

RINGKASAN

Penelitian berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gawai, Aktivitas Belajar, dan *Locus of Control* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas 12 IIS SMAN 3 Purwokerto**”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa kelas 12 IIS SMAN 3 Purwokerto. (2) Untuk menganalisis pengaruh aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas 12 IIS SMAN 3 Purwokerto. (3) Untuk menganalisis pengaruh *Locus of Control* terhadap prestasi belajar siswa kelas 12 IIS SMAN 3 Purwokerto.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* dengan jumlah responden yang diperoleh adalah 125 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. (2) aktivitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. (3) *locus of control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, implikasinya (1) Penggunaan gawai pada siswa sudah cukup baik dalam mengikuti pembelajaran. Namun, untuk penggunaan gawai harus bisa memberikan arahan dan aturan yang jelas mengenai pemanfaatan penggunaan gawai untuk tujuan yang positif dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. (2) Aktivitas belajar sudah tergolong baik. Namun, agar siswa lebih tertarik lagi dalam melakukan aktivitas belajar maka guru harus lebih meningkatkan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berkualitas agar bisa meningkatkan prestasi belajar pada siswa. (3) siswa memiliki *locus of control* yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yang telah di capai sebelumnya, yang mana siswa harus selalu di berikan motivasi dan masukan saat pembelajaran sedang berlangsung.

Kata kunci : Penggunaan Gawai, Aktivitas Belajar, *Locus of Control*, Prestasi Belajar.

SUMMARY

The research entitled "The Influence of Device Use, Learning Activities, and Locus of Control on Learning Achievement in Economics Subjects for Class 12 IIS SMAN 3 Purwokerto". The aims of this study were to (1) analyze the effect of using gadgets on student achievement in grade 12 IIS SMAN 3 Purwokerto. (2) To analyze the effect of learning activities on student achievement in grade 12 IIS SMAN 3 Purwokerto. (3) To analyze the effect of Locus of Control on student achievement in grade 12 IIS SMAN 3 Purwokerto.

The research method used in this research is quantitative research. The sampling technique used is simple random sampling with the number of respondents obtained is 125 respondents. The results of this study indicate: (1) the use of gadgets has a positive and significant effect on learning achievement. (2) learning activities have a positive and significant effect on learning achievement. (3) locus of control has a positive and significant effect on learning achievement.

Based on the results of this study, the implications are (1) The use of gadgets for students is quite good in participating in learning. However, the use of gadgets must be able to provide clear directions and rules regarding the use of gadgets for positive purposes in order to improve student achievement in school. (2) Learning activities are considered good. However, so that students are more interested in doing learning activities, the teacher must further improve quality learning activities in order to improve student achievement. (3) students have a locus of control that can affect student achievement that has been achieved previously, in which students must always be given motivation and input while learning is taking place.

Keywords: *Use of Devices, Learning Activities, Locus of Control, Learning Achievement.*