

**PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
FAKTOR KELUARGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH  
DASAR DI KECAMATAN PONDOK BETUNG, TANGERANG SELATAN**

**BUDHI PRABOWO<sup>1</sup>, ANGGA JUANDA, IBRAHIM BALI PAMUNGKAS**

*Email: [bowieprabudhi@gmail.com](mailto:bowieprabudhi@gmail.com)*

**ABSTRAK**

Seiring pesatnya era digitalisasi, perkembangan teknologi informasi dalam gadget dan aplikasi yang terkandung didalamnya seperti youtube dan game online juga mengalami perkembangan. Game Online menyajikan tantangan yang lebih bervariasi dibandingkan dengan game offline, Game online bersifat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan, Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat mengganggu aktifitas sehari-hari. Game online bersifat sangat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan karena memiliki daya tarik dan tingkat keseruan yang tinggi. Seseorang yang mengalami kecanduan game online menganggap bahwa bermain adalah suatu kebutuhan prioritas dimana ketika mereka berhenti bermain maka akan merasakan keadaan gelisah, cemas, dan nampak murung dan menganggap game online adalah sarana penghibur diri dari sesuatu masalah yang sedang dialami.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat deskriptif analisis. Maka dilakukan pengujian statistic untuk mengukur seberapa besar pengaruh diantara variabel-variabel yang diteliti dan proses perhitungan statistic. Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri di wilayah Tangerang Selatan, merupakan objek yang dipilih oleh peneliti dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 128 orang dan semua anggota populasi merupakan random sampling untuk penentuan responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara Teknologi Informasi ( $X_1$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ).  $Y = a + b(X)$  adalah  $Y = 16,298 + 0,599(x_1)$ . Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara Faktor Keluarga ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ).  $Y = a + b(x)$  adalah  $Y = 14,445 + 0,637(x_2)$ . Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara Teknologi Informasi ( $X_1$ ) dan Faktor Keluarga ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ). persamaan regresi linear berganda  $Y = a + b_1x_1 + b_2x_2$  adalah  $Y = 8,241 + 0,391(x_1) + 0,417(x_2)$ .

Simpulan dari hasil penelitian yaitu pengaruh yang positif dan signifikan antara teknologi informasi dan faktor keluarga terhadap prestasi belajar baik secara parsial maupun secara simultan.

**Kata Kunci:** *Teknologi Informasi, Faktor Keluarga dan Prestasi Belajar*

**ABSTRACT**

*Along with the rapid era of digitalization, the development of information technology in gadgets and applications contained in it such as YouTube and online games are also experiencing growth. Online games present more varied challenges compared to offline games, online games are seductive which means it can cause addiction, online game addiction is characterized by the extent to which someone plays games excessively so that they can interfere with daily activities. Online games are very seductive which means they can cause addiction because they have a high level of appeal and excitement. Someone who is addicted to online games considers that playing is a priority need where when they stop playing they will feel anxious, anxious, and seem gloomy and assume online gaming is a means of comforting themselves from something that is being experienced.*

*The method used in this research is quantitative descriptive analysis. Then carried out statistical testing to measure how much influence between the variables studied and the statistical calculation process. Whereas the population in this study was the Public Elementary School in the South Tangerang region, which was the object chosen by the researcher and the subject of the study was the fourth grade students totaling 128 people and all members of the population were random sampling for the determination of respondents. The results of this study indicate that there is a positive and partially significant effect between Information Technology (X1) on Learning Achievement (Y).  $Y = a + b(X)$  is  $Y = 16,298 + 0.599(x1)$ . There is a positive and partially significant effect between Family Factors (X2) on Learning Achievement (Y).  $Y = a + b(x)$  is  $Y = 14.445 + 0.637(x2)$ . There is a positive and significant effect simultaneously between Information Technology (X1) and Family Factors (X2) on Learning Achievement (Y). The multiple linear regression equation  $Y = a + b1x1 + b2x2$  is  $Y = 8,241 + 0,391(x1) + 0,417(x2)$ .*

*Conclusions from the results of the study are positive and significant effects between information technology and family factors on learning achievement both partially and simultaneously.*

*Keywords: Information Technology, Family Factors and Learning Achievement*

## **A. Pendahuluan**

Seiring pesatnya era digitalisasi, perkembangan teknologi informasi dalam gadget dan aplikasi yang terkandung didalamnya seperti youtube dan game online juga mengalami perkembangan. Game Online menyajikan tantangan yang lebih bervariasi dibandingkan dengan game offline, hal ini membuat para pemain betah dan bermain cukup lama. Game online bersifat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan, Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat mengganggu aktifitas sehari-hari.

Game online bersifat sangat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan karena memiliki daya tarik dan tingkat keseruan yang tinggi. Seseorang yang mengalami kecanduan game online menganggap bahwa bermain adalah suatu kebutuhan prioritas dimana ketika mereka berhenti bermain maka akan merasakan keadaan gelisah, cemas, dan nampak murung dan menganggap game online adalah sarana penghibur diri dari sesuatu masalah yang sedang dialami.

Game online sangat diminati oleh anak-anak dan remaja khususnya laki-laki, karena alur ceritanya yang dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan dalam menyelesaikan sebuah misi permainan. Alur cerita ini membuat seseorang yang sedang bermain akan terus

bersemangat sampai menyelesaikan memenangkan game tersebut.

Dari survei awal yang sudah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa sebagian besar dari populasi sangat meminati game online. Rata-rata mereka memang menghabiskan waktu 1 - 4 jam untuk beberapa pertandingan. Tidak sedikit pula yang menghabiskan waktu 5 jam untuk bermain, bahkan ada yang lebih dari 5 jam dalam sehari untuk bermain game. Jika dicermati dengan baik, tidak ada unsur pendidikan apapun yang bisa didapatkan dari game online. Memang tidak semua siswa menggunakan internet hanya untuk bermain game, di antara mereka juga ada yang menggunakan internet untuk sarana mencari pengetahuan dan mengerjakan tugas dari gurunya, namun yang melakukan hal tersebut jumlahnya tidak terlalu banyak.

Sekolah Dasar Negeri di wilayah Tangerang Selatan, merupakan objek yang dipilih oleh peneliti dan yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas 4. Pada saat jam sekolah atau saat pulang sekolah siswa sering sekali mengajak temannya untuk bermain game online. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN FAKTOR KELUARGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN PONDOK BETUNG, TANGERANG SELATAN”**.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Pengertian Prestasi Belajar

Pengertian yang lebih umum mengenai prestasi belajar ini dikemukakan oleh Moh. Surya (2004), yaitu “prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pengertian prestasi belajar sebagaimana tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) “Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru”.

### 2. Indikator Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2008) “Pengungkapan hasil belajar meliputi segala ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”.

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan jenis, indikator dan cara evaluasi belajar:

Tabel 2.1 Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A. Ranah Kognitif</b>		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan
	2. Dapat membandingkan	2. Tes tertulis
	3. Dapat menghubungkan	3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan	1. Tes lisan
	2. Dapat menunjukkan kembali	2. Tes tertulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan	1. Tes lisan
	2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	2. Tes tertulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan	1. Tes lisan
	2. Dapat menggunakan secara tepat	2. Tes tertulis 3. Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan	1. Tes tertulis
	2. Dapat mengklasifikasikan	2. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan	1. Tes tertulis
	2. Dapat menyimpulkan	2. Pemberian tugas
	3. Dapat menggeneralisasi	

Ranah/Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>B. Ranah Rasa/Afektif</b>		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima	1. Tes tertulis
	2. Menunjukkan sikap menolak	2. Tes skala sikap 3. Observasi
	3. Kesediaan berpartisipasi/terlibat	1. Tes tertulis
2. Sambutan	1. Kesediaan memanfaatkan	2. Tes skala sikap 3. Observasi
	2. Kesediaan memanfaatkan	
3. Apresiasi (sikap menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat	1. Tes skala penilaian/sikap
	2. Menganggap indah dan harmonis	2. Pemberian tugas
	3. Mengagumi	3. Observasi
4. Internalisasi	1. Mengakui dan meyakini	1. Tes skala sikap
	2. Mengingkari	2. Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan ramalan) 3. Observasi
5. Karakteristik (penghayatan)	1. Melembagakan atau meniadakan	1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif
	2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	2. Observasi
<b>C. Ranah Karsa/Psikomotor</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi 2. Tes tindakan
	2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

Sumber: Muhibbin Syah (2002)

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri

siswa maupun luar diri siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah (2008), yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri individu)
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri individu)
- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning)

### **1. Pengertian Teknologi Informasi**

Menurut Bambang Warsita (2008) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan.

### **2. Manfaat Teknologi Informasi**

Menurut Bambang Warsita (2008), secara umum ada tiga pemanfaatan teknologi informasi atau instruksional komputer dan internet untuk pendidikan dan pembelajaran, adalah:

- a. *Learning about computers and the internet*
- b. *Learning with computers and the internet*

### **3. Perangkat-Perangkat Teknologi Informasi**

Dalam memanfaatkan TI diperlukan peralatan/perangkat yang dapat digunakan untuk mendapatkan suatu informasi, berikut menurut Jamal M.A (2011) perangkat-perangkat teknologi informasi:

- a. Komputer
- b. Laptop/Notebook
- c. Deskbook
- d. *Smartphone/* telepon pintar

- e. Flashdisk, CD, DVD, Disket, Memorycard

### **8. Pengertian Keluarga**

Pengertian Keluarga adalah kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia dimana seseorang belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial dalam hubungan interaksi dengan kelompoknya (Gerungan dalam Yasin, 2016). Keluarga adalah kelompok sosial kecil yang umumnya terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang mempunyai hubungan relatif tetap dan didasarkan atas ikatan darah, perkawinan, dan atau adopsi (Ahmadi dalam Yasin, 2016).

### **9. Faktor-faktor dalam lingkungan keluarga**

Menurut Slameto dalam Yasin (2016) ada beberapa faktor-faktor dalam lingkungan keluarga yang akan memberikan pengaruh pada siswa antara lain:

- a. Cara orang tua mendidik
- b. Relasi antar anggota keluarga
- c. Suasana rumah
- d. Keadaan ekonomi orang tua
- e. Perhatian orang tua
- f. Latar belakang kebudayaan

### **10. Fungsi Keluarga**

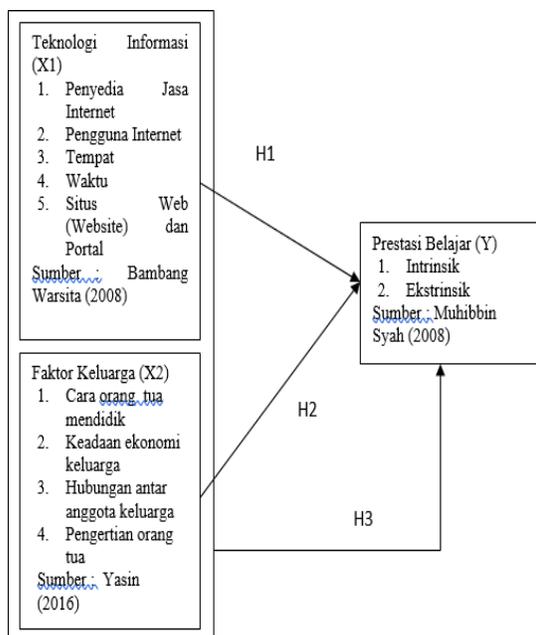
Menurut Soelaeman dalam Yasin (2016) fungsi keluarga sebagai berikut:

- a. Fungsi edukasi
- b. Fungsi sosialisasi
- c. Fungsi lindungan atau fungsi proteksi
- d. Fungsi afeksi atau fungsi perasaan
- e. Fungsi religius
- f. Fungsi ekonomis

- g. Fungsi rekreasi
- h. Fungsi biologis

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemikiran pada teori diatas maka dapat dilihat skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## D. METODELOGI PENELITIAN

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah Siswa/i SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan di instansi sekolah SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan yang beralamat di provinsi Banten Kota Tangerang Selatan. Untuk waktu pelaksanaan penelitian akan dimulai pada bulan Februari 2019 sampai dengan Agustus 2019. Sedangkan rangkaian kegiatan dalam

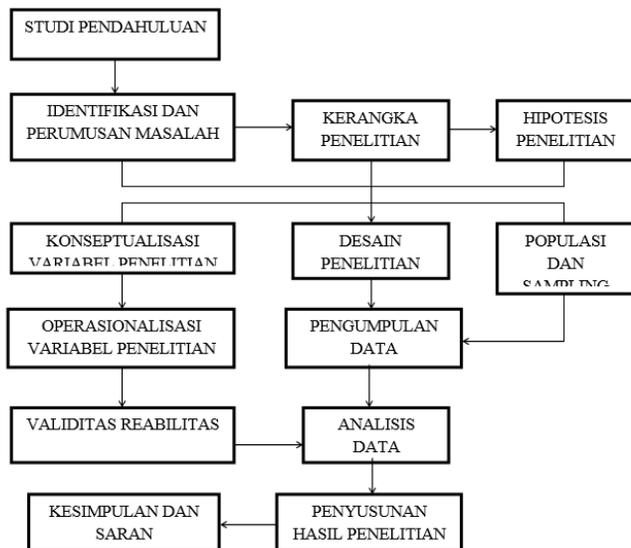
penelitian adalah pengajuan judul, uji seminar, penyebaran kuesioner, penulisan laporan akhir, dan ujian sidang.

### 2. Metode Penelitian

Pengertian metode penelitian menurut Sugiyono (2014) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dikembangkan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif.

### 3. Desain Penelitian

Berdasarkan rumusan dan tujuan sebelumnya, metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode deskriptif, yaitu yang mengungkapkan gambaran masalah yang terjadi pada saat penelitian ini berlangsung. Adapun desain penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

#### 4 Teknik Pengumpulan Data

Tabel 3.2  
Skala Likert

Tipe	Skor
SS: Sangat Setuju	5
S: Setuju	4
R : Ragu-ragu	3
TS: Tidak Setuju	2
STS:Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.3  
Rentang Interval Skor

Jawaban	Bobot	Rentang Interval Skor	Kategori

Sangat Baik	5	$4,20 \geq 5,00$	SB
Baik	4	$3,40 \geq 4,20$	B
Kurang Baik	3	$2,60 \geq 3,40$	KB
Tidak Baik	2	$1,80 \geq 2,60$	TB
Sangat Tidak Baik	1	$1,00 \geq 1,80$	STB

Sumber: Sugiyono (2016)

## E. Hasil Penelitian

### 1. Uji Validitas

#### a) Uji Validitas Variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ )

Guna mengetahui hasil analisis uji validitas dari variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ ) dengan sampel berjumlah 128 dengan jumlah pernyataan sebanyak 10 pernyataan sebagai berikut:

Tabel 4.8  
Hasil Uji Validitas Teknologi Informasi ( $X_1$ )

No	R Hitung	R Tabel	Ket
1	0.482	0.1736	Valid
2	0.330	0.1736	Valid
3	0.471	0.1736	Valid
4	0.492	0.1736	Valid
5	0.730	0.1736	Valid
6	0.556	0.1736	Valid
7	0.703	0.1736	Valid
8	0.687	0.1736	Valid
9	0.714	0.1736	Valid
10	0.492	0.1736	Valid

Sumber : Data Olahan

Kuesioner 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk masing-masing pernyataan pada variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ ) seluruh item terbukti valid, karena nilai  $r_{hitung}$  yang dihasilkan lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$  yang ada untuk  $n = 128$  yaitu 0,1736.

**b) Uji Validitas Variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ )**

Hasil uji validitas instrumen variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ ) yang terdiri dari 10 instrumen pernyataan adalah :

**Tabel 4.9**

**Hasil Uji Validitas Faktor Keluarga ( $X_2$ )**

No	R <sub>Hitung</sub>	R <sub>Tabel</sub>	Ket
1	0.525	0.1736	Valid
2	0.466	0.1736	Valid
3	0.224	0.1736	Valid
4	0.529	0.1736	Valid
5	0.592	0.1736	Valid
6	0.452	0.1736	Valid
7	0.619	0.1736	Valid
8	0.504	0.1736	Valid
9	0.622	0.1736	Valid
10	0.690	0.1736	Valid

**Sumber : Data Olahan Kuesioner 2019**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk masing-masing pernyataan pada variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ ) seluruh item terbukti valid, karena nilai  $r_{hitung}$  yang dihasilkan lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$  yang ada untuk  $n = 128$  yaitu 0,1736.

**c) Uji Validitas Variabel Prestasi Belajar (Y)**

Hasil uji validitas instrumen variabel Prestasi Belajar (Y) yang terdiri dari 10 instrumen pernyataan adalah :

**Tabel 4.10**

**Hasil Uji Validitas Prestasi Belajar (Y)**

No	R <sub>Hitung</sub>	R <sub>Tabel</sub>	Ket
1	0.603	0.1736	Valid
2	0.702	0.1736	Valid
3	0.515	0.1736	Valid
4	0.621	0.1736	Valid
5	0.588	0.1736	Valid
6	0.558	0.1736	Valid
7	0.746	0.1736	Valid
8	0.580	0.1736	Valid
9	0.731	0.1736	Valid
10	0.512	0.1736	Valid

**Sumber : Data Olahan Kuesioner**

**2019**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk masing-masing pernyataan pada variabel Prestasi Belajar (Y) seluruh item terbukti valid, karena nilai  $r_{hitung}$  yang dihasilkan lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$  yang ada untuk  $n = 128$  yaitu 0,1736.

**2 Uji Reliabilitas**

**a. Uji Reliabilitas Variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ )**

**Tabel 4.11**

**Uji Reliabilitas Variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ )**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	10

**Sumber : Data Hasil olahan SPSS 21**

**b. Uji Reliabilitas Variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ )**

**Tabel 4.12**

**Uji Reliabilitas Variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ )**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.740	10

Sumber : Data hasil olahan SPSS 21

**c. Uji Reliabilitas Variabel Prestasi Belajar (Y)**

**Tabel 4.13**

**Uji Reliabilitas Variabel Prestasi Belajar (Y)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.814	10

Sumber : Data hasil olahan SPSS 21

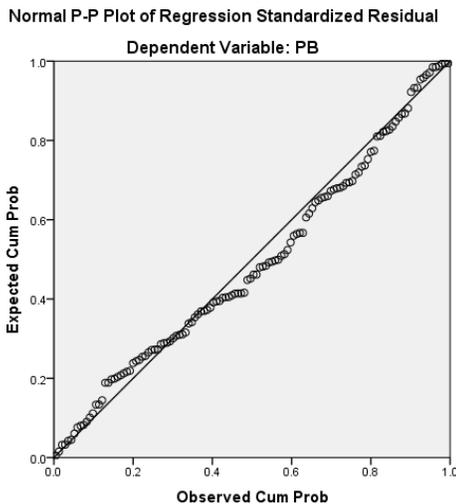
**3. Uji Asumsi Klasik**

**a. Uji Normalitas**

Dalam pengujian normalitas ini terdiri dari 2 metode pengujian, yaitu :

- 1) Uji Normalitas Menggunakan Analisis Grafik

Hasil *Output* uji normalitas grafik P-Plot adalah sebagai berikut:

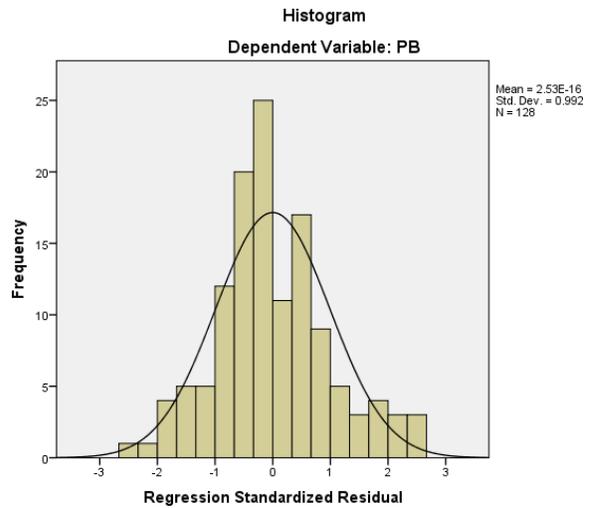


**Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 21**

**Gambar 4.2**

**Hasil *Output* Normalitas Metode P-Plot**

Hasil *Output* uji normalitas grafik Histogram adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.3**

**Hasil *Output* Normalitas Histogram**

- 2) Uji Normalitas Menggunakan Analisis Statistik

Hasil *Output* uji normalitas grafik Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.14**

**Hasil Output Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

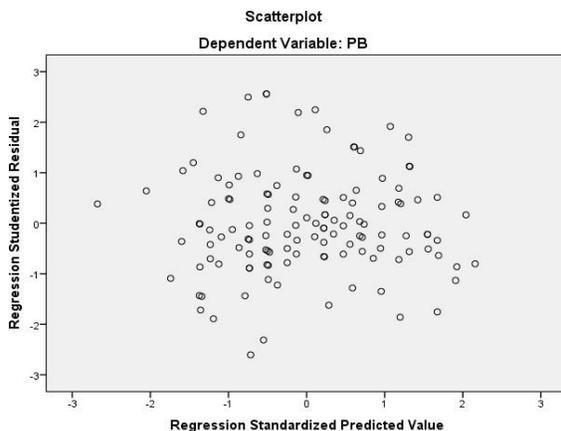
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		128
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.55616887
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.073
	Negative	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.821
Asymp. Sig. (2-tailed)		.510

- a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.

Dari hasil uji Normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov di atas Sig 0,05 untuk besarnya nilai Test Statistic Kolmogorov-Smirnov diperoleh 0,821 dan nilai Sig 0,510. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti data residual berdistribusi normal.

**b. Uji Heterokedastisitas**



*Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 21*

**Gambar 4.4**

**Hasil Output Heterokedastisitas Scatterplot**

**c. Uji Multikolinieritas**

**Tabel 4.15**

**Hasil Output SPSS 21 Pengujian Multikolinieritas**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
(Constant)	8.241	2.918		2.824	.006		
TI <sub>1</sub>	.391	.077	.390	5.067	.000	.719	1.392
FKe <sub>1</sub>	.417	.082	.392	5.100	.000	.719	1.392

a. Dependent Variable: PB

*Sumber : Data Hasil Olahan SPSS 21*

**d. Uji Regresi Linear**

- a. Uji Regresi Linear Sederhana Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

**Tabel 4.16**  
**Output Teknologi Informasi**  
**(X<sub>1</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	16.298	2.686		6.067	.000
TI	.599	.072	.598	8.375	.000

a. Dependent Variable: PB  
 Sumber : Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel *Output* di atas dapat dijelaskan bahwa, persamaan regresi linear sederhana  $Y = a + b(x)$  adalah  $Y = 16,298 + 0,599(x_1)$ .

Persamaan regresi ini dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh positif antara Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y).

- b. Analisa Regresi Linear Sederhana Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi belajar (Y)

**Tabel 4.17**  
**Output Regresi Linear Sederhana**  
**Faktor Belajar (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14.445	2.897		4.987	.000
FKel	.637	.076	.599	8.402	.000

a. Dependent Variable: PB  
 Sumber : Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel *Output* di atas dapat dijelaskan bahwa, persamaan regresi linear sederhana  $Y = a + b(x)$  adalah  $Y = 14,445 + 0,637(x_2)$ .

Persamaan regresi ini dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh positif antara Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y).

- c. Analisa Regresi Linear Berganda Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

**Tabel 4.18**  
**Output Regresi Linear Berganda**  
**Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
			Beta		
(Constant)	8.241	2.918		2.824	.006
TI	.391	.077	.390	5.067	.000
FKe	.417	.082	.392	5.100	.000

a. Dependent Variable: PB  
 Sumber : Data Olahan SPSS 21

Berdasarkan tabel *Output* di atas dapat dijelaskan bahwa, persamaan regresi linear berganda  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$  adalah  $Y = 8,241 + 0,391(x_1) + 0,417(x_2)$ . Persamaan regresi ini dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh positif antara Teknologi Informasi ( $X_1$ ) dan Faktor Keluarga ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ).

## F. Uji Hipotesis

### 1) Uji Parsial (Uji t)

#### a) Uji Hipotesis Parsial Teknologi Informasi ( $X_1$ ) Terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ )

Tabel 4.19

*Output Uji Hipotesis Teknologi Informasi ( $X_1$ ) Terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ )*

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
			Beta		
(Constant)	16.298	2.686		6.067	.000
TI	.599	.072	.598	8.375	.000

a. Dependent Variable: PB

Sumber : Data Olahan SPSS 21

Nilai  $t_{hitung}$  variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) sebesar  $t_{hitung} 8,375 > t_{tabel} 1,65704$  atau nilai  $Sig 0,000 < 0,05$  maka  $H_{o1}$  di tolak dan artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Teknologi Informasi ( $X_1$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ).

#### b) Uji Hipotesis Parsial Faktor Keluarga ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ )

Tabel 4.20

*Output Uji Hipotesis Faktor Keluarga ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ )*

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
			Beta		
(Constant)	14.445	2.897		4.987	.000
FKe	.637	.076	.599	8.402	.000

a. Dependent Variable: PB

Sumber : Data Olahan SPSS 21

Nilai  $t_{hitung}$  variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) sebesar  $t_{hitung} 8,402 > t_{tabel} 1,65704$  atau

nilai Sig 0,000 < 0,05 maka  $H_0_2$  di tolak dan artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Faktor Keluarga ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar (Y).

## 2) Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

**Tabel 4.21**

**Output Uji F ( $X_1$  dan ( $X_2$ ) Terhadap (Y)**

ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1414.384	2	707.192	55.040	.000 <sup>b</sup>
1 Residual	1606.085	125	12.849		
Total	3020.469	127			

a. Dependent Variable: PB

b. Predictors: (Constant), FKel, TI

Sumber : Data Olahan SPSS 21

Melihat tabel *Output* di atas dapat dijelaskan bahwa,  $F_{hitung} 55,040 > F_{tabel} 3,07$  atau probabilitas Sig 0,000 < 0,05 maka  $H_0_3$  di tolak dan  $H_a_3$  di terima artinya signifikan dengan demikian hipotesis yang diajukan menetapkan terdapat pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara Teknologi Informasi ( $X_1$ ) dan Faktor Belajar ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar (Y) Siswa/i SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan.

## 3) Koefisien Determinasi

**Tabel 4.22**

**Output Koefisien Determinasi Teknologi Informasi ( $X_1$ ) Terhadap Prestasi Belajar (Y)**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.598 <sup>a</sup>	.358	.353	3.924

a. Predictors: (Constant), TI

Sumber : Data Olahan SPSS 21

Nilai korelasi R = 0,598 berada pada rentang 0,400 – 0,599 dengan tingkat hubungan sedang, artinya Teknologi Informasi ( $X_1$ ) memiliki tingkat hubungan sedang terhadap Prestasi Belajar (Y).

a) Koefisien Determinasi Faktor Keluarga ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

**Tabel 4.23**

**Output Koefisien Determinasi Faktor Keluarga ( $X_2$ ) Terhadap Prestasi Belajar (Y)**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.599 <sup>a</sup>	.359	.354	3.920

a. Predictors: (Constant), FKel

Sumber : Data Olahan SPSS 21

Nilai korelasi R = 0,599 berada pada rentang 0,400 – 0,599 dengan tingkat hubungan sedang, artinya Faktor Keluarga ( $X_2$ ) memiliki tingkat hubungan sedang terhadap Prestasi Belajar (Y).

b) Koefisien Determinasi ( $X_1$ ) dan ( $X_2$ ) Terhadap (Y)

**Tabel 4.24**

**Output Koefisien Determinasi ( $X_1$ ) dan ( $X_2$ ) Terhadap (Y)**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.684 <sup>a</sup>	.468	.460	3.585	1.706

a. Predictors: (Constant), FKel, TI

b. Dependent Variable: PB

Sumber : Data Olahan SPSS 21 Tahun 2019

Nilai korelasi R = 0,684 berada pada rentang 0,600 – 0,799 dengan tingkat hubungan kuat, artinya Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) memiliki tingkat hubungan kuat terhadap Prestasi Belajar (Y).

## G. KESIMPULAN

### 1. Pengaruh Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) terhadap Prestasi Belajar (Y) pada Siswa/i SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi linear sederhana  $Y = a + b(X)$  adalah  $Y = 16,298 + 0,599(x_1)$ . jika terdapat kenaikan satu-satuan pada variabel Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) maka nilai Prestasi Belajar (Y) akan bertambah sebesar 0,599 satuan.

### 2. Pengaruh Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, Terdapat pengaruh

positif dan signifikan secara parsial antara Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) terhadap Prestasi Belajar (Y) pada Siswa/i SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi linear sederhana  $Y = a + b(x)$  adalah  $Y = 14,445 + 0,637(x_2)$ . jika terdapat kenaikan satu-satuan pada variabel Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) maka nilai Prestasi Belajar (Y) akan bertambah sebesar 0,637 satuan.

### 3. Pengaruh Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>), Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) terhadap Prestasi Belajar (Y) pada Siswa/i SD Negeri kelas 4 Wilayah Tangerang Selatan. Hal ini dibuktikan dengan Berdasarkan tabel output di atas dapat dijelaskan bahwa, persamaan regresi linear berganda  $Y = a + b_1x_1 + b_2x_2$  adalah  $Y = 8,241 + 0,391(x_1) + 0,417(x_2)$ . Persamaan regresi ini dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh positif antara Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) Terhadap Prestasi Belajar (Y). Konstanta a = 8,241 menunjukkan bahwa, nilai Prestasi Belajar (Y) saat ini diasumsikan bernilai 8,241 satuan dengan asumsi variabel Teknologi Informasi (X<sub>1</sub>) dan Faktor Keluarga (X<sub>2</sub>) bernilai tetap. Konstanta  $b_1x_1 = 0,391$  menunjukkan bahwa, jika

terdapat kenaikan satu-satuan pada variabel I. Teknologi Informasi ( $X_1$ ) maka nilai Prestasi Belajar ( $Y$ ) akan bertambah sebesar 0,391 satuan. Konstanta  $b_{2x_2} = 0,417$  menunjukkan bahwa, jika terdapat kenaikan satu-satuan pada variabel Lingkungan Kerja ( $X_2$ ) maka nilai Prestasi Belajar ( $Y$ ) akan bertambah sebesar 0,417 satuan.

#### **H. SARAN**

Saran-saran yang dapat peneliti berikan sebagai masukan dalam peningkatan Teknologi Informasi, Faktor Keluarga, beban kerja dan Prestasi Belajar adalah sebagai berikut :

1. Variabel Teknologi Informasi ( $X_1$ ) yang harus ditingkatkan adalah pada instrumen no 3 dan 6 yang mendapatkan skor rata-rata terendah sebesar 3,61. Pada instrumen ini agar sekolah dapat memberikan penjelasan atau pengarahan terkait penggunaan teknologi informasi yang lebih meluas.
2. Variabel Faktor Keluarga ( $X_2$ ) yang harus ditingkatkan adalah pada instrumen no 9 yang mendapatkan skor rata-rata terendah sebesar 3,62. Pada instrumen ini agar orang tua dapat menanyakan tentang aktifitas pada saat di sekolah.
3. Variabel Prestasi Belajar ( $Y$ ) yang harus ditingkatkan adalah pada instrumen no 5 yang mendapatkan skor rata-rata terendah sebesar 3,68. Pada instrumen ini agar siswa/i lebih meningkatkan lagi rasa keinginan untuk berangkat belajar di sekolah.

#### **I. DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhak, H. I. & Sanjaya, W. 2005. Media Pendidikan: Suatu Pengantar. Bandung: Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan UPI Bandung.
- Aldi Atwinda Jauhar, Nurist Surayya Ulfa, Tandiyo Pradekso, Agus Naryoso. 2015. Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Komunikasi Orangtua Anak Terhadap Prestasi Belajar Anak. *Interaksi Online* Vol. 11 No. 3 Hal. 1-16.
- Anshori, Sodiq. 2017. Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* Vol. 1 No. 1 Hal. 10-20.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dessy Dwi Ariyani, Karunia Puji Hastuti, Eva Alviawati. 2014. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 15 Banjarmasin. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)* Vol. 1 No. 3 Hal. 51-58.

- Fitriastuti, Febriani. 2013. Pengaruh Interaksi Sosial Dalam Keluarga Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *OIKONOMIA - Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 2 No. 3 Hal. 183-188.
- Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- \_\_\_\_\_. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Edisi Ketujuh. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara. Media.
- Jazib Peasojo, Retmono. 2014. Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang* Vol. 2 No. 1 Hal. 1-11.
- Lantip dan Riyanto. 2011. Teknologi Informasi Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media.
- Made Alit, Dewa. 2003. Kontribusi Faktor Lingkungan Sekolah, Lingkungan Keluarga, dan motivasi Berprestasi terhadap Nilai Modern Siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Di Kabupaten Gianyar, Bali. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi* Vol. 5 No. 6 Hal. 13-44.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Nilan Tresnati, Kristika. 2016. Hubungan Lingkungan Keluarga dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Gugus Kresna dan Shinta Kecamatan Semarang Barat. Skripsi.
- Nurlaela. 2014. Pengaruh Kondisi Ekonomi Keluarga Dan Prestasi Belajar Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMA. *OIKONOMIA - jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 3 No. 1 Hal. 1-7.
- Priatna, Asep. 2011. Pengaruh Penerapan teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada kelas Akselerasi. *Jurnal Administrasi Pendidikan* Vol. 13 No. 1 Hal. 1-8.
- Ridwan, & Sunarto. 2012. Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Saleh, Minhayati. 2014. Pengaruh Motivasi, Faktor Keluarga, Lingkungan Kampus Dan Aktif Berorganisasi Terhadap Prestasi Akademik. *Jurnal*

- PHENOMENON Vol. 4 No. 2 Hal. 109-141.
- Sanusi, Anwar. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Salemba Empat. Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sri Rahmadani, Gusnardi, Hendripides. 2017. Pengaruh Faktor Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* Vol. 4 No. 1 Hal. 1-9.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitaitaif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sujoko. 2013. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 1 No. 1 Hal. 71-77.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Infomasi Untuk Bisnis*. Andi. Yogyakarta.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Wijaya Anggita, Langgeng. 2012. Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa . *Jurnal Pendidikan Akuntansi: (JPA)* Vol. 1 No. 2 Hal. 1-13.
- Wulandari, Diah. 2017. Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Minat belajar Terhadap Prestasi Belajar matematika Siswa kelas III di SDN 1 Nglandung Geger madiun Tahun Pelajar 2016/201. Skripsi.
- Yasin, Sanjaya. 2016. *Pengertian Keluarga Fungsi Faktor-faktor dalam Lingkungan Keluarga*. <http://www.sarjanaku.com/2013/04/pengertian-keluarga-fungsi-faktor.html>. Diakses tanggal 30 Agustus 2019.

Yusri. 2016. Pengaruh Penggunaan Media  
Teknologi Informasi Dan Komunikasi  
(TIK) Dengan Prestasi Belajar Bahasa  
Inggris Peserta Didik Kelas X Di

SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo.  
Jurnal Ilmiah ILKOM Vol. 8 No. 1  
Hal. 49-56.