

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GADGET*
DENGAN SIKAP BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG
DI SMK NEGERI 6 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**LISYA FEBRIA
NIM 2018/18075072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

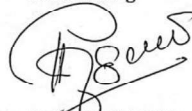
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GADGET
DENGAN SIKAP BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG
DI SMK NEGERI 6 PADANG**

Nama : Lisyia Febria
Nim/BP : 18075072/2018
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, Mei 2023

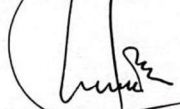
**Disetujui oleh:
Pembimbing**



Dra. Reno Yelfi, M.Pd
NIP. 19590531 198603 2002

Mengetahui

**Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang**



Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si
NIP. 19761117 200312 2002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Lisya Febrina
NIM : 18075072

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang
Dengan Judul :

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GADGET
DENGAN SIKAP BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TATA HIDANG
DI SMK NEGERI 6 PADANG**

Padang, Mei 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reno Yelfi, M.Pd

1. 

2. Anggota : Dr. Elida, M.Pd

2. 

3. Anggota : Wiwik Indrayeni, M.Pd

3. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751)7051186 e-mail : ikkfpunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : LISYA FEBRIA
Nim : 18075072
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata Dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul : *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Gadget dengan Sikap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Padang.*

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu yang terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan kesadaran penulis dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2023

Diketahui,
Kepala Departemen IKK FPP UNP

Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si
NIP. 19761117 200312 2002

Saya yang menyatakan

Lisy Febria
NIM. 18075072

ABSTRAK

Lisya Febria 2023 “ Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Gadget* dengan Sikap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK Negeri 6 Padang” *Skripsi* : Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen ilmu kesejahteraan keluarga, fakultas pariwisata perhotelan, Universitas Negeri Padang.”

Penelitian ini dilatar belakangi oleh timbulnya dampak positif dan negatif dalam penggunaan media belajar gadget, selain dampak positif, penggunaan media pembelajaran gadget ini berdampak negatif yaitu membuat siswa lebih bersikap individual daripada bersosialisasi, padahal yang diharapkan dengan menggunakan gadget ini siswa lebih banyak mendapatkan pengetahuan bisa saling bertukar informasi dengan teman untuk menciptakan sikap belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan media belajar gadget dengan sikap belajar siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran tata hidang di SMK N 6 Padang, manfaat penelitian ini menganalisis apakah terdapat hubungan penggunaan media belajar gadget dengan sikap belajar siswa kelas XI kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Kuliner di SMK N 6 Padang sebanyak 102 siswa, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 51 siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran tata hidang. Data dikumpulkan dengan menyebarkan angket. Teknik analisis data penelitian ini adalah uji validitas, reliabilitas, deskriptif data, uji normalitas, uji korelasi dan uji T. Data di *input* dengan menggunakan *Microsoft Ecel* 2010 dan di analisis dengan menggunakan bantuan program *SPPSS* versi 21.

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian adalah dari rata-rata skor variabel, variabel penggunaan media pembelajaran gadget memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 3,66 dengan kategori tinggi. Dari rata-rata skor variabel sikap belajar siswa memperoleh tingkat capaian responden (TCR) sebesar 4,08 dengan kategori tinggi. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran gadget dengan sikap belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 6 Padang yang mana tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut berada pada kategori cukup tinggi.

Kata kunci: Penggunaan Media Pembelajaran *Gadget*, Sikap Belajar, Tata Hidang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran *Gadget* Dengan Sikap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Padang .”**

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak rintangan yang akan penulis hadapi, namun akhirnya dapat diselesaikan berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si selaku Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Cici Andriani, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dra Reno Yelfi M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik serta sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberi dukungan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini, semoga ibu sehat selalu dan dalam lindungan Allah SWT, Aamiin.
5. Ibu Dr.Elida,M.Pd selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan, arahan dan dorongan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Wiwik Indrayeni, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan, arahan dan dorongan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh staf pengajar, karyawan dan teknisi di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
8. Ucapan terima kasih kepada sahabat, rekan sebaya yang telah memberikan semangat, bantuan dan dorongan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada Ayah, Ibu, Adik dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, setia mendengarkan keluh kesah dan motivasi baik moral maupun materil sehingga skripsi ini dapat dilesaikan.
10. Terima kasih kepada Agung yang selalu *support* dan mendengar keluh kesah saya selama penyusunan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada Upa, Ami similikiti, Ivo, Ami, Tiwi yang telah menjadi teman saya dalam membantu penyusunan skripsi ini, dan terima kasih juga kepada rekan-rekan saya S1 Boga angkatan 18.

Semoga segala bantuan, dorongan, motivasi, nasehat dan ilmu yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT serta membawa berkah dan manfaat bagi kita semua. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	10
a. Defenisi media pembelajaran	10
b. Manfaat media pembelajaran	11
c. Fungsi media pembelajaran	12
d. Jenis-jenis media pembelajaran	13
e. Definisi <i>Gadget</i>	14
f. Penggunaan Media <i>Gadget</i>	16
g. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	18
h. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	19
2. Mata pelajaran Tata Hidang	20
3. Sikap belajar.....	21
a. Defenisi sikap belajar	21
b. Indikator sikap belajar	23

c. faktor-faktor yang mempengaruhi sikap belajar	24
B. Kerangka Konseptual.....	24
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metode Penelitian	27
B. Tempat Dan Jadwal Penelitian	27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
D. Populasi Dan Sampel	29
E. Jenis Data Dalam Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	32
G. Uji Coba Instrumen	38
1. Uji Validitas Instrumen.....	39
2. Uji Reliabilitas.....	40
H. Teknik dan Analisis Data.....	42
1. Deskripsi Data	42
2. Uji Persyaratan Analisis.....	46
3. Pengujian Hipotesis	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskriptif Data Variabel Penggunaan Media Belajar <i>Gadget</i>	50
2. Deskriptif Data Variabel Sikap Belajar Siswa	52
B. Uji Prasyarat	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Hipotesis	55
a. Uji Korelasi.....	55
b. Uji T	56

3. Pembahasan Hasil Penelitian	57
a. Deskriptif Data Penelitian	57
b. Hubungan Antara Penggunaan Media Pembelajaran Gadget Dengan Sikap Belajar Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMKN 6 Kota Padang	60
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
 DAFTAR PUSTAKA	 64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Jumlah Siswa Kelas XI Kuliner SMK Negeri 6 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.....	29
2. Sampel Penelitian.....	31
3. Daftar Skala Pengukuran.....	33
4. Kisi-Kisi Angket Dampak Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	34
5. Kisi-kisi Angket Sikap Belajar siswa.....	37
6. Interpretasi Reliabilitas Instrument.....	41
7. Hasil Uji Reliabilitas.....	42
8. Kategori Pencapaian Responden.....	45
9. Rentang Skala Tingkat Pencapaian Responden.....	46
10. Interpretasi Nilai r	48
11. Hasil Perhitungan Data Statistik Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	50
12. Deskriptif Data Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	51
13. Hasil Perhitungan Data Statistik Sikap Belajar Siswa.....	52
14. Deskriptif Data Variabel Sikap Belajar Siswa.....	53
15. Hasil Uji Normalitas.....	54

16. Hasil Uji Korelasi.....	55
17. Hasil Uji t.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	24
2. Histogram Hasil Perhitungan Data Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	51
3. Diagram Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gadget</i>	52
4. Histogram Sikap Belajar Siswa.....	53
5. Diagram Sikap Belajar Siswa.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian.....	69
2. Tabulasi Data.....	81
3. Pengujian Validitas.....	87
4. Pengujian Reliabilitas.....	89
5. Hasil Uji Normalitas.....	89
6. Distribusi Frekuensi.....	90
7. Hasil Uji Korelasi	92
8. Hasil Uji t.....	93
9. Distribusi Nilai.....	93
10. Surat Permohonan Skripsi.....	96
11. Surai Izin Penelitian.....	97
12. Dokumentasi Penelitian.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih telah mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi itu sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap kemajuan teknologi yang diciptakan pasti memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, khususnya inovasi yang telah banyak dihasilkan dalam bidang teknologi informasi. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif (Anggraeni, 2018).

Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan seperti munculnya penggunaan media belajar dari *gadget*. Media memiliki arti sebagai alat yang digunakan untuk perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sedangkan *gadget* itu sendiri memiliki arti yaitu perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaannya masing-masing.

Gadget sangat beraneka ragam tergantung fungsinya masing-masing, contohnya seperti *handphone*, laptop, kamera digital, *music player*, jam digital canggih, dan lain-lain. Dalam hal ini guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, siswa bisa mendapatkan materi dari *gadget* seperti *handphone*, sehingga siswa dalam belajar tidak hanya terpaku terhadap informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari *gadget*. Oleh karena itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran, karena didalam *gadget* siswa akan banyak mendapatkan materi dari berbagai sumber, namun siswa harusnya menyaring pengetahuan tersebut dikarenakan tidak tidak semua materi yang didapat dari *gadget* benar dan akurat (Hasriadi,2021).

Selain dampak positif, akan muncul pula dampak negatif dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu dengan penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran akan membuat kurangnya literasi atau minat baca siswa terhadap buku dan dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap belajar yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa

dalam proses pembelajaran, karena adanya gadget yang disalahgunakan (Budhi Sulistyorini, Zulaycha, 2021).

Sikap belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang dalam kegiatan yang berhubungan dengan akademik dimana perilaku ini didapatkan dari pengalaman-pengalaman dalam hidupnya yang akan mengarah pada perilaku yang baik maupun yang tidak baik dan senang maupun tidak senang. Peserta didik akan merasakan hal itu salah satunya ketika duduk di bangku SMK sebelum menuju bangku perkuliahan atau dunia pekerjaan (Dimiyati & Mudjono 2006).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan pendidikan yang berorientasi pada praktik-praktik dari bisnis, kesehatan, teknik, tata boga dan lain sebagainya. Salah satu SMK Tata Boga yang ada di kota Padang yaitu SMK Negeri 6 Padang. SMK Negeri 6 Padang memiliki banyak jurusan, salah satunya yaitu kuliner atau Tata Boga. Di dalam jurusan tata boga memiliki banyak mata pelajaran, contohnya mata pelajaran Tata Hidang yang membahas tentang mengenai tata cara menyediakan makanan dan minuman di restoran, acara kusus maupun hotel menyediakan *room service*, penataan meja prasmanan (*buffet*), membuat lipatan serbet (*folding napkin*), mengetahui macam-macam peralatan sesuai dengan fungsi dan namanya masing-masing.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan saat penulis menjalani PPLK (Praktek Pengalaman Lapangan Kerja). Penggunaan media belajar *gadget* ini memberikan dampak positif dan negatif

kepada siswa, dampak positifnya yaitu siswa banyak mendapatkan pengetahuan dari *gadget*, komunikasi menjadi lebih praktis antara siswa dan guru, imajinasi berkembang saat belajar cenderung lebih kreatif dan berinovasi, bisa menambah kecerdasan siswa bisa belajar melalui *gadget* dengan adanya rasa ingin tahu, apabila siswa menggunakannya dengan benar dan tepat. Sementara dampak negatif yang terjadi dapat dilihat bahwa siswa lebih bersikap individual atau tertutup, lebih senang sendiri-sendiri dengan *gadgetnya* sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi dalam satu sekolah. Akibat terfokus dengan *gadgetnya* menyebabkan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan dengan adanya *gadget* membuat turunnya semangat siswa dalam membaca buku, berarti pembelajaran menggunakan media *gadget* belum sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan tujuan yang diharapkan dengan adanya media belajar *gadget* ini siswa dapat membandingkan antara materi yang didapatkan di buku, yang didapatkan dari guru dan dengan yang ada di *gadget*, sehingga lebih banyak mendapatkan pengetahuan. Penggunaan media belajar *gadget* ini juga diharapkan untuk lebih meningkatkan sosialisasi antara siswa dan guru, antara siswa dan siswa, dan menjadikan pribadi yang terbuka, peduli dengan sesama didalam kelas sehinggakan menciptakan sikap belajar yang edukatif, komunikatif, kreatif dan interaktif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media belajar *gadget* di kalangan siswa

menimbulkan dampak positif dan negatif kepada siswa, salah satu dampak positif dari penggunaan gadget yaitu siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak benar pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehinggadapat berpengaruh terhadap sikap belajar siswa SMA Rama Sejahtera (Putri, Pratiwi, Indraswari,2019). Begitu pula dengan penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa sikap yang ditunjukkan siswa remaja di kelas terjadi karena dampak dari penggunaan teknologi yang berlebihan menyebabkan siswa remaja tidak memiliki karakter yang baik dan cenderung kurang kepekaan sosial ketika berinteraksi dengan orang lain dan mereka menjadi tidak menghargai diri, teman dan guru dalam pembelajaran di kelas Akutansi (Yuliani, Patras 2021).

Oleh karena itu perlunya pengawasan yang tepat oleh guru terhadap penggunaan media belajar *gadget* ini untuk menciptakan sikap belajar siswa yang edukatif, komunikatif, kreatif, interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan penulis tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK Negeri 6 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Berkembangnya teknologi dan pengaruh dunia maya membuat siswa XI kuliner Tata Hidang sekarang sudah mudah mendapatkan pengetahuan melalui *gadget* dari berbagai sumber secara cepat dan tepat.
2. Berkembangnya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, menyebabkan kurangnya literasi dari buku pada siswa kelas XI kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang.
3. Banyaknya pengetahuan yang ada di *gadget* terdapat kemungkinan tidak akuratnya materi yang di dapatkan oleh siswa.
4. Penggunaan *gadget* yang tidak benar dapat menimbulkan siswa menjadi pribadi yang tertutup.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dalam penggunaan media pembelajaran *gadget* menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap siswa. Mengingat terbatasnya pengetahuan yang penulis miliki, penulis ingin mengetahui apakah berhubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang kelas XI kuliner SMK Negeri 6 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *gadget* bagi siswa kelas XI kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang ?
2. Bagaimana sikap belajar siswa kelas XI kuliner dengan penggunaan media pembelajaran *gadget* pada mata pelajaran Tata Hidang?
3. Apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *gadget* bagi siswa kelas XI kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang.
2. Mendeskripsikan sikap belajar siswa siswa kelas XI kuliner dengan penggunaan media pembelajaran *gadget* pada mata pelajaran Tata Hidang.
3. Menganalisis apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa kelas XI Kuliner pada mata pelajaran Tata Hidang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, hasil penelitian ini di harapkan memiliki manfaat bagi pembaca. Manfaat yang ingin dicapai adalah :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam hubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Tata Hidang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, dapat memberi pemahaman dan informasi kepada siswa mengenai hubungan penggunaan media pembelajaran *gadget* dengan sikap belajar siswa.
- b. Bagi guru, dapat memperbaiki strategi serta media pembelajaran *gadget* yang sesuai dalam pembelajaran Tata Hidang.
- c. Bagi sekolah, dapat menjadi bahan acuan dalam menerapkan pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran *gadget* yang baik terhadap sikap belajar siswa yang menyenangkan khususnya mata pelajaran Tata Hidang.