

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET, TEKNOLOGI INFORMASI DAN KREATIFITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

Oleh  
**CANDRA PRAMUDIA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto dan survey*. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPS jurusan IPS tahun ajaran 2022/2023 yaitu sebanyak 138 siswa. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 102 siswa dengan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Pengujian hipotesis dilakukan uji t dan F serta diolah dengan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh baik secara simultan atau parsial antara penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh  $F_{hitung} = 22,949$  dan  $F_{tabel} = 2,69$  yang berarti bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan kadar determinasi sebesar 0,413 atau 41,3% dan sisanya 58,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Kata kunci : Penggunaan *Gadget*, Teknologi Informasi, Kreatifitas, Hasil Belajar

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF USE OF GADGETS, INFORMATION TECHNOLOGY AND CREATIVITY ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS XI ECONOMICS SUBJECT IN SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

By

CANDRA PRAMUDIA

Study This aim For to determine the effect of the use of *gadgets* , *information* technology and creativity on learning outcomes in economics class XI majoring in social studies at SMA Negeri 15 Bandar Lampung . Method in research This use descriptive verification with approach *ex post facto and surveys* . Population in study is class XI IPS students majoring in IPS for the 2022/2023 school year, namely 138 students . Amount sample on study This amount 102 student with technique taking sample *probability sampling* with use *simple random sampling* . Data collection using questionnaire / questionnaire. Hypothesis testing was carried out by t and F tests and processed with SPSS. Results study showing that there is influence Good in a manner simultaneous or Partial between the use of *gadgets* , *information* technology and creativity on learning outcomes in economics class XI majoring in social studies at SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Based on the results of testing the hypothesis, obtained  $F_{count} = 22.949$  and  $F_{table} = 2.69$  which means that  $F_{count} > F_{table}$  with a determination level of 0.413 or 41.3% and the remaining 58.7% is influenced by other factors outside this study.

Keywords: Use of *Gadgets*, Information Technology, Creativity, Learning Outcomes