,203	,404	,685 [*]	,044	1	,528 [*]	,659 [*]
	Sig. (2-tailed)	,001	,011	,000	,019	,004	,000	,782	,469	,135	,005	,876		,043	,008
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x9	Pearson Correlation	,386 [*]	,684 [*]	,401 [*]	,653 [*]	,646 [*]	,459	,303	,434	,490	,803 [*]	,526 [*]	,528 [*]	1	,695 [*]
	Sig. (2-tailed)														
	N														

	Sig. (2-tailed)	,022	,000	,017	,000	,000	,085	,273	,106	,064	,000	,044	,043		,004
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x10	Pearson Correlation	,527	,668	,466	,497	,422	,254	,051	,487	,750	,523	,382	,286	,571	,647
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,005	,002	,012	,361	,856	,066	,001	,045	,160	,301	,026	,009
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x11	Pearson Correlation	,061	,470	,453	,295	,276	,577	,037	,395	,419	,533	,103	,778	,582	,646
	Sig. (2-tailed)	,728	,004	,006	,085	,108	,024	,897	,146	,120	,041	,715	,001	,023	,009
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x12	Pearson Correlation	,492	,600	,448	,376	,281	,792	,377	,569	,624	,732	,035	,690	,541	,528
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,007	,026	,102	,000	,167	,027	,013	,002	,901	,004	,037	,043
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x13	Pearson Correlation	,436	,491	,347	,458	,329	,736	,413	,692	,583	,740	,411	,625	,790	,481
	Sig. (2-tailed)	,009	,003	,041	,006	,054	,002	,126	,004	,023	,002	,129	,013	,000	,070
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x14	Pearson Correlation	-	,104	-	,178	,000	,119	-	,105	,669	,219	,085	,220	,204	,570
	Sig. (2-tailed)	,094	,553	,243	,306	1,000	,674	,894	,708	,006	,432	,764	,430	,465	,027
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x15	Pearson Correlation	1	,466	,547	,600	,613	,554	,205	,509	,353	,598	,519	,600	,652	,431
	Sig. (2-tailed)		,005	,001	,000	,000	,032	,464	,053	,197	,019	,048	,018	,008	,108
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x16	Pearson Correlation	,466	1	,424	,698	,625	,459	,303	,434	,490	,803	,526	,528	1	,695
	Sig. (2-tailed)	,005		,011	,000	,000	,085	,273	,106	,064	,000	,044	,043		,004
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x17	Pearson Correlation	,547	,424	1	,395	,471	,573	,029	,443	,531	,843	,374	,569	,720	,584
	Sig. (2-tailed)	,001	,011		,019	,004	,026	,919	,098	,042	,000	,170	,027	,002	,022
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x18	Pearson Correlation	,600	,698	,395	1	,712	,335	,074	,160	,639	,650	,209	,659	,695	1

	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,019		,000	,223	,793	,568	,010	,009	,455	,008	,004	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x19	Pearson Correlation	,613 [*]	,625 [*]	,471 [*]	,712 [*]	1	,459	,303	,434	,490	,803 [*]	,526 [*]	,528 [*]	1	,695 [*]
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,004	,000		,085	,273	,106	,064	,000	,044	,043		,004
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x20	Pearson Correlation	,415	,508	1	,583 [*]	,370	,411	,203	,434	,160	,443	,509	,105	,692 [*]	,569 [*]
	Sig. (2-tailed)	,124	,053		,023	,174	,129	,469	,106	,568	,098	,053	,708	,004	,027
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x21	Pearson Correlation	,364	1	,508	,337	,257	-	,078	,303	,074	,029	,205	-	,413	,377
	Sig. (2-tailed)	,182		,053	,219	,355	,884	,782	,273	,793	,919	,464	,894	,126	,167
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x22	Pearson Correlation	1	,364	,415	,304	,676 [*]	,075	,811 [*]	,459	,335	,573 [*]	,554 [*]	,119	,736 [*]	,792 [*]
	Sig. (2-tailed)		,182	,124	,271	,006	,792	,000	,085	,223	,026	,032	,674	,002	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x23	Pearson Correlation	,401 [*]	,285	,436 [*]	,434 [*]	,488 [*]	,209	,618 [*]	,643 [*]	,645 [*]	,505 [*]	,456 [*]	,301	,418 [*]	,086
	Sig. (2-tailed)	,009	,067	,004	,004	,001	,183	,000	,000	,000	,001	,002	,053	,006	,587
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x24	Pearson Correlation	,509 [*]	,407 [*]	,393 [*]	,273	,536 [*]	,179	,510 [*]	,463 [*]	,504 [*]	,485 [*]	,262	,244	,468 [*]	,237
	Sig. (2-tailed)	,001	,008	,010	,081	,000	,258	,001	,002	,001	,001	,094	,120	,002	,131
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x25	Pearson Correlation	,600 [*]	,531 [*]	,605 [*]	,594 [*]	,595 [*]	,355 [*]	,709 [*]	1,000 ^{**}	,640 [*]	,545 [*]	,497 [*]	,368 [*]	,499 [*]	,018
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,021	,000	,000	,000	,000	,001	,017	,001	,911
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x26	Pearson Correlation	,539 [*]	,525 [*]	,652 [*]	,466 [*]	,437 [*]	,254	,730 [*]	,590 [*]	,613 [*]	,587 [*]	,494 [*]	,487 [*]	,574 [*]	,127
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,002	,004	,104	,000	,000	,000	,000	,001	,001	,000	,425
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x27	Pearson Correlation	,203	,222	,109	,425 [*]	,592 [*]	,186	,260	,018	,223	,162	,458 [*]	,093	,235	1

	Sig. (2-tailed)	,198	,157	,490	,005	,000	,237	,096	,911	,155	,306	,002	,558	,134	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x28	Pearson Correlation	,461 [*]	,319 [*]	,534 [*]	,425 [*]	,341 [*]	,186	,464 [*]	,549 [*]	,508 [*]	,607 [*]	,109	,470 [*]	,464 [*]	,131
	Sig. (2-tailed)	,002	,040	,000	,005	,027	,237	,002	,000	,001	,000	,493	,002	,002	,408
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x29	Pearson Correlation	,636 [*]	,553 [*]	,732 [*]	,233	,502 [*]	,470 [*]	,502 [*]	,499 [*]	,614 [*]	,809 [*]	,181	,500 [*]	1	,235
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,138	,001	,002	,001	,001	,000	,000	,250	,001		,134
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
x30	Pearson Correlation	,495 [*]	,424 [*]	,572 [*]	,498 [*]	,334 [*]	,260	,454 [*]	,368 [*]	,443 [*]	,513 [*]	,173	1	,500 [*]	,093
	Sig. (2-tailed)	,001	,005	,000	,001	,030	,097	,003	,017	,003	,001	,274		,001	,558
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
X	Pearson Correlation	,666 [*]	,736 [*]	,767 [*]	,717 [*]	,635 [*]	,707 [*]	,723 [*]	,600 [*]	,712 [*]	,862 [*]	,795 [*]	,732 [*]	,864 [*]	,775 [*]
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

Lampiran 1.5 Hasil Uji Validitas 1

6. Gambar Bukti Penelitian



Lampiran 1.6 Dokumentasi Penelitian 1