

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN HASIL
BELAJAR SISWA KULINER KELAS XI MATA PELAJARAN *PASTRY*
DAN *BAKERY* DI SMKN 9 PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**BUNGA MELATI ARMEL
NIM. 2019/19075013**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Hasil Belajar Siswa Kuliner Kelas XI Mata Pelajaran *Pastry Dan Bakery* Di SMKN 9 Padang

Nama : Bunga Melati Armel

NIM : 19075013

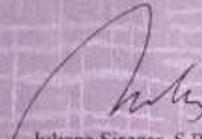
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

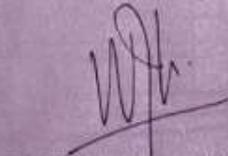
Padang, November 2023

Disetujui Oleh:
Pembimbing,



Julhana Siregar, S.Pd, M.Pd, T
NIP. 19870702 201903 2009

Mengetahui,
Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga



Dr. Weni Nelma, S. Pd, M. Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Bunga Melati Armel
NIM : 19075013

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 Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Hasil Belajar Siswa
Kuliner Kelas XI Mata Pelajaran *Pastry Dan Bakery* Di SMKN 9 Padang**

Padang, November 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Juhana Siregar, S. Pd, M. Pd, T

1. 

Anggota : Prof. Dra. Asmar Yulastri, M. Pd, Ph.D

2. 

Anggota : Cici Andriani, 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 : Bunga Melati Armel
Nim : 19075013
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata Dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Siswa Kuliner Kelas XI Mata Pelajaran Pastry Dan Bakery Di SMKN 9 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 pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan dengan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, November 2023

Diketahui,
Kepala Departemen IKK FPP UNP

Dr. Weni Nelmira, S. Pd., M. Pd. T
NIP. 19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan



Bunga Melati Armel
NIM. 19075013

ABSTRAK

Bunga Melati Armel, 2023. "Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar Siswa Kuliner Kelas XI Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* di SMKN 9 Padang".

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menganalisis intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kuliner kelas XI mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang, 2) Menganalisis bagaimana hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang, 3) Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang. Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kuliner 1 sampai XI Kuliner 4 dengan jumlah 134 orang. Sampel penelitian berjumlah 57 orang dengan teknik pengambilan sampel adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner (angket) dengan menggunakan skala *likert* yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Intensitas penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang (71,82%), 2) Hasil belajar siswa berada pada kategori kurang (66,54%), 3) Berdasarkan hasil analisis penelitian diperoleh nilai korelasi r_{xy} 0,612 dan nilai t_{hitung} (5,735) > t_{tabel} 1,673. Maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : intensitas penggunaan *gadget*, hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil‘aalamiin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Siswa Kuliner Kelas Xi Mata Pelajaran Pastry Dan Bakery Di SMKN 9 Padang**”. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada manusia berupa ilmu pengetahuan dan Akhlakul Karimah.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Selama proses penulisan skripsi ini, disadari banyaknya kekurangan sehingga tidak sedikit bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M. Pd, P.hD selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Weni Nelmira, S. Pd., M. Pd,T selaku Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Juliana Siregar, S. Pd., M. Pd.T, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pemikiran, arahan serta dorongan dalam penulisan proposal penelitian ini.

4. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M. Pd., Ph.D selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan, arahan dan dorongan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Cici Andriani, M. Pd, selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan, arahan, dan dorongan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen, Staff Tata Usaha, dan Teknisi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
7. Kepada orang tua, saudara, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi baik moral maupun materil sehingga proposal penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Kepada para sahabat, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan motivasinya dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan evaluasi dari pembaca, agar bisa lebih baik lagi dan bermanfaat bagi kita semua. Semoga segala bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin

Padang, Juli 2023

Bunga Melati Armel

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Intensitas <i>Gadget</i>	9
a. Definisi Intensitas	9
b. Definisi <i>Gadget</i>	10
c. Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	11
d. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i>	12
e. Faktor-faktor Penggunaan <i>Gadget</i>	12
f. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	13
g. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	14
h. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	15
2. Hasil Belajar	17
a. Definisi Belajar.....	17
b. Tujuan Belajar.....	17
c. Ciri-ciri Belajar.....	19
d. Definisi Hasil Belajar.....	20

e. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
f. Indikator Hasil Belajar.....	24
3. SMKN 9 Padang.....	27
B. Kerangka Konseptual	29
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Tempat Dan Jadwal Penelitian	31
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	31
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	34
E. Jenis Data Dalam Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Coba Instrumen	39
1. Uji Validitas Instrumen	39
2. Uji Reliabilitas.....	41
H. Teknik dan Analisis Data	42
1. Deskripsi Data	42
2. Uji Persyaratan Analisis	43
I. Pengujian Hipotesis	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Data Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	45
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa.....	48
B. Persyaratan Uji Analisis	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Linearitas	52
C. Pengujian Hipotesis	53
1. Analisis Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	53
2. Uji Keberartian Korelasi.....	54
D. Pembahasan.....	55

BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Siswa Semester Genap Kelas XI Mata Pelajaran <i>Pastry</i> dan <i>Bakery</i> di SMKN 9 Padang	5
2. Populasi Penelitian	34
3. Kisi-kisi Instrument Penelitian.....	38
4. Nilai <i>Skala Likert</i>	39
5. Distribusi Banyak Item	40
6. Interpretasi Nilai r	41
7. Data Deskripsi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	45
8. Data Frekuensi Skor Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	47
9. Data Deskripsi Hasil Belajar Siswa	48
10. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa	50
11. Hasil Uji Normalitas	52
12. Hasil Uji Linearitas Variabel (X) dan Variabel (Y).....	53
13. Hasil Uji Korelasi.....	54
14. Hasil Uji Keberatian.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	30
2. Sebaran Data Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	46
3. Histogram Skor Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	47
4. Sebaran Data Hasil Belajar Siswa.....	49
5. Histogram Skor Hasil Belajar Siswa.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Penelitian	67
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	68
3. Tabulasi Data Uji Coba Instrument Penelitian	72
4. Tabel Distribusi Banyak Item	74
5. Angket Penelitian	75
6. Uji Persyaratan Analisis	81
7. Uji Hipotesis	82
8. Surat Rekomendasi.....	83
9. Surat Permohonan Penulisan Skripsi	84
10. Surat Permohonan Pembimbing.....	85
11. Surat Tugas Pembimbing	86
12. Surat Tugas Seminar	87
13. Surat Izin Penelitian Dari Pembimbing	88
14. Surat Melaksanakan Penelitian	89
15. Surat Penelitian Dari Kepala Sekolah	90
16. Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	91
17. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah.....	92

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi sangat berkembang pesat. Hal ini ditandai dengan berbagai alat elektronik maupun alat komunikasi yang sangat membantu dalam keseharian masyarakat salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* menjadi suatu kebutuhan yang wajib bagi kalangan masyarakat dari anak usia dini bahkan orang dewasa dan hampir semua masyarakat telah mempunyai *gadget* (Ariston & Frahasini, 2018). Perangkat elektronik ini yang didalamnya dilengkapi beberapa fitur canggih. Selain digunakan untuk media hiburan, penyampaian informasi melalui obrolan, *facebook*, *twitter*, *google* dan lain sebagainya. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dan negatif terhadap siswa. Dampak positifnya yaitu siswa banyak mendapatkan pengetahuan, komunikasi menjadi lebih praktis antara guru dan siswa, siswa lebih kreatif dan berinovasi, menambah kecerdasan dan rasa ingin tau saat belajar. Sedangkan dampak negatifnya dapat mengganggu konsentrasi apabila penggunaan yang tidak dibatasi dan siswa lebih bersikap individual atau tertutup, lebih senang sendiri dengan *gadget* sehingga dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi di lingkungan sekolah (Prabawati, 2021).

Penggunaan *gadget* sangat baik untuk sekolah menengah kejuruan terkait materi pembelajaran. Pada dasarnya, *gadget* juga bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar. Berkat adanya *gadget* dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk mengakses dan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang mereka peroleh untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Sudijarto (dalam Nyanyu Khodijah, 2014) mengatakan bahwa, “Hasil belajar di artikan sebagai tingkat pernyataan yang di capai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang di tetapkan.

Hasil belajar adalah hal yang mengakibatkan perubahan pada sikap dan tingkah laku manusia. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Supandi, 2020). Pencapaian hasil belajar seorang peserta didik tentunya sesuai dengan berapa besar motivasi untuk mencapainya, daya dukung yang dimiliki dan kemampuannya dalam menejemen diri. Sehubungan dengan pendapat itu, maka (Wahidmurni, dkk, 2010) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya, yang memberikan pada diri peserta didik yang dapat diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap keterampilan.

Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75

menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali perhari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Ayouby, 2017).

SMKN 9 Padang merupakan sekolah tingkat kejuruan yang terletak di pusat kota dan memiliki bidang dibagian pariwisata yang mana terdiri dari dua jurusan yaitu, perhotelan dan kuliner. Didalam jurusan kuliner (Tata Boga) memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery*. Pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* mempelajari materi dan mempraktekan mengenai pembuatan produk kue dan roti seperti kue kering, olahan cokelat, *choux paste*, *puff pastry*, *fruit tarlet* (*pie* buah) dan lain sebagainya. Pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* diberi kebebasan kepada siswa membawa *gadget* yang digunakan untuk kepentingan dalam belajar seperti mencari materi pembelajaran melalui *gadget*-nya. Pada saat proses pembelajaran siswa dapat memanfaatkan *gadget* untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi penulis di kelas pada saat PPLK serta informasi dari salah satu guru jurusan kuliner pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang, pada proses belajar mengajar di kelas cenderung masih kurang efektif dan siswa lebih bersikap individual atau tertutup sehingga dapat

menurunkan hasil belajar dan kemampuan bersosialisasi di lingkungan sekolah. Sedangkan tujuan yang diharapkan dengan adanya *gadget* bisa membantu dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Siswa bukan hanya dituntut untuk mampu menguasai materi yang diajarkan di dalam kelas, namun siswa juga dapat menguasai materi dan memperluas wawasannya melalui *gadget* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan pengetahuan lebih luas lagi dari penggunaan *gadget*. Terdapat siswa memiliki intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa berikut:

”Saya sering kak menggunakan gadget...dari pulang sekolah sekitar jam 16.00 wib sampai jam 22.00 wib, paling sering saya menggunakan untuk chat, bermain game, tapi saya juga menggunakan untuk instagram, tiktok dan media sosial lainnya, Cuma tidak terlalu sering”(MP). Kadang saya juga main game dikelas pada proses pembelajaran kak...tapi secara diam-diam, karena saya ngantuk dan tidak paham pelajarannya kak”(MP).

Faktanya masih banyak siswa yang menghabiskan waktunya lebih dari tujuh jam setiap hari dalam menggunakan *gadget*, bahkan tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, karena terlalu sibuk dengan *gadgetnya*. Sehingga, hal ini di khawatirkan mengganggu dan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa selalu dijadikan

sebagai pedoman dan dasar tolak ukur tercapainya tujuan pendidikan. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan data banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery*.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Semester Genap Pada Mata Pelajaran *Pastry* Dan *Bakery* Siswa Kelas XI SMKN 9 Padang.

No	Kelas	Ketuntasan			
		Nilai < 75		Nilai > 75	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	XI Kuliner 1	21	61,76	13	38,23
2	XI Kuliner 2	19	55,88	15	44,11
3	XI Kuliner 3	22	64,70	12	35,29
4	XI Kuliner 4	13	40,62	19	59,37
5	XI Kuliner 5	17	50	17	50
6	XI Kuliner 6	21	61,75	13	38,23
7	XI Kuliner 7	19	55,88	15	44,11
Jumlah		132	56	104	44

Sumber: Guru *Pastry* dan *Bakery* kelas XI SMKN 9 Padang.

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa 56% siswa yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 44% siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Pastry* dan *Bakery* kelas XI umumnya masih di bawah KKM. Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa diperkirakan karena intensitas siswa dalam menggunakan *gadget* secara berlebihan dan tidak untuk mengakses materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Beauty Manumpil, dkk (2015) telah membuktikan bahwa terdapat hubungan yang relevan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa. Bedanya dengan penelitian ini terletak pada sampel dan variabelnya, dimana pada penelitian ini, meneliti tentang keterkaitan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa, bukan dengan tingkat prestasi siswa.

Mengacu pada latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Hasil Belajar Siswa Kuliner Kelas XI Pada Mata Pelajaran *Pastry* dan *Bakery* Di SMKN 9 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* oleh siswa banyak yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran.
2. Intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kuliner kelas XI mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang.
3. Penggunaan *gadget* oleh siswa sering melebihi durasi dari penggunaan *gadget* perhari.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas tidak semua masalah dapat dibahas. Maka penelitian ini dibatasi pada “Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kuliner kelas XI mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang?
3. Bagaimana hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kuliner kelas XI mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang.
2. Menganalisis bagaimana hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang.
3. Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa kuliner kelas XI pada mata pelajaran *pastry* dan *bakery* di SMKN 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

Sebagai salah satu sumber informasi dalam menentukan kebijakan dan peraturan di sekolah terutama masalah proses penggunaan *gadget* di sekolah.

2. Bagi Siswa

Agar bisa menggunakan *gadget* pada hal positif dan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Mempermudah orang tua siswa untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget*. Memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia, menambah pengetahuan kita tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan akhlak pada siswa dalam berperilaku.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman untuk menambah pengetahuan peneliti terhadap berbagai hal yang terkait dengan hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar di sekolah dan digunakan juga sebagai acuan oleh peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam mengajar sebagai calon guru.