

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

(Skripsi)

Oleh

Candra Pramudia
NPM 1953031003



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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 $F_{\text{count}} = 22.949$ and $F_{\text{table}} = 2.69$ which means that $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ 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

**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

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Candra Pramudia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1953031003**

Program Studi

: **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Drs. I Komang Winatha, M.Si.
NIP 19600417 19871 1 001

Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0022019301

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Plt. Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

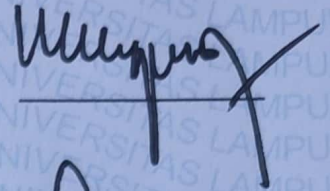
Irma Lusi Nugraheni, S.Pd. M.Si.
NIP 19800727 200604 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

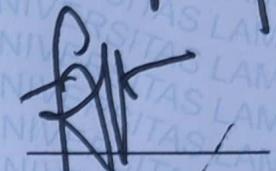
Ketua

: **Drs. I Komang Winatha, M.Si.**



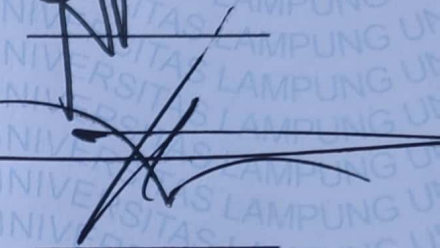
Sekretaris

: **Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 April 2023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candra Pramudia
NPM : 1953031003
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 13 April 2023



Candra Pramudia
1953031003

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Candra Pramudia dan akrab disapa dengan nama Candra, dilahirkan di Provinsi Sumatera Selatan, Kota Oku Timur 25 Juni 2000. Dibesarkan sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sungkono dan Ibu Pingatun.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh:

1. SDN Sugih Waras, lulus pada tahun 2012
2. SMP Negeri 1 Belitang Madang Raya, lulus pada tahun 2015
3. SMA Negeri 1 Semendawai Suku 3, lulus pada tahun 2018
4. Pada tahun 2019 penulis di terima melalui jalur SMMPTN Barat pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan P.IPS FKIP Universitas Lampung.

Penulis mengikuti beberapa kegiatan yang ada dilingkungan kampus dan memanfaatkan hal tersebut sebagai sarana pembelajaran selain mendapatkan mata kuliah dikelas, seperti mengikuti kegiatan Desa Binaan tahun 2020, Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Kota Taraman pada 2022, Melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Semendawai Suku 3 pada 2022. salah satu kegiatan nonakademik yang pernah dilakukan oleh penulis adalah yakni Anggota Departemen Humas ASSETS Pendidikan Ekonomi FKIP UNILA Periode 2021.

Persembahan

Ahamdulillah Wa Syukurillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis mempersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

Kedua Orang Tua

Terima kasih atas rasa cinta, kasih sayang, semangat, didikan, kesabaran, serta doa-doa yang senantiasa selalu mengiringi perjalananku.

Kakak

Terima kasih atas keceriaan dan semangat serta rasa saling melengkapi.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajar

*Terima kasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini.
Terima kasih pahlawan tanpa tanda jasanya.*

Sahabat-sahabat

Terima kasih sudah menemaniku disaat suka dan duka, berbagi pengalaman dan cerita. Terima kasih atas kebersamaannya.

Almamater

Universitas Lampung

MOTTO

“Mengalah bukan berarti kalah, tapi justru puncak kemenangan”

“Habib Husein Ja’far”

“Work hard in silence, let success make the noise.”

“Berusahalah dalam kesunyian, biarkan kesuksesan membuat kebisingan

“Deddy Corbuzier”

“Suro Duro Joyodiningrat Lebur Dening Pangastuti”

“Candra Pramudia”

“Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan.
Dengan bermodal yakin merupakan rahasia utama kesuksesan

“Candra Pramudia”

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung”. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjung agungkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih sedalamdalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Dedi Mizwar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung
8. Drs. I Komang Winatha, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan kepada penulis

dengan sabar dalam penyelesaian skripsi ini. semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Bapak.

9. Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Ibu.
10. Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku pembahas yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua saran dan arahnya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Bapak.
11. Terima Kasih Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Drs. Nurdin, M.Si, Drs. Yon Rizal, M.Si., Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I. yang telah memberikan ilmu, dan inspirasi kepada penulis sehingga penulis belajar banyak hal.
12. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
13. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu Guru serta staf SMA Negeri 15 Bandar Lampung memberikan banyak sekali kebermanfaatan pengetahuan dan juga dukungan materil yang membantu penulis dalam menyelesaikan pendidikan.
14. Terimakasih teristimewa untuk kedua orang tua saya, Ibu Pingatun dan Bapak Sungkono yang telah telah membesarkan dan mendidik saya hingga saya mampu menyelesaikan studi strata satu saat ini. Terimakasih telah memberikan semangat, energi dan selalu mendoakan putramu dalam setiap sujudnya. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan selama ini, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan kemudahan-Nya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta.

15. Terima kasih untuk kakak-kakakku Dwi Rimbawani dan Andi Jaya, dan seluruh keluarga penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan semangat kalian.
16. Terimakasih untuk Ahmad Nurmawan, teman seperjuangan saya dari Belitang yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam menyelesaikan.
17. Terimakasih banyak juga untuk bujang-bujang Sopan Santun, Sunarto, Isman, Riyan, Dede, Arif, Nauval, Agung, Putra, Jaya, Andre dan Ardi atas bantuan, dukungan, canda tawa yang absurd dan tidak ketinggalan tradisi cebanannya. Semoga kita semua diberikan kemudahan dan kelancaran dalam segala urusan, sampai bertemu kembali di titik kesuksesan masing-masing.
18. Seluruh teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 dan teman-teman Jurusan Pendidikan IPS yang telah membantu proses pembuatan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik, semoga Allah membalas kebaikan kalian.
19. Kakak tingkat angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu per satu terimakasih atas arahan, motivasi dan bantuannya. Adik tingkat 2020 dan 2021 terimakasih telah membantu dalam penyempurnaan skripsi ini, semoga Allah senantiasa mempermudah segala urusan kalian.
20. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan Rahmat dan Hidayah-Nya atas kebaikan bagi kita semua. Sepenuhnya disadari bahwa penulisan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, saran dan kritik yang membangun selalu diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 13 April 2023
Penulis,

Candra Pramudia

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR SAMPUL	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	15
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	17
1. Hasil Belajar(Y)	17
2. Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	19
3. Teknologi Informasi(X_2)	22
4. Kreatifitas(X_3)	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Pikir.....	38
D. Hipotesis.....	40
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel.....	44
C. Teknik Pengambilan Sampel.....	44

D. Variabel Penelitian	45
1. Variabel Bebas (Independent Variable)	45
2. Variable Terikat (Dependent Variable).....	46
E. Definisi Konseptual Variabel	46
1. Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	46
2. Teknologi Informasi (X_2).....	46
3. Kreatifitas (X_3)	46
4. Hasil Belajar (Y)	46
F. Definisi Operasional Variabel	46
G. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Kuisisioner	49
2. Dokumentasi.....	49
H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian	50
1. Uji Validitas Instrumen	50
2. Uji Reabilitas Instrumen.....	53
E. Uji Persyaratan Analisis Data	57
1. Uji Normalitas	57
2. Uji Homogenitas	58
F. Uji Asumsi Klasik	58
1. Uji Linearitas Garis Regresi.....	58
2. Uji Multikolinearitas	59
3. Uji Autokolerasi	60
4. Uji Heteroskedastisitas	61
G. Pengujian Hipotesis.....	63
1. Regresi Linier Sederhana	63
2. Regresi Linier Multiple	64

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	66
1. Sejarah Singkat Berdirinya dan Profil SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	66
2. Visi Dan Misi Sekolah	67
3. Ruang SMA Negeri 15 Bandar Lampung	67
4. Keadaan Siswa Dan Guru	68
B. Gambaran Umum Responden	68
C. Deskripsi Data Penelitian	68
1. Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	69

2. Teknologi Informasi (X ₂).....	71
3. Kreatifitas (X ₃).....	74
4. Hasil Belajar (Y).....	76
D. Uji Persyaratan Statistik Parametrik.....	78
1. Uji Normalitas Data.....	78
2. Uji Homogenitas Data.....	79
E. Uji Asumsi Klasik.....	80
1. Uji Linearitas Garis Regresi.....	80
2. Uji Multikolinearitas.....	81
3. Uji Autokorelasi.....	82
4. Uji Heteroskedastisitas.....	83
F. Uji Hipotesis.....	85
1. Pengujian Lineiar Sederhana.....	85
2. Pengujian Hipotesis Secara Simultan.....	91
G. Pembahasan.....	96
1. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> (X ₁) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	96
2. Pengaruh Teknologi Informasi (X ₂) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	99
3. Pengaruh Kreatifitas (X ₃) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	102
4. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> (X ₁), Teknologi Informasi (X ₂) Dan Kreatifitas (X ₃) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	104
H. Implikasi Hasil Penelitian.....	107
I. Keterbatasan Penelitian.....	108
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	110
B. Saran.....	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar UAS Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Bandar Lampung	4
2. Hasil Penyebaran Kuisisioner Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	6
3. Hasil Penyebaran Kuisisioner Teknologi Informasi Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	8
4. Hasil Penyebaran Kuisisioner Kreatifitas Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	11
5. Penelitian Relevan.....	27
6. Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung	43
7. Perhitungan Pengambilan Sampel.....	45
8. Definisi Operasional Variabel.....	48
9. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan <i>Gadget</i>	51
10. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Teknologi Informasi	52
11. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Kreatifitas	52
12. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Hasil Belajar.	53
13. Indeks Korelasi Reliabilitas	54
14. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan <i>Gadget</i>	55
15. Hasil Uji Reliabilitas Teknologi Informasi	55
16. Hasil Uji Reliabilitas Kreatifitas	56
17. Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar	56
18. Pimpinan SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Ajar 2022/2023	66

19. Sarana Dan Prasana SMA Negeri 15 Bandar Lampung	67
20. Daftar Siswa Dan Guru Di SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.....	68
21. Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	70
22. Kategori Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	71
23. Distribusi Frekuensi Variabel Teknologi Informasi	72
24. Kategori Variabel Teknologi Informasi	73
25. Distribusi Frekuensi Variabel Kreatifitas	74
26. Kategori Variabel Kreatifitas	75
27. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	77
28. Kategori Variabel Hasil Belajar	78
29. Hasil Uji Normalitas	79
30. Hasil Uji Homogenitas	80
31. Hasil Uji Linear Regresi.....	81
32. Rekapitulasi Uji Multikolonieritas	82
33. Hasil Uji Autokorelasi.....	83
34. Rekapitulasi Uji Heteroskedastisitas.....	84
35. Koefisien Regresi Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung	86
36. Uji Pengaruh Secara Parsial Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	86
37. Koefisien Regresi Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung	88
38. Uji Pengaruh Secara Parsial Teknologi Informasi (X_2).....	88
39. Koefisien Regresi Kreatifitas Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.	90
40. Uji Pengaruh Secara Parsial Kreatifitas (X_3)	90
41. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1), Teknologi Informasi (X_2) Dan Kreatifitas (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.	92

42. Hasil Uji Koefisien Regresi Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X_1),
Teknologi Informasi (X_2) Dan Kreatifitas (X_3) Terhadap Hasil Belajar
(Y) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar
Lampung. 92
43. TANOVA Uji Hipotesis Penggunaan *Gadget* (X_1), Teknologi Informasi
(X_2) Dan Kreatifitas (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata
Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 15 Bandar Lampung 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari Fakultas FKIP UNILA	118
2. Surat Balasan Izin Penelitian pendahuluan Dari SMA Negeri 15 Bandar Lampung	119
3. Hasil UAS Mata Pelajaran Ekonomi XI IPS 3 dan XI IPS 4 pada SMA Negeri 15 Bandar Lampung.....	120
4. Kuisisioner Penelitian Pendahuluan	121
5. Hasil Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	122
6. Hasil Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan Teknologi Informasi (X_2)	123
7. Hasil Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan Kreativitas (X_3).....	124
8. Surat Izin Penelitian Dari FKIP UNILA	126
9. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Pihak SMA Negeri 15 Bandar Lampung	127
10. Kisi-Kisi Angket Penelitian	128
11. Uji Validitas	133
12. Tabulasi Data Penelitian	141
13. Uji Reabilitas.....	144
14. Uji Normalitas.....	145
15. Uji Homogenitas	146
16. Uji Linieran Regresi	147
17. Uji Multikolinieritas	148
18. Uji Autokorelasi	149

19. Uji Heteroskidatisitas	149
20. Uji Hipotesis	150
21. Dokumentasi Penyebaran Angket Penelitian	152

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi pada era sekarang ini kemajuan teknologi berkembang seiring dengan ilmu pengetahuan yang membuat beberapa periode yang semakin modern. Teknologi dikembangkan untuk menawarkan kenyamanan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktifitas rutin dan memudahkan serta menghasilkan sesuatu. Namun demikian, meskipun awalnya dikembangkan untuk membawa efek yang menguntungkan, namun juga mungkin menyalahgunakannya untuk tujuan yang menyimpang.

Hasil belajar suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku peserta didik dalam lingkup sekolah. Perubahan perilaku terjadi karena adanya pengarahan dari tenaga pengajar kepada peserta didik untuk menjadi siswa yang saling menghargai, menghormati, menyayangi dan tentunya memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin. Perubahan dari segi ilmu pengetahuannya yaitu karena adanya proses belajar yang dilakukan, maka peserta didik menjadi orang yang tahu mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Hasil belajar yang menurun dapat membuat siswa kurang percaya diri terhadap pencapaiannya di sekolah. Maka dari itu hasil belajar akan mempengaruhi bagi siswa baik itu meningkat atau menurunnya kualitas belajarnya.

Secara formal hasil belajar dapat dipengaruhi berbagai hal terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru, disiplin siswa, fasilitas sekolah. Sedangkan

informal dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan cara mendidik orang tuanya. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi secara non formal yaitu, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media, dan teman bergaul. Jadi, hal tersebutlah penyebab utama banyak siswa yang merasa kesulitan memahami pembelajaran yang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan secara berencana, terorganisir, terarah dan sistematis. Ilmu pengetahuan sosial secara formal mulai diajarkan sejak SD. Dalam pendidikan yang masih menggunakan kurikulum 2013, mata pelajaran seperti ilmu ekonomi, sejarah dan geografi di ajarkan secara terpisah. Jika di SMP mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga dinamakan pelajaran IPS. Sedangkan di SMA mata pelajaran sudah dipisahkan menjadi mata pelajaran ekonomi, sejarah, geografi dan sosiologi (Jazari dan Bambang, 2016). Menurut Sudiarditha (2016), mata pelajaran ekonomi disampaikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS Terpadu. Pada tingkat pendidikan menengah, ekonomi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Di Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat beberapa program kejuruan didik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Salah satu kejuruan tersebut adalah ilmu pengetahuan sosial, di mana di dalamnya terdapat geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Terkait dengan mata pelajaran ekonomi yang diberikan di SMA, dimaksudkan untuk melatih dan mendidik siswa agar mampu mempelajari dan menilai berbagai fakta, realita, peristiwa-peristiwa serta berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungannya.

Pada era teknologi seperti saat ini, fasilitas internet telah beredar dimanapun, tidak terkecuali di sekolah-sekolah salah satunya SMA Negeri 15 Bandar Lampung. SMA Negeri 15 Bandar Lampung telah dilengkapi fasilitas teknologi

untuk mendukung kemudahan siswa dalam belajar, Selain itu sudah tidak asing lagi bagi siswa untuk memiliki fasilitas teknologi informasi seperti laptop, *smartphone* ataupun *gadget* lainnya. Seluruh siswa mempunyai salah satu atau beberapa fasilitas tersebut. Disisi positifnya, memiliki akses ke semua sumber daya ini dapat membantu siswa menemukan materi pendidikan tambahan, memfasilitasi diskusi tentang konsep yang terhubung, dan memperluas wawasan mereka. Teknologi dapat mempermudah siswa dalam belajar ekonomi sehingga pengetahuan semakin luas yang berdampak pada hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa akan meningkat. Namun tentu terdapat dampak negatif dari adanya fasilitas tersebut apabila tidak dapat menggunakannya dengan bijak seperti siswa lebih memilih membuka situs yang disukai daripada yang berkaitan dengan pelajaran ekonomi. Apabila hal tersebut terjadi, maka waktu belajar akan habis tidak untuk belajar ekonomi dan hasil belajar terkait mata pelajaran ekonomi siswa dapat menurun. Oleh karena guru harus bisa mengontrol siswa dalam menggunakan *gadget* dan teknologi informasi serta kreatifitas mereka untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan menjadi alasan peneliti memilih tempat penelitian di SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada siswa kelas XI jurusan IPS pada pelajaran ekonomi. Berikut ini adalah data yang didapat dari hasil belajar siswa yang telah melakukan UAS pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS mata ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung mengenai variabel hasil belajar.

Tabel 1. Hasil Belajar UAS Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		< 75	≥ 75	
1	XI IPS 4	16	19	35
2	XI IPS 3	26	8	34
Jumlah	Siswa	42	27	69
	Persentase	60,87%	39,13 %	100%

Sumber: Data Rekap Nilai CBT Siswa ujian Akhir Semester UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 3 Dan IPS 4 Semester Ganjil SMA N 15 Bandar Lampung, 2022

Berdasarkan dalam Tabel, Hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI yang telah digolongkan kedalam kriteria tuntas ≥ 75 dan belum tuntas < 75 , menurut Muhajir (2021: 532) ukuran pemenuhan menunjukkan tingkat pencapaian kemampuan dan komunikasikan dengan angka paling banyak 100 (seratus) angka 100 terbesar merupakan model kulminasi ideal yang harus dicapai oleh peserta didik yang memiliki kapasitas besar. Target pemenuhan publik ditetapkan minimal 75 (75) hanya 27 siswa (39,13 %) yang mencapai ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75, sedangkan sebanyak 42 siswa (60,87%) mendapat nilai kurang dari 75.

Merespon permasalahan tersebut, tentunya perlu dilakukan analisis terkait faktor-faktor yang menyebabkan hal itu bisa terjadi. Hasil belajar siswa dapat diukur berdasarkan pada besarnya perubahan sebelum dan sesudah siswa mengikuti pembelajaran di sekolah, semakin tinggi dorongan dalam belajar maka akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Hal ini menjadi tanggung jawab semua pihak, baik sekolah, guru, orang tua, bahkan siswa pun harus terlibat dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi, dengan melihat kondisi sekarang yang semakin maju yang dapat membuat siswa harus menyesuakannya seiring perkembangan zaman..

Gadget merupakan alat media elektronik yang memiliki beragam kegunaan. Saat ini *gadget* memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. *Gadget* adalah suatu benda atau alat canggih yang telah didukung akses aplikasi yang dapat memudahkan koneksi ke internet bagi *gadget* tersebut. Perangkat ini juga dilengkapi dengan sejumlah fitur lain, termasuk kamera, telepon, pesan, data, hiburan, musik, internet, dan wifi. Menurut Hidayat dan Junianto (2017: 164), *Gadget* tidak hanya alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai hedonisme, penampilan, dan tren. *Gadget* pada awalnya digunakan oleh pribadi yang membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang *Gadget* digunakan juga siswa sekolah. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari Sehari-hari alat terus muncul dengan menampilkan teknologi terbaru yang membuat hidup lebih mudah bagi orang. Semua pengguna termasuk pelajar dan siswa dapat lebih mudah menyelesaikan tugas mereka dengan bantuan alat ini. Karena mempermudah siswa untuk terhubung ke internet dan mengakses blog dan situs web yang penting untuk belajar mereka, WiFi dan koneksi jaringan data seluler memiliki pengaruh paling besar pada kehidupan sehari-hari siswa. Kehadiran teknologi dapat memberikan dampak baik dan buruk bagi anak. Jika siswa mampu menempatkan penggunaan perangkat secara tepat, seperti ketika digunakan untuk mengetahui informasi terkini, maka penggunaan *gadget* akan memberikan dampak yang menguntungkan. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan, yang nantinya akan sangat membantu dalam proses diskusi kelas dan dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan pengaruh yang negatif jika peserta didik tidak mampu menggunakan tersebut dengan bijak, misalnya menggunakan *gadget* pada saat proses pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhannya dengan membuka media sosial yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran

yang sedang dibahas Nurdin dan Irfan, (2022 : 50). Hal tersebut dapat menyebabkan materi pelajaran yang sedang dibahas atau sedang dijelaskan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, khususnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Berikut ini adalah data hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan pada 40 siswa kelas XI jurusan IPS pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung mengenai Penggunaan *Gadget*.

Tabel 2. Hasil Penyebaran Kuisisioner Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No.	Keterangan	Kriteria Jawaban			Persentase		
		Ya	Tidak	Total	Ya	Tidak	Total
1.	Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> di sekolah?	35	5	40	88%	13%	100%
2.	Pada zaman sekarang kebutuhan elektronik seperti <i>gadget</i> sangat dibutuhkan untuk pengetahuan, apakah setuju hal tersebut?	32	8	40	80%	20%	100%
3.	Apakah anda merasa <i>gadget</i> dapat mempermudah aktifitas dalam pembelajaran?	32	8	40	80%	20%	100%
4.	Apakah anda dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru selalu tepat waktu dengan menggunakan <i>gadget</i> ?	33	7	40	83%	18%	100%
5.	Apakah anda meluangkan waktu untuk bermain <i>gadget</i> ketika lelah saat mengerjakan tugas atau belajar?	28	12	40	70%	30%	100%
6.	Apakah anda dalam menggunakan <i>gadget</i> saat dalam pembelajaran daring lebih fokus ke media sosial daripada pembelajaran?	15	25	40	38%	63%	100%

Sumber: Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan, 2022.

Berdasarkan hasil kuisisioner di atas yang telah ditunjukkan pada tabel sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* disekolah sangat dominan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 15 Bandar Lampung tergolong tinggi akan tetapi belum memanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Namun semua itu jika tidak ada pembatasan dari pihak sekolah dikhawatirkan akan terjadinya kecanduan dan kesalahan penggunaan *gadget* terhadap siswa. Seba Kecanduan pada *gadget* sangatlah berbahaya di era sekarang ini, sehingga banyak terjadinya dampak negatif yang terjadi yaitu ketika mereka berada di dalam kelas, siswa cenderung mengandalkan *gadget* yang mereka punya untuk mengerjakan tugas, sehingga siswa lebih sering mencari informasi dari internet dan mereka menjadi enggan untuk membaca buku dan lupa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, terlihat bahwa penggunaan *gadget* sangat dominan di sekolah maupun dalam pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan *gadget* sebagai media belajar dapat sangat bermanfaat bagi seorang pelajar bagi siswa dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar, siswa dapat dengan mudah mencari informasi terbaru tentang materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus lebih memantau dan mengarahkan penggunaan *gadget* sesuai porsi yang memberi dampak positif bagi siswa

Menurut Rachmawati dkk., (2017:36), Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan dampak yang negatif jika siswa tidak mampu menempatkan dengan tepat penggunaan *gadget* tersebut. Hal tersebut dapat menyebabkan materi yang sedang dibahas atau sedang dijelaskan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa tersebut. Menurut Harahap dkk., (2018), Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan sikap kecanduan terhadap *gadget*. Sikap ketergantungan inilah yang memberikan pengaruh baik atau tidak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa

hasil belajar banyak di pengaruhi oleh faktor pendukung, salah satunya adalah penggunaan *gadget*.

Menurut Asmawi dkk., (2019 : 51), teknologi Informasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyediaan informasi. Sedangkan menurut Desmaniar dkk., (2020:81), teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memproses data, mendapatkan dan menyimpan serta sebagai tempat penyampaian informasi secara cepat dan luas.

Ada banyak sekali jenis perangkat teknologi informasi, seperti komputer, laptop, telepon, internet, dan lain-lain. Di sekolah, cakupan pada pembelajaran menempatkan posisi yang kuat pada pemecahan masalah melalui pemikiran kreatif. Ketika ikut dalam kegiatan belajar mengajar, siswa sering mengalami tantangan ketika mencoba memecahkan masalah mereka sendiri atau guru mereka. Berikut ini adalah data yang didapat dari jawaban kuesioner yang disebar pada siswa kelas XI jurusan IPS mata ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung mengenai variabel teknologi informasi.

Tabel 3. Hasil Penyebaran Kuisisioner Teknologi Informasi Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No.	Keterangan	Tanggapan			Persentase		
		Ya	Tidak	Total	Ya	Tidak	Total
1.	Teknologi informasi merupakan sumber pengetahuan yang banyak yang dapat membantu dalam belajar?	30	10	40	75%	25%	100%

Tabel 3. Lanjutan							
2.	Apakah anda merasa kemudahan dalam menggunakan teknologi untuk mencari informasi	32	8	40	80%	20%	100%
3.	Apakah anda memanfaatkan teknologi informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru?	30	10	40	75%	25%	100%

Sumber: Hasil Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan, 2022.

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner, diperoleh informasi bahwa siswa terbantu adanya teknologi informasi untuk mendukung pembelajarannya akan tetapi msiswa belum memanfaatkan secara maksimal teknologi informasi walaupun sumber referensi yang baik berasal buku pelajaran sekolah itu sendiri. Hal tersebut menandakan bahwa teknologi informasi dapat membantu siswa dalam mengatasi pembelajarannya. Namun, penggunaan teknologi harus diawasi oleh pendidik, ketidaktepatan manfaat teknologi informasi dapat membenamkan peserta didik ke dalam perilaku negatif (Wahyono, 2019 : 198). Hal tersebut penting untuk pendidik sebagai fasilitator peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi, guru harus mampu memfasilitasi berbagai informasi mengenai materi pelajaran yang dapat digunakan dan dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, terlihat bahwa guru harus lebih mengoptimalkan manfaat teknologi informasi agar mendapatkan dampak positif untuk penyediaan berbagai informasi ini, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi, Mengingat kewajiban seperti itu, guru harus mampu memusatkan peserta didik agar dapat memanfaatkan adanya teknologi informasi dengan

tepat. Oleh karena itu guru perlu mengawasi, mengarahkan, membimbing peserta didik agar bijak menggunakan teknologi informasi.

Dunia pendidikan salah satu sektor yang paling diuntungkan dengan adanya teknologi informasi. Dampak positif yang diperoleh dari teknologi informasi di dunia pendidikan antara lain kemudahan dalam mencari berbagai sumber belajar berupa pembelajaran yang berkualitas seperti literatur, jurnal, dan buku, dari tokoh buku. Hal tersebut dapat diperoleh oleh para pendidik dan peserta didik dengan mudah, cepat, dan murah. Dampak yang sangat luar biasa telah memberikan hal baru dalam sistem pendidikan, khususnya pendidikan di Indonesia. Berbagai hal yang berhubungan dengan dunia pendidikan dapat memanfaatkan teknologi informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Desmaniar dkk., (2020), yang menyatakan pendidik yang profesional dan kompeten serta suport sarana dan prasarana TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) akan dapat menjadikan proses pembelajaran yang berorientasi pada empat pilar belajar serta turut mempengaruhi dalam keberhasilan belajar siswa.

Menurut Febrianti dkk., (2016 :122), berpikir kreatif adalah tindakan yang mengembangkan ide yang tidak biasa dan menghasilkan gagasan yang baru yang memiliki lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat memperoleh pemikiran yang berkualitas, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya sumber daya yang didapat dengan pengembangan pemikiran dengan baik. Sedangkan pendapat Karimah dkk., (2017: 135), mengatakan kreativitas sebagai salah satu unsur yang berpengaruh pemenuhan sebagian besar hasil belajar. Preferensi dan motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk berinovasi baik dalam mengenal maupun memecahkan suatu masalah. Setiap siswa memiliki kreativitas yang berbeda – beda, siswa dengan adanya kreativitas mungkin dapat melihat dengan baik karena biasanya mereka memiliki gagasan baru yang dapat meningkatkan dorongan penguasaan mereka.

Siswa juga biasanya mencoba dan menemukan sesuatu yang baru dalam hidup mereka. Berikut ini adalah data yang didapat dari jawaban kuesioner yang disebar pada siswa kelas XI jurusan IPS mata ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung mengenai variabel kreatifitas.

Tabel 4. Hasil Penyebaran Kuisisioner Kreatifitas Pada Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No.	Keterangan	Tanggapan			Persentase		
		Ya	Tidak	Total	Ya	Tidak	Total
1.	Apakah anda dalam belajar mempunyai cara belajar sendiri yang unik?	29	11	40	73%	28%	100%
2.	Apakah anda merasa jika kreatifitas akan mempermudah belajar?	29	11	40	73%	28%	100%
3.	Kreatifitas merupakan hal untuk menciptakan ide atau gagasan yang dapat menambah semangat belajar?	32	8	40	80%	20%	100%

Sumber Penyebaran Kuisisioner Penelitian Pendahuluan, 2022.

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner, diperoleh informasi bahwa siswa sudah memiliki kreatifitas masing – masing dalam kegiatan pembelajaran dan terdapat beberapa siswa yang memiliki hal lain selain kreatifitas untuk meningkatkan belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreatifitas dapat mempengaruhi hasil

belajar siswa XI jurusan IPS mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Mencermati permasalahan yang dipaparkan, kita dapat mengambil hal penting bahwa kreatifitas itu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama mampu memberikan semangat dan motivasi untuk lebih semangat dalam belajar. Sebab, adanya kreatifitas dapat membuat siswa lebih mudah menentukan cara belajar yang unik untuk memaksimal hasil belajarnya.

Mempelajari kreativitas mungkin sangat penting dalam bagi siswa, suatu ketika siswa dihadapkan pada kerumitan yang membutuhkan pemikiran kreatif dalam memecahkan masalah tetapi siswa tersebut tidak dapat mengatasinya karena hanya terpaku upaya pemecahan masalah. Hal tersebut sejalan pendapat Wilda dkk., (2017), pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk menjelajah permasalahan yang memberikan solusi dapat meningkatkan *skill* peserta didik dalam berpikir kreatif . Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam memecahkan masalah mungkin sangat penting untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang muncul. Pendidik lebih lanjut untuk membekali pengetahuan dan pengalaman dengan konsep yang tepat juga harus mampu menyadari keterampilan bertanya kreatif siswa.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa yang dapat dipengaruhi oleh penggunaan *Gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas pada mata pelajaran ekonomi. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Teknologi Informasi dan Kreatifitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa memiliki nilai UAS (Ujian Akhir Semester) dibawah KKM.
2. Beberapa siswa yang menggunakan *gadget* pada saat proses pembelajaran yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.
3. Siswa belum memanfaatkan secara maksimal *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Masih terdapat siswa yang belum menggunakan teknologi informasi sebagai sumber yang mendukung dalam pembelajaran.
5. Beberapa siswa di SMA Negeri 15 Bandar Lampung belum memaksimalkan kreatifitasnya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menentukan fokus arah penelitian ini sehingga tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan maka penelitian ini berfokus pada Penggunaan Gadget (X_1), Teknologi Informasi (X_2) Dan Kreatifitas (X_3) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 15 Bandar Lampung Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?

2. Adakah pengaruh teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?
3. Adakah pengaruh kreatifitas siswa terhadap Hasil belajar siswa pada kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?
4. Adakah pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreatifitas siswa terhadap Hasil belajar siswa pada kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget*,teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan serta menjadi referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas mempengaruhi hasil belajar siswa serta penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan menjadi bahan masukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat dijadikan referensi dan pertimbangan dalam melakukan penelitian yang akan datang mengenai pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar

2. Bagi siswa

Dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi pribadi siswa bahwa pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas dapat berperan positif terhadap hasil belajar.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam hal meningkatkan penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas untuk memaksimalkan hasil hasil belajar.

4. Bagi Prodi

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan sumber referensi bagi mahasiswa prodi pendidikan ekonomi yang meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan *gadget*, teknologi informasi, kreatifitas dan hasil belajar

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial yang belajar pada mata pelajaran ekonomi.

3. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

4. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

5. Ilmu penelitian

Ilmu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar(Y)

Menurut Widodo dan Widayanti, (2014 : 05), hasil belajar adalah bentuk perbuatan, nilai, pengertian, sikap, penghargaan dan keterampilan. Sedangkan Supratiknya (2012), mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi pusat penilaian kelas berupa keterampilan baru yang diperoleh siswa setelah mereka melaksanakan proses pembelajaran tentang mata pelajaran tertentu. Tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar adalah perangkat penunjuk yang membimbing siswa ke hasil yang diinginkan dari bimbingan belajar yang direncanakan, siswa juga menunjukkan dan membantu pendidik jalan yang harus diikuti dan membuat siswa sadar apa yang akan mereka capai di akhir pelajaran (Mahajan & Singh, 2017). Sedangkan menurut Goh et al., (2017 : 120), hasil belajar mengukur apakah siswa mencapai kompetensi dalam pembelajaran mereka.

Menurut Syachtiyani dan Trisnawati (2021 : 93), hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol serta angka. Hasil belajar bukan sekedar digunakan sebagai penilaian seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman yang telah diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya menurut Saputra dan Ismet (2018 : 25), hasil belajar dapat berupa keterampilan yang dimiliki siswa.

Kemampuan ini didapat setelah melalui dan menerima pengalaman pengalaman dalam proses belajar yang dilakukan siswa.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang untuk mengetahui kemampuan siswa, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Fauhah dan Rosy (2020), faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal

- a). Faktor fisiologis, secara umum seperti kesehatan yang baik, tidak kelelahan, tidak mengalami gangguan fisik, dan kondisi serupa. Pembelajaran bagi siswa dapat dipengaruhi oleh hal ini.
- b). Faktor psikologis, pada hakikatnya setiap siswa memiliki mentalitas yang berbeda-beda, yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Elemen-elemen ini meliputi IQ, bakat, minat, fokus, motif, motivasi, kemampuan kognitif, dan kapasitas penalaran.

2. Faktor Eksternal

- a). Faktor lingkungan, termasuk fisik dan sosial, akan berpengaruh terhadap hasil belajar. faktor lingkungan yang meliputi suhu dan kelembaban. Tentu berbeda dengan belajar di pagi hari yang udaranya dingin dengan belajar sepanjang hari di ruangan yang ventilasinya terbatas.

b).Faktor instrumental, keberadaan dan penerapan unsur-unsur instrumental direncanakan sesuai dengan hasil belajar yang diantisipasi. diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Elemen ini termasuk kurikulum, pengaturan, dan instruktur.

Pada pemaparan tersebut disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah. Pertama faktor internal berupa fisiologis dan psikomotor. ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental.

b. Indikator hasil belajar

Adapun indikator hasil belajar menurut Fauhah dan Rosy (2020), adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranak efektif berhubungan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berfungsi penting dalam perubahan tingkah laku
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja kemampuan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dapat disimpulkan bahwa yang menjadi indikator hasil belajar adalah ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik.

2. Penggunaan Gadget (X₁)

Menurut Adi dkk., (2020) *Gadget* adalah sebagai suatu alat elektronik yang memiliki kegunaan khusus pada setiap perangkatnya fitur berteknologi canggih dan juga sebuah perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik. Sedangkan menurut Widyastuti dan Muyana, (2019), *gadget* atau *smartphone* pada hakikatnya ditujukan sebagai media untuk berkomunikasi dan mengirim serta menerima *Short Message Service* (SMS) namun karena

perkembangan teknologi yang begitu cepat, fungsi *gadget* menjadi perangkat nirkabel canggih. Pendapat lain mengatakan bahwa mengemukakan bahwa istilah *gadget* merupakan seperangkat elektronik yang berkembang maju pada era modern dan memiliki kegunaan seperti *smartphone*, kamera, dan laptop (Harahap dkk., 2018).

Menurut Rachmawati dkk., (2017:36) *Gadget* merupakan suatu barang atau perangkat canggih yang didalamnya terdapat dengan suatu *software* yang dapat memudahkan *gadget* tersebut untuk terhubung ke internet. Sedangkan menurut Hidayat dan Junianto (2017), *gadget* merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyediakan berbagai media sosial.

Pengertian lain di ungkapkan oleh Mahfud dan Wulansari, (2018) *Gadget* juga merupakan barang teknologi kecil dengan penggunaan khusus yang sering disebut sebagai produk baru atau baru. Menurut pendapat Setianingsih (2019 : 398), *gadget* merupakan obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi spesifik, dan dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang baru atau sesuatu yang dibuat secara cerdas melebihi objek teknologi normal. Perbedaan *gadget* dengan teknologi lainnya komponen kebaruan *gadget* lebih kecil daripada komponen teknologi lainnya.

Dari pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *gadget* merupakan benda atau alat canggih yang berukuran kecil yang terdapat beragam teknologi dan informasi serta sebuah terobosan barang baru.

a. Faktor yang mempengaruhi *gadget*

Agar penggunaannya dapat dilakukan dengan baik dan terlindung dari dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut, penggunaan lebih ditekankan pada pendidik yang meliputi peran guru, orang tua, dan sekolah.

Pembatasan *gadget* tidak lagi selalu melarang siswa membawa *gadget* ke kelas. Perilaku (tindakan) atau aktivitas individu merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kecanduan *gadget*. Menurut Pratiwi dan Malwa (2021), menjelaskan bahwa kecanduan bukan sekedar terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang

Ada beberapa faktor mengapa *gadget* sangat berpengaruh di antaranya:

- a). Semakin hari semakin canggih
Tentunya hal ini memberikan fungsi yaitu mempermudah aktifitas, dengan bentuk yang praktis sehingga *gadget* mudah dibawa di manapun dan kapanpun.
- b). Secara tidak sadar, *gadget* membuat ketergantungan
saat ini anak mudah menggunakan *gadget* dan semakin kecanduan pada *gadget*.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* semakin canggihnya alat tersebut dan dapat membuat ketergantungan.

b. Indikator – Indikator penggunaan *Gadget*

Menurut Rosiyanti Muthmainnah (2018 : 31), Indikator sumber belajar melalui *gadget* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Secara cepat belajar sendiri. pengetahuan meningkat, belajar belajar, mengembangkan kemampuan di bidang penelitian
2. Memperkaya diri. Meningkatkan komunikasi dengan siswa lain meningkatkan representif akan permasalahan yang ada.
3. Sebagai acuan pembelajaran dan pendidikan. Mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi lainnya.

Dari indikator diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa indikator dalam penggunaan *gadget* antara lain belajar mandiri, memperkaya diri tentang pengetahuan serta sebagai pusat pembelajaran

3. Teknologi Informasi(X₂)

Menurut Rianto dan Dozan (2020 : 16), Teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarluaskan berbagai jenis berkas informasi melalui pemanfaatan komputer dan telekomunikasi, yang lahir dari dorongan kuat untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas baru yang dapat mengungguli manusia. Sedangkan pendapat Asmawi dkk., (2019 : 50), teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, cermat, dan tepat, yang berfungsi untuk informasi yang strategis untuk pengambilan kesimpulan. Selanjutnya (Kamal et al., 2019) berpendapat Sebuah teknologi informasi terdiri dari perangkat keras, *software*, mengatur data, dan jaringan, serta kegunaan yang ditawarkan oleh suatu teknologi informasi antara lain kecepatan proses transaksi dan laporan penyusunan, perhitungan keakuratan, penyimpanan data dalam jumlah besar, biaya pemrosesan yang lebih ringan, kemampuan multiprosesing.

Menurut Wahyono (2019 : 196), teknologi informasi adalah berbagai informasi dari berbagai sumber daya dapat diakses dengan mudah, cepat, dan murah. Berkat teknologi informasi, siapapun bisa menggali berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia. Jika seseorang ingin mengirimkan informasi ke berbagai webyang berbeda, hal ini dapat dilakukan dengan cepat, mudah dan murah. Ada juga yang berpendapat bahwa itu adalah teknologi untuk memberikan informasi secara cepat dan komprehensif (Desmaniar et al., 2020). Selanjutnya menurut Purnama dan Subroto (2016 : 985), teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk data pengolahan, meliputi mengolah, memperoleh, data dengan berbagai cara

untuk menghasilkan informasi yang terpercaya, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Dari penjelasan dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan teknologi informasi suatu alat yang digunakan beragam hal seperti membuat, menyimpan dan menginformasikan yang berkualitas.

a. Faktor yang mempengaruhi teknologi informasi

Menurut Rahmawati (2012), Faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi adalah sebagai berikut.

1. Faktor sosial
Faktor sosial didefinisikan sebagai tingkat dimana seorang menganggap bahwa orang lain percaya akan dirinya bahwa harus menggunakan teknologi informasi.
2. Perasaan (*Affect*)
perasaan manusia dapat diartikan sebagai bagaimana perasaan orang tentang senang atau tidaknya mereka bekerja dengan teknologi informasi.
3. Kesesuaian Tugas
Detil tugas dan kompatibilitas teknologi informasi menunjukkan hubungan antara penggunaan teknologi informasi dan persyaratan tugas.
4. Konsekuensi jangka panjang
Hasil jangka panjang diukur dari output yang dihasilkan, apakah akan berguna di masa depan.
5. Kondisi yang memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi
Dukungan pengguna adalah semacam kondisi yang dipercepat sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi.
6. Kompleksitas
Kompleksitas didefinisikan sebagai tingkat inovasi yang dianggap sulit untuk dipahami dan digunakan.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi teknologi informasi adalah faktor sosial, perasaan, kesesuaian tugas, kondisi jangka panjang, kompleksitas serta kondisi yang memfasilitasi teknologi informasi.

b. Indikator teknologi informasi

Adapun penjelasan indikator teknologi informasi menurut Rahmawati (2012), adalah sebagai berikut:

1. Hardware yaitu terdiri dari komponen input, proses, output dan jaringan.
2. Software yaitu terdiri dari pengoperasi, tepat dan aplikasi.
3. Data mencakup struktur data, keamanan dan data integritas.
4. Prosedur seperti dokumentasi, system prosedur, buku petunjuk operasi dan teknisi..
5. Manusia yaitu pihak yang terlibat dalam user sistem informasi.

4. Kreatifitas(X₃)

Menurut Makmur (2019), kreativitas adalah suatu tindakan yang mengharuskan keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek mendasar yaitu kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Sedangkan Lestari (2006 : 18), berpendapat kreativitas merupakan keterampilan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, berupa gagasan nyata, baik dalam ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun gabungan dengan hal yang sudah ada yang semuanya itu terlihat berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Hal tersebut itu tidak harus selalu sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, namun bagian mungkin telah ada sebelumnya. Seseorang dapat menemukan gabungan baru yang mempunyai kualitas yang berbeda dengan kondisi sebelumnya.

Kreativitas umumnya digambarkan sebagai sesuatu kemampuan yang didasarkan pada bakat (natural), dimana hal tersebut itulah yang menjadikan seseorang menjadi kreatif. Walaupun dalam realitanya bahwa ada orang tertentu memiliki keterampilan untuk menciptakan gagasan baru dengan cepat dan beragam. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk

menciptakan hal yang baru, inovatif, yang sebelumnya tidak ada, dan menarik. Kreativitas dalam hal berpikir yang menghasilkan gambaran baru, defenisi baru, penemuan baru,cara baru (Oci, 2016). Suatu kegiatan yang memerlukan kratif, inovatif dalam melakukan suatu hal yang belum pernah ada sebelumnya, dalam hubungan dengan kegiatan belajar mengajar kreativitas adalah kemampuan siswa memaksimal keterampilan yang dimiliki untuk mengembangkan diri secara pribadi. Isnawati dan Samian, (2010 : 130), berpendapat kreativitas adalah suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mana sikap tersebut mampu menciptakan suatu percobaan yang sifatnya baru.

Menurut Karwowski (2015), kreativitas merupakan interaksi khusus antara imajinasi, improvisasi, dan inovatif adalah salah satu kualitas manusia paling penting yang dicapai selama proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Lin & Wu, (2016), kreatifitas adalah proses berpikir seseorang harus semangat untuk mencari pergantian, ambil risiko, dan menjelajahi serta menghadirkan karakter yang unik, lancar, dan fleksibel, Kreativitas belajar dapat membantu siswa beradaptasi, sehingga jika kreativitas belajar siswa positif maka akan berpengaruh positif pula terhadap tumbuh kembang proses belajar siswa. Kreativitas belajar berperan dalam kemampuan untuk melihat, menemukan, berkolaborasi, dan mengubah hal-hal baru yang biasa menjadi luar biasa yang secara alami bermanfaat bagi orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan setiap orang yang dimiliki masing – masing yang dapat membuat sesuatu yang baru atau gagasan baru. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan usaha kreatif yang berasal pada rasa keingin tahaun dan keterbukaan serta prinsip yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya.

a. Faktor- faktor yang mempengaruhi kreatifitas

Kreativitas sebagai salah satu faktor intern yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Muqodas (2016), berpendapat ada enam faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas, diantaranya yaitu:

1. Jenis Kelamin
Laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih dominan dari perempuan, terutama setelah berlalunya masa anak-anak
2. Status Sosioekonomi
Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah.
3. Urutan Kelahiran
Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih menekankan lingkup keluarga daripada bawaan.
4. Lingkungan
Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan desa.
5. Inteligensi
Pada setiap umur anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai.
6. Keluarga
kreatif dari anak keluarga besar cenderung lebih kreatif dari pada, anak dari keluarga kecil.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi kreatifitas adalah jenis kelamin, keluarga, intelegensi, lingkungan dan kondisi sosioekonomi, hal tersebut merupakan kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam batasan dan bentuk yang berbeda. Kreativitas harus ditumbuhkan dan diingkatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud.

b. Indikator kreatifitas

Menurut Makmur, (2019), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif yaitu :

1. Keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif setelah direncanakan dahulu.

2. Percaya diri dan imajinatif untuk menemukan sesuatu dalam proses belajar.
3. Memiliki landasan kreatif serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
4. Kemampuan membuat analisis dan sintesis

c. Ciri-Ciri Kreatifitas

Lestari (2006), membedakan ciri-ciri orang kreatif dalam dua kelompok, yaitu ciri-ciri kognitif (kemampuan berpikir) dan ciri-ciri afektif. Ciri-ciri kognitif meliputi kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kelancaran
Ini menunjuk pada kemampuan untuk menciptakan gagasan sebagai solusi pemecahan masalah.
2. Fleksibilitas (kelenturan)
Hal ini menunjuk pada kemampuan memindah gagasan, meninggalkan satu pola pikir untuk pola lain, untuk mengganti pendekatan satu dengan pendekatan lain.
3. Orisinalitas (keaslian pemikiran)
Menunjuk pada kemampuan menciptakan pemikiran atau gagasan yang asli dari dirinya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Banyaknya hasil penelitian yang relevan yang telah dilaksanakan oleh para peneliti terdahulu ini dapat membantu dalam melaksanakan proses pelaksanaan penelitian ini, sebagai acuan pertimbangan, dalam membuat penelitian ini.

Tabel 5. Penelitian Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Putri Rachmawati, Amram Rede Dan Mohammad Jamhari (2017).	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain	Berdasarkan hasil analisis yang uji <i>wilcoxon</i> menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dalam kriteri pengambilan keputusan

Tabel 5 Lanjutan

		Media Pembelajaran	<p>dinyatakan bahwa jika nilai probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dapat dikatakan bahwa penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 pada mata kuliah desain media pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD menggunakan gadget sebagai media belajar.</p> <p>Persamaan Penelitian: Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Penggunaan Gadget serta variabel terikat (Y) yang diteliti juga sama, yakni Hasil Belajar.</p> <p>Pebedaan Penelitian: Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di FKIP UNTAD, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung</p>
2.	Ina Desmaniar, Edi Harapan, Dan Nila Kesumawati	Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi	Adapun hasil pada penelitian ini untuk variabel pengaruh penggunaan teknologi

Tabel 5 Lanjutan

(2022)	Antar Pribadi Terhadap Hasil Belajar Siswa	<p>informasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IX di SMP Negeri Indralaya Selatan Selatan tahun ajaran 2019/2020 diketahui nilai t hitung variabel penggunaan teknologi informasi (X1) = 13.610 > Ttabel = 1.97280 yang berarti bahwa hipotesis alternatif (Ha) hipotesis 1 dinyatakan diterima dan hipotesis statistik (H0) ditolak, dengan demikian penggunaan teknologi informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.</p>
		<p>Persamaan Penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Teknologi Informasi serta di variabel terikat (Y) yang diteliti juga sama, yakni Hasil Belajar. Penelitian ini juga menjadikan siswa sebagai populasi sekaligus sampel penelitian.</p>
		<p>Perbedaan Penelitian: Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian.</p>

Tabel 5 Lanjutan

			Pada penelitian ini bertempat di SMP Negeri Indralaya Selatan, sedangkan sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.
3.	Wilda, Salwah, Dan Shindy Ekawati	Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	<p>Hasil penelitian ini bagaimana pengaruh kreativitas dan minat belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika didapatkan nilai pada tabel anova kolom F, nilai Fhitung yaitu 0,453 dengan probabilitas 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.</p> <p>Persamaan Penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Kreativitas serta variabel terikat (Y) yang diteliti juga sama, yakni Hasil Belajar. Penelitian ini juga menjadikan siswa sebagai populasi sekaligus sampel penelitian.</p> <p>Perbedaan penelitian : Penelitian ini memiliki</p>

Tabel 5 Lanjutan

			perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Masamba, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
4.	Arif Rifan Hidayat, dan Erfian Junianto (2017)	Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh uji fhitung sebesar 1,157. Dan dapat dilihat bahwa persamaan hipotesis yang diperoleh dari hasil SPSS versi 20 menyatakan bahwa nilai signifikansi 0,319 > α 0,05 lebih besar dari f tabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat dibaca dari hipotesis bahwa ada pengaruh yang signifikan antara keduanya. variabel <i>perceived usefulness</i> (X1), dan <i>perceived ease of use</i> (X2) terhadap <i>Attitude Toward Using</i> (Y) secara simultan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada pengaruh gadget terhadap prestasi siswa di SMK Yayasan Islam tasikmalaya.

Tabel 5 Lanjutan

			<p>Persamaan penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Penggunaan Gadget. Penelitian ini juga menjadikan siswa sebagai populasi sekaligus sampel Penelitian.</p> <p>Perbedaan penelitian : Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SMK Yayasan Islam Tasikmalaya, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.</p>
5.	Rizky Septia Harahap, Rosma Elly dan Intan Safiah (2018)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh	<p>Hasil penelitian ini berpengaruh positif dan relevan antara variabel X (penggunaan <i>gadget</i>) dengan variabel Y (hasil belajar siswa). Hasil perhitungan (r_{xy}) sebesar 0,555. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai r_{hitung} termasuk kedalam golongan kategori sedang (0,40 – 0,599).</p> <p>Persamaan penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Penggunaan Gadget serta variabel</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>terikat (Y) yang diteliti juga sama, yakni Hasil Belajar. Penelitian ini juga menjadikan siswa sebagai populasi sekaligus sampel penelitian.</p> <p>Perbedaan penelitian : Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di SD Negeri 12 Banda Aceh, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.</p>
6.	Dewi Puji Astuti dan Benar Sembiring (2019)	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 3 Kota Jambi	<p>Hasil penelitian ini yakni data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil model <i>summary R</i> = 11,30 dan <i>R Square</i> = 0,023. Penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan.</p> <p>Persamaan penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama, yakni Teknologi Informasi. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif.</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>Persamaan penelitian : Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di Di SMA Negeri 3 Kota Jambi, yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.</p>
7.	Zaharah,Indrayanto,Cut Dhien Nourwahidah, Akhmad Saehudin, Hamka Hasan And Kamarusdiana (2020)	<i>The Effectiveness of Information Technology as a Learning Media towards Teaching Role (Case Study for Student due to Pandemic Covid-19)</i>	<p>Hasil kajian ini menunjukkan bahwa peran terpenting teknologi informasi dalam peningkatan kualitas pendidikan perlu dukungan negara, terutama di masa pandemic 53,6% sangat setuju, 25,6% setuju, 3,6% tidak setuju 0,0%, ragu-ragu 3,6 % dan 17,9% sangat tidak setuju. Teknologi informasi dan media pembelajaran merupakan sarana yang tepat saat pandemi sebesar 39,3%). setuju, 11,3%) setuju, dan ragu - ragu 0,0% dan 10,7% tidak setuju, 10,7%) sangat tidak setuju. ada dampak positif dan negatif yang dirasakan pengguna teknologi saat melakukan pembelajaran jarak jauh.</p> <p>Persamaan penelitian : Terdapat satu variabel bebas (X) yang sama,</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>yakni Teknologi Informasi. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif.</p> <p>Persamaan penelitian : Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah, yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.</p>
8.	Cheng-Shih Lin (2016)	<i>Effects of Web-Based Creative Thinking Teaching on Students' Creativity and Learning Outcome</i>	<p>Hasil Penelitian ini Regresi menguji pengaruh pengajaran berpikir kreatif berbasis web terhadap kefasihan, di mana kognisi, afeksi, dan keterampilan memberikan efek positif pada kefasihan ($\beta = 1.755, p = 0.026$; $\beta = 1.633, p = 0.031$; $\beta = 2.015, p = 0,006$). Akibatnya, pengajaran berpikir kreatif berbasis web menyajikan efek positif yang signifikan pada kreativitas yang didukung H_1.</p>
9.	Rusydi Ananda (2019)	<i>The Effect Of Learning Strategies And Learning Independence On Learning Outcomes In Learning Evaluation Subject</i>	<p>Hasil penelitian diperoleh bahwa, rata-rata hasil belajar siswa dengan kemandirian belajar tinggi $\bar{X} = 29,93$ lebih tinggi dari kemandirian belajar</p>

Tabel 5 Lanjutan

			<p>rendah $\bar{X} = 25,94$ dengan $F_{hitung} = 4,43 >$ $F_{tabel} = 3,968$, dan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar dengan $F_{hitung} =$ $7,18 > F_{tabel} = 3,968$. dalam hal ini berarti dimana hasil belajar siswa kemandirian belajar yang tinggi diajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran kompetitif yang melebihi hasil belajar siswa.</p> <p>Persamaan penelitian : Terdapat satu variabel variabel terikat (Y) yang diteliti sama, yakni Hasil Belajar</p> <p>Perbedaan penelitian : Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.</p>
10.	Sayidah Meyanasari & Widiyanto	Pengaruh Minat Dan Cara Belajar Terhadap Hasil	Hasil penelitian diproleh bahwa ada pengaruh secara

Tabel 5 Lanjutan

(2017)	Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran Kelas X IPS SMAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015/2016	simultan antara minat belajar dan cara belajar terhadap hasil belajar sebesar 33,8%. Secara parsial minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 3,42%. Cara belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 13,54%. Simpulan dari penelitian ini ialah minat belajar dan cara belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS MAN 1 Kota Magelang.
		<p>Persamaan penelitian: Terdapat satu variabel variabel terikat (Y) yang diteliti sama, yakni Hasil Belajar. Penelitian ini juga menjadikan siswa sebagai populasi sekaligus sampel penelitian.</p>
		<p>Perbedaan penelitian: Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi tempat penelitian. Pada penelitian ini bertempat di IPS SMAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15</p>

Tabel 5 Lanjutan

Bandar Lampung 1 Kota Magelang Tahun Ajaran, sedangkan yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 BandarLampung

C. Kerangka Pikir

Tujuan kerangka pikir adalah untuk memfasilitasi penelitian terkait dengan deskripsi masalah yang ada. Hasil belajar adalah evaluasi akhir dari proses dan hal dilakukan berulang. Selain daya simpannya yang lama, hasil belajar tersebut membantu membentuk siswa yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, merubah cara berpikirnya dan menghasilkan proses yang lebih baik akan berdampak pada hasil belajar siswa. (Sudiarditha, 2016). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh banyak hal, antara lain penggunaan *gadget* dan teknologi informasi yang berlebihan, yang berkembang setiap tahunnya dan kreativitas setiap siswa dalam belajar berbeda-beda.

Gadget merupakan alat yang sangat diperlukan pada saat seperti ini, *gadget* merupakan alat komunikasi elektronik yang umum atau portable dimana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan yang akurat baik dalam bentuk tulisan maupun dalam kehidupan sehari-hari. siswa tidak bisa lepas dari gawai, apalagi teknologi terus berkembang dan memiliki fungsi yang berbeda-beda, meskipun bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi alat dengan fungsi lain. Menggunakan ponsel di kelas pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa bermain dengan handphone, siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan dan tidak memahami penjelasan guru. Siswa juga menjadi peka terhadap lingkungan sosial karena sering menggunakan *gadget*. Menurut Harahap dkk., (2018) Penggunaan *gadget* yang berlebihan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena penggunaan *gadget* memiliki pengaruh pada hasil

belajarnya siswa, Peran guru dalam hal ini hendaknya membatasi penggunaan *gadget* di dalam kelas atau dalam proses belajar mengajar, mengingat saat ini setiap siswa menerima alat dari orang tuanya.

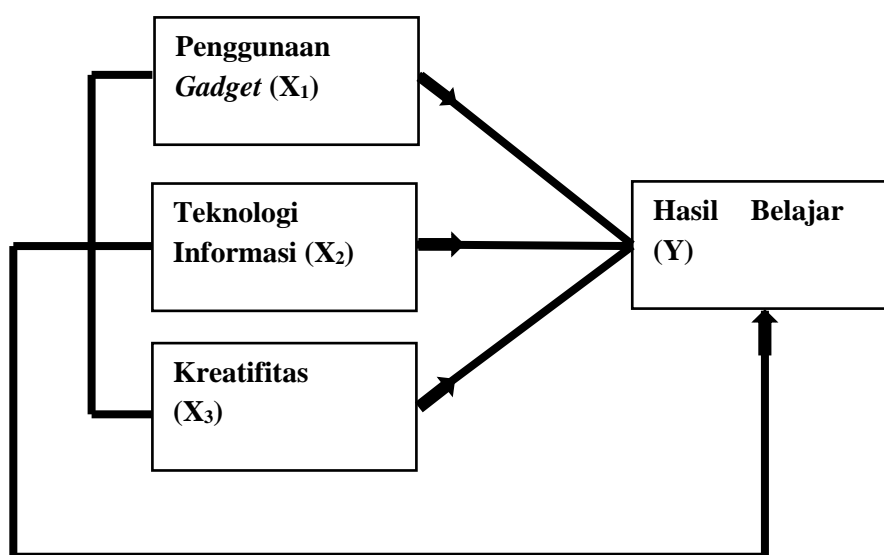
Terlepas dari penggunaan *gadget*, ada hal lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu teknologi informasi yang semakin maju. Teknologi informasi berkembang seiring berjalannya waktu dan hampir semua orang sudah menggunakan perangkat teknologi informasi, termasuk siswa. Teknologi informasi adalah teknologi baru yang digunakan untuk mengolah, mengambil, dan menyimpan informasi dan sebagai sarana untuk mengirimkan informasi secara keseluruhan dengan cepat. Cara pembelajaran ceramah yang biasanya dipimpin oleh seorang pendidik seringkali membuat siswa pasif dengan hanya mendengarkan. Pendidik dapat berinovasi dengan menggunakan semua alat yang mendukung pendidikan, sehingga siswa lebih tertarik, tidak hanya pasif. metode penyampaian dan pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi memudahkan penyampaian materi pendidikan, juga dapat meningkatkan pembelajaran lebih efektif dan efisien membuat hasil belajar maksimal (Agustian dkk., 2022). Oleh karena itu teknologi informasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, Pemanfaatan teknologi memaksa guru untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Disamping itu kreatifitas setiap siswa juga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Kreativitas adalah kemampuan setiap orang untuk melakukan sesuatu yang baru atau gagasan baru. Menciptakan kreativitas memerlukan upaya kreatif yang diawali dengan rasa ingin tahu dan keterbukaan serta prinsip-prinsip besar untuk mewujudkan ide kreatif. Pada hakekatnya faktor yang mendukung pembelajaran kreatif ditunjukkan oleh pribadi siswa yang senang dengan melihat, mendengar dan bergerak, kemudian berpindah kepada orang lain yang lebih baik atau lebih pintar. (Oci, 2016). Kreatifitas membuat individu dapat menentukan cara belajar

yang efektif guna untuk meningkatkan hasil belajarnya sehingga tercipta kualitas belajar yang baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini, diyakini bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa variabel Penggunaan *Gadget* (X_1), Teknologi Informasi (X_2), Kreatifitas (X_3), serta Hasil Belajar (Y) dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan keterangan teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. Ada pengaruh penggunaan *gadget* (X_1) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung

2. Ada pengaruh teknologi informasi (X_2) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung
3. Ada pengaruh kreatifitas (X_3) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.
4. Ada pengaruh secara simultan penggunaan *gadget* (X_1) , teknologi informasi (X_2), dan kreatifitas (X_3) terhadap terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah suatu bentuk cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, metode penelitian terdiri empat kata kunci, yaitu metode ilmiah, data, tujuan dan kegunaan (Sugiyono, 2016). Metode penelitian diperlukan untuk mengidentifikasi data penelitian, mengembangkan pengetahuan yang ada atau mencari pengetahuan baru, dan memvalidasi pengetahuan sehingga hasil yang diharapkan dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan pendekatannya penelitian dibagi menjadi dua, yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Perbedaan kedua pendekatan ini terletak pada asumsi, tujuan, karakteristik dan prosedurnya. Penelitian kuantitatif menekankan pada fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif (Siyoto & Sodik, 2015). Memilih permasalahan menjadi bagain yang dapat diukur dan dinyatakan dengan angka adalah cara kerja penelitian kuantitatif.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif verifikatif, dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menkonsep suatu keadaan objek atau subyek penelitian. Sedangkan penelitian verifikatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan masalah penelitian dan mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Pendekatan *ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor

yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Sedangkan pendekatan survey merupakan pendekatan yang digunakan untuk memperoleh data dari tempat tertentu yang asli, tetapi melakukan tindakan dalam mengumpulkan data, misalnya dengan mengisi kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya. Dengan menggunakan metode ini akan diketahui kaitan antar variabel yang diamati. Sedangkan metode deskriptif verifikatif digunakan untuk menguji apakah penggunaan *gadget* (X_1), teknologi informasi (X_2) dan kreatifitas (X_3) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y), serta melakukan pengujian terhadap hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau ditolak.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah merupakan wilayah penelitian yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Siyoto dan Sodik, 2015). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas XI jurusan IPS mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Berikut adalah table jumlah siswa kelas XI IPS mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

Tabel 6. Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah Siswa Laki- Laki	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	14	15	34
2	XI IPS 2	17	13	35
3	XI IPS 3	14	20	34
4	XI IPS 4	19	16	35
Jumlah				138

Sumber : Jumlah Siswa - Siswi Kelas XI IPS SMA Negeri 15 Bandar Lampung Per Juli 2022

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan ciri yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2016: 81). Dalam penelitian ini untuk menghitung besarnya sampel dari populasi dihitung berdasarkan rumus Slovin, yaitu

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e² = Tingkat signifikan (0,05)

Berdasarkan rumus diatas besarnya sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{138}{1 + 138(0,05)^2}$$

$$n = 102,60223$$

Jadi menurut perhitungan diatas, besarnya sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 102 responden.

C. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan jarak yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan *simple random sampling* karena pengambilan sampel dari populasi di lakukan secara acak tanpa memperhatikan bagian yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016: 82). Besarnya sampel pada setiap kelas dilakukan dengan alokasi proporsional agar sampel yang diambil lebih proporsional, hal ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{Jumlah tiap kelas}}{\text{Jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

Tabel 7. Perhitungan Pengambilan Sampel

No	Kelas	Populasi	Jumlah Sampel
1	XI IPS 1	$\frac{34}{138} \times 103 = 25,13$	25
2	XI IPS 2	$\frac{35}{138} \times 103 = 26,12$	26
3	XI IPS 3	$\frac{34}{138} \times 103 = 25,13$	25
4	XI IPS 4	$\frac{35}{138} \times 103 = 26,12$	26
TOTAL			102

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2022

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah bentuk apapun ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasinya, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Ada dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel ini sering disebut variabel anteseden, stimulus, dan prediktor. variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya atau munculnya variabel terikat (terikat) adalah variabel bebas (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini variabel bebas yang digunakan adalah penggunaan *gadget* (X_1), teknologi informasi (X_2), dan kreatifitas (X_3).

2. Variable Terikat (Dependent Variable)

Variabel terkait sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuensi. Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat akibat adanya variabel bebas adalah variabel terikat (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y)

E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan. Definisi konseptual variabel penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* (X₁)

gadget merupakan benda atau alat canggih yang berukuran kecil yang terdapat beragam teknologi dan informasi serta sebuah terobosan barang baru

2. Teknologi Informasi (X₂)

teknologi informasi suatu alat yang digunakan beragam hal seperti membuat, menyimpan dan menginformasikan yang berkualitas.

3. Kreatifitas (X₃)

kreatifitas adalah kemampuan setiap orang yang dimiliki masing – masing yang dapat membuat sesuatu yang baru atau gagasan baru.

4. Hasil Belajar (Y)

Hasil Belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang untuk mengetahui kemampuan siswa

F. Definisi Operasional Variabel

Unsur yang membantu komunikasi antar penelitian salah satu adalah definisi operasional, petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan membaca pengertian operasional dalam suatu penelitian, peneliti akan mengetahui pengukuran suatu variabel, sehingga peneliti dapat mengerti baik buruknya pengukuran tersebut (Siyoto dan Sodik, 2015). Penyusunan definisi operasional harus dilakukan karena gambaran yang dipelajari diamati untuk memudahkan pengukuran.

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* merupakan skor jawaban responden tentang penggunaan *gadget* yang terdiri dari indikator belajar pribadi siswa tentang pelajaran, menambah ilmu pengetahuan, dan sebagai pusat sumber belajar dalam pendidikan. Pengukuran indikatornya menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

2. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan skor jawaban responden tentang teknologi informasi yang terdiri dari indikator perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) terdiri komponen input, proses, output dan jaringan, data mencakup struktur keamanan integritas, prosedur mencakup system prosedur dan buku petunjuk, manusia meliputi sumber daya. Pengukuran indikatornya menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negative sampai dengan sangat positif

3. Kreatifitas

Kreatifitas merupakan skor jawaban responden tentang kreatifitas yang terdiri dari indikator keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif, percaya diri dan imajinatif untuk menemukan sesuatu dalam proses belajar, memiliki landasan kreatif serta aktif dalam melaksanakan tugas dan menanggapi pertanyaan, kemampuan membuat analisis dan sintesis. Pengukuran indikatornya menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *semantic differential*

dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan skor jawaban responden tentang hasil belajar yang terdiri dari indikator kognitif, afektif dan Psikomotorik. Pengukuran indikatornya menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel bebas dan satu variabel terikat.

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi Oprsional	Indikator	Skala
1.	Penggunaan Gadget (X_1)	Benda atau alat canggih yang berukuran kecil yang terdapat banyak teknologi dan informasi serta sebuah inovasi barang baru.	1. Belajar sendiri secara cepat 2. Memperkaya ilmu pengetahuan 3. Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan <i>Hastri Rosiyanti & Rahmita Nurul Muthmainnah (2018: 31)</i>	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
2.	Teknologi Informasi (X_2)	Suatu alat yang digunakan beragam hal seperti membuat, menyimpan dan menginformasikan yang berkualitas.	1. Hardware 2. Software 3. Data mencakup struktur data 4. Prosedur 5. manusia <i>Muslihudin & Oktafianto (2016:41)</i>	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>

Tabel 8 Lanjutan

3.	Kreatifitas (X ₃)	Kemampuan setiap orang yang dimiliki masing – masing yang dapat menciptakanse suatu yang baru atau gagasan baru.	1. Percaya diri dan imajinatif 2. Keinginan siswa 3. Memiliki dedikasi 4. Kemampuan membuat analisis dan sintesis <i>Menurut Riyanto (2002) dalam Agus Makmur (2015)</i>	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
4.	Hasil Belajar (Y)	Suatu penilaian akhir dari proses dan pembelajaran yang telah dilakukan berulang untuk mengetahui keterampilan siswa.	1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik <i>Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017)</i>	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan dokumenrasi, untuk penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Kuisisioner

Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa tulisan, ,majalah, gambar, buku ,dan lain-lain. Dalam penelitian ini, dokumentasi

digunakan sebagai alat untuk memperoleh data tentang penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Uji persyaratan instrumen digunakan dalam menguji apakah instrumen pengukuran yang kita gunakan dapat mengukur apa yang ingin kita capai dalam penelitian ini dan hasil yang diperoleh selanjutnya dapat dibuktikan atau tidak. Alat penelitian dapat berupa *test* atau *nontest*, seperti angket dan observasi. Untuk menghasilkan data yang rinci dan dapat disetujui, perlu dilakukan pengujian terhadap persyaratan instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan baik dan efektif jika memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid jika mengukur apa yang diinginkan dan dapat menjabarkan data dari variabel yang diteliti dengan cara yang tepat. Untuk mengukur tingkat validitas instrumen dapat digunakan metode korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY \cdot (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 \cdot (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah peserta tes (testee)

$\sum xy$ = Total perkiraan skor item dan soal

$\sum x$ = Jumlah skor butir pernyataan

$\sum y$ = Jumlah Skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir pernyataan

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut valid; jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut valid;

Berikut adalah hasil uji coba validitas instrumen pada masing-masing variabel yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden

A. Penggunaan Gadget (X₁)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil dari pengujian validitas angket variabel penggunaan *gadget* dari 9 item pernyataan semua dinyatakan valid. Sehingga angket penelitian untuk variabel penggunaan *gadget* berjumlah 9 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel Penggunaan *Gadget*.

Tabel 9. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Gadget

Item pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Simpulan
X1.1	0,767	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.2	0,708	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.3	0,614	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.4	0,483	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.5	0,513	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.6	0,591	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.7	0,482	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.8	0,457	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X1.9	0,405	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

B. Teknologi Informasi (X₂)

Hasil pengujian validitas angket variabel teknologi informasi dari 9 item pernyataan semua dinyatakan valid. Sehingga angket penelitian untuk

variabel teknologi informasi berjumlah 9 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen teknologi informasi.

Tabel 10. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Teknologi Informasi

Item pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Simpulan
X2.1	0,725	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.2	0,825	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.3	0,828	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.4	0,573	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.5	0,481	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.6	0,736	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.7	0,838	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.8	0,693	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X2.9	0,542	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

C. Kreatifitas (X₃)

Hasil pengujian validitas angket pada variabel kreatifitas dari 10 item pernyataan terdapat 10 pernyataan yang valid. Sehingga jumlah angket yang digunakan pada variabel kreatifitas dalam penelitian ini terdapat 10 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel kreatifitas.

Tabel 11. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Kreatifitas

Item pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Simpulan
X3.1	0,468	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.2	0,720	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.3	0,537	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.4	0,598	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.5	0,515	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.6	0,537	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.7	0,596	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Tabel 11 Lanjutan

X3.8	0,578	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.9	0,465	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
X3.10	0,438	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

D. Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian validitas angket pada variabel hasil belajar dari 13 item pernyataan terdapat 12 pernyataan yang valid. Sehingga jumlah angket yang digunakan pada variabel hasil belajar dalam penelitian ini terdapat 12 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel hasil belajar.

Tabel 12. Hasil Pengujian Tabel Validitas Penggunaan Hasil Belajar.

Item pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Simpulan
Y.1	0,640	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.2	0,728	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.3	0,681	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.4	0,601	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.5	0,707	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.6	0,565	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.7	0,432	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.8	0,645	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.9	0,503	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.10	0,504	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.11	0,541	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Y.12	0,472	0,3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

2. Uji Reabilitas Instrumen

Ukuran yang mencirikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat kepercayaan dan reliabilitas adalah Reliabilitas. suatu instrumen pengukuran

dapat dipercaya atau dipercaya dalam penelitian fungsi dari reliabilitas. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, rumus tersebut digunakan jika alternatif jawaban pada instrumen terdiri dari 3 pilihan atau lebih (ganda atau trial). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas Instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir pertanyaan
 σ_t^2 = varians total (Rusman, 2018)

Kriteria uji reliabilitas membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} dengan rumus *AlphaCronbach*. jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, alat pengukur tersebut dapat reliabel. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, alat ukur yang digunakan untuk mengukur objek tidak reliabel.

Dikatakan instrument penelitian yang digunakan valid, dapat dilihat dari kriteris penafsiran indeks r_{11} yaitu sebagai berikut:

Tabel 13. Indeks Korelasi Reliabilitas

Besarnya Nilai r_{11}	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang/Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrument penelitian pada masing-masing variabel terhadap 30 responden

a. Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel penggunaan *gadget* (X_1), dengan $n=30$ responden dan untuk n item yang di analisis yaitu 9 pertanyaan dinyatakan reliabel. Sehingga diperoleh r Alpha sebesar 0,804. Selanjutnya, dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0.8000-1.0000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel penggunaan *gadget* memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	9

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

b. Teknologi Informasi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel teknologi informasi (X_2), dengan $n = 30$ responden dan untuk n item yang dianalisis, 9 soal dinyatakan reliabel. Sehingga diperoleh r Alpha untuk. Selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien yang berada pada kisaran 0,600 – 0,799. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel teknologi informasi memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat diamati pada table berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Teknologi Informasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	9

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

c. Kreativitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variable kreativitas (X_3), dengan $n = 30$ responden dan untuk n item yang dianalisis, 10 soal dinyatakan reliabel. Sehingga diperoleh r Alpha untuk. Selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien yang berada pada kisaran 0,600 – 0,799. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel kreativitas memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat diamati pada table berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,734	10

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

d. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variable hasil belajar (Y), dengan $n = 30$ responden dan untuk n item yang dianalisis, 12 soal dinyatakan reliabel. Sehingga diperoleh r Alpha untuk. Selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien yang berada pada kisaran 0,600 – 0,799. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat diamati pada table berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,835	12

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

E. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Alasannya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena datanya berbentuk interval yang disusun berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif dengan menggunakan kelas-kelas interval. Uji *Kolmogorov-Smirnov* diasumsikan bahwa distribusi variabel yang sedang diuji mempunyai sebaran kontinue. Sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi di antara satu pengamat dengan pengamat yang lain menjadi kelebihan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Jadi uji *Kolmogorov-Smirnov*, sangat tepat digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini. Rumus uji Kolmogorov-Smirnov, adalah sebagai berikut:

Syarat Hipotesis yang digunakan:

H_0 : Distribusi variabel mengikuti distribusi normal

H_1 : Distribusi variabel tidak mengikuti distribusi normal Statistik Uji yang digunakan:

Dimana:

$$D = \max |f_o(x_i) - S_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

$f_o(x_i)$: Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi

$S_n(x_i)$: Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n Dengan cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf nyata α maka aturan pengembalian keputusan dalam uji ini adalah:

Jika $D \leq D$ tabel maka Terima H_0

Jika $D \geq D$ tabel maka Tolak H_0

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai Kolmogorov Smirnov Z , jika $KSZ \leq Z\alpha$ maka Terima H_0 , demikian juga sebaliknya.

Dalam perhitungan menggunakan software komputer kriteria atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi (*Asymp.significance*). Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari α maka Tolak H_0 demikian juga sebaliknya

2. Uji Homogenitas

Rusman (2019) mengemukakan bahwa pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas instrumen menggunakan uji homogenitas variansi.

F. Uji Asumsi Klasik

Untuk menggunakan regresi linier berganda sebagai alat analisis, terlebih dahulu harus diuji syaratnya, jika syarat terpenuhi maka dapat digunakan regresi linier berganda (Rusman, 2018: 78). Beberapa kondisi yang perlu diuji terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

1. Uji Linearitas Garis Regresi

Uji keliniaritan garis regresi (persyaratan analisis) dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa regresi benar-benar linier agar penelitian dapat dilanjutkan. Pengujian keliniaritan garis regresi ini menggunakan uji F melalui tabel ANAVA (*analisis varians*), dengan rumus sebagai berikut

$$b \left\{ \sum xy - \frac{(x)(y)}{n} \right\} JK(a):$$

$$\Sigma \left\{ \sum y^2 - \frac{(\Sigma y^2)}{ni} \right\} JK(b/a):$$

$$JK (G) \quad :$$

$$\Sigma y^2 JK (T)$$

$$JK (S) \quad : JK (T) - JK (a) - JK (b/a)$$

$$JK (TC) \quad : JK (S) - JK (G)$$

Keterangan:

JK (a) : Jumlah Kudrat Regresi a

JK (b/a) : Jumlah Kudrat Regresi b/a

JK (G) : Jumlah Kudrat Galat

JK (T) : Jumlah Kudrat Total

JK (S) : Jumlah Kudrat Sisa

JK (TC) : Jumlah Kudrat TunaCocol

(Rusman, 2018: 79)

H_0 diterima bila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = (k-2), dk penyebut = (n-k). Sebaliknya, Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik $F = S^2_{reg} / S^2_{sis}$ dengan kriteria pengujian tolak H_0 bila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = (k-2), dk penyebut = (n-k).

2. Uji Multikolinearitas

Salah satu bentuk uji penerimaan yang digunakan untuk membuktikan ada tidaknya hubungan linier antara satu variabel bebas dengan variabel bebas lainnya merupakan uji multikolinearitas. Dalam analisis regresi linier berganda, terdapat dua atau lebih variabel bebas yang akan mempengaruhi variabel terikat. Estimasi ini dapat dibenarkan jika tidak ada hubungan linier (multikolinearitas) antar variabel bebas. Adanya hubungan linier antar variabel bebas akan menyulitkan untuk memisahkan pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

Apakah ada korelasi antara variabel independen dalam model regresi dirancang untuk menguji uji multikolinearitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya korelasi antar variabel independen.

- 1) Tingkat ketelitian koefisien regresi sebagai penduga sangat rendah, dengan demikian menjadi kurang akurat.
- 2) Koefisien regresi serta ragamnya akan bersifat tidak stabil, sehingga adanya sedikit perubahan pada data akan mengakibatkan macam-macam berubah sangat berarti. Tidak dapat memisahkan pengaruh tiap-tiap variable independen secara individu terhadap variabel dependen.

Penelitian uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat tabel koefisien pada kolom Statistik Kolinearitas pada perhitungan autokorelasi SPSS. Kriteria pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu

Jika nilai VIF model regresi dan angka toleransi keduanya berada dalam kisaran 0,10 dan 10, itu dianggap bebas multikolinearitas. Jika nilai tolerance ≤ 10 maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas.

Rumusan hipotesis yaitu:

H_0 : tidak ada hubungan antarvariabel independen

H_a : ada hubungan antar variabel independen

3. Uji Autokolerasi

Peneliti melakukan uji korelasi diri untuk mengetahui ada tidaknya korelasi pada data observasi. Dalam pengujian, jika ada korelasi diri, dapat membuat perbedaan untuk estimator. *Lagrange Multiplier Test* adalah pengujian untuk melihat apakah model yang digunakan *common effect* atau *random effect*.

Pengujian ini dilakukan dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Model common effect

H_1 : Model random effect

Uji LM ini diutamakan pada *probability Breusch-Pagan*, jika nilai *probability Breusch-Pagan* kurang dari nilai alpha maka H_0 ditolak yang

berarti hipotesis yang tepat untuk regresi data panel adalah *model random effect* dan sebaliknya.

4. Uji Heteroskedastisitas

Untuk mengetahui apakah perbedaan residual mutlak sama atau tidak sama pada semua pengamatan dalam penelitian digunakan uji asumsi heteroskedastisitas. Jika tidak terdapat varians, maka pendugaan pada sampel kecil dan besar tidak efektif lagi, dan pendugaan koefisien menjadi kurang akurat.

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan teknik uji koefisien korelasi *Spearman's rank test* untuk mengkorelasikan variabel bebas dengan residual. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengujian bahwa jika korelasi antara variabel bebas dan residual signifikan pada 0,05 maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Tes korelasi peringkat spearman Koefisien korelasi rank spearman (*spearman's rank correlation test*) diartikan sebagai berikut:

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Dimana

d_i = perbedaan peringkat yang ditetapkan untuk dua karakteristik

berbeda dari individu atau fenomena ke- i .

n = jumlah individu atau fenomena yang diberi peringkat.

Koefisien korelasi rank dapat digunakan untuk mengidentifikasi heteroskedastisitas sebagai berikut:

$$Y_1 = a_0 + a_1 X_1 + U_1$$

Langkah 1: Cocokkan regresi dengan data pada X dan Y atau dapatkan residual e_i .

Langkah 2: Abaikan tanda e_i , yaitu dengan mengambil nilai mutlak e_i , menyusun nilai mutlak e_i dan X_i dalam urutan menaik atau menurun, dan menghitung koefisien korelasi rank spearman

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Langkah 3: Dengan asumsi bahwa koefisien pangkat korelasi populasi ρ_s adalah 0 dan $N > 8$, tingkat signifikansi (signifikan) dari r_s sampel depan diuji dengan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{r_s \sqrt{N-2}}{\sqrt{1 - r_s^2}}$$

Dengan derajat kebebasan = $N-2$

Kriteria pengujian:

Jika nilai t yang dihitung melebihi nilai kritis, kita dapat menerima hipotesis heteroskedastisitas, jika tidak kita dapat menolaknya. Jika model regresi terdapat lebih dari satu variabel X , r_s antara e_i dan setiap variabel X dapat dihitung secara terpisah dan diuji signifikansi statistiknya dengan uji-t.

Rumusan hipotesis:

H_0 = Tidak ada hubungan sistematis antara variabel penjelas dan nilai absolut dari residual

H_1 = Ada hubungan sistematis antara variabel penjelas dan nilai absolut dari residual

G. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini analisis regresi digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel dependen menggunakan variabel independen beserta hubungan di antara keduanya. Penelitian ini menggunakan dua cara analisis regresi untuk menguji hipotesis yaitu:

1. Regresi Linier Sederhana

Defenisi regresi linier sederhana suatu model buat menguji dampak variabel independen terhadap variabel dependen, dimana peubah bebasnya hanya satu peubah. Analisis ini berguna buat meramalkan variabel dependen (Y) jika variabel independen (X) diketahui. korelasi fungsional atau kausal satu variabel independen menggunakan satu variabel dependen menjadi dasar pada analisis regresi sederhana. Persamaan umum regresi linier sederhana artinya sebagai berikut. Untuk mengetahui nilai a dan b, dengan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Y : Variabel Terikat

X : Variabel Bebas

Nilai α dan b dicari dengan menggunakan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n\sum X_i - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n\sum X_i - (\sum X_i)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Nilai prediksi

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Selanjutnya untuk uji signifikansi digunakan uji t dengan rumus s.

$$T_0 = \frac{b}{sb}$$

Keterangan :

t_0 = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

s = Standar deviasi

2. Regresi Linier Multiple

Suatu bentuk analisis regresi untuk menganalisis variabel imbas independen (X) terhadap variabel dependen (Y), dimana variabel independen terdiri lebih dari dua peubah defenisi dari regresi linier multiple. Persamaan umum regresi linier multiple yaitu:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

$$b_1 = \frac{(\sum_1^1) (\sum X_1X_2) - (\sum X_1X_2) (\sum X_2Y) (\sum X_3Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2)(\sum X_3^3) - (\sum X_1X_2X_3)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum_2^2)(\sum X_1Y) - (\sum X_1X_2)(\sum X_2Y)(\sum X_3Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2)(\sum X_3^3) - (\sum X_1X_2X_3)^2}$$

$$b_3 = \frac{(\sum_3^3)(\sum X_1Y) - (\sum X_1X_2)(\sum X_2Y)(\sum X_3Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2)(\sum X_3^3) - (\sum X_1X_2X_3)^2}$$

Keterangan :

\hat{Y} = Nilai ramalan variabel

a = Nilai intercept (konstanta)

$b_1b_2b_3$ = Koefisien arah regresi

$X_1X_2X_3$ = Variabel bebas

Kemudian dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi ganda (uji F) untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara X_1 , X_2 , dan X_3 , terhadap Y, dengan rumus:

$$F = \frac{JK(Reg)/k}{JK(S)(n - k - 1)}$$

Menurut (Rusman, 2018) kriteria pengujian hipotesis adalah menolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan menerima H_0 jika $F_{tabel} > F_{hitung}$, dengan pembilang $dk = K$ dan dk penyebut = $n-k-1$ dengan $\alpha = 0,05$. Sebaliknya, diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Semakin tinggi penggunaan *gadget* maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebaliknya jika rendahnya penggunaan *gadget* maka akan berpengaruh hasil belajar siswa. Hal ini berarti jika peserta didik memanfaatkan *gadget* dengan bijak maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya ataupun sebaliknya jika peserta didik memanfaatkan *gadget* hanya untuk sosial media saja maka akan mempengaruhi hasil belajarnya dimana jika peserta didik sudah kecanduan dengan *gadget* maka akan malas untuk belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.
2. Ada pengaruh teknologi informasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Semakin tinggi pemanfaatan teknologi informasi maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebaliknya jika rendahnya pemanfaatan teknologi informasi maka akan berpengaruh hasil belajar siswa. Hal ini berarti jika siswa memanfaatkan teknologi informasi dengan tepat sebagai sumber belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya atau sebaliknya jika ketidaktepatan siswa memanfaatkan teknologi informasi maka akan mempengaruhi hasil belajarnya.
3. Ada pengaruh kreatifitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Semakin tinggi

kreatifitas maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebaliknya jika rendahnya kreatifitas maka akan berpengaruh hasil belajar siswa.

4. Hal ini berarti bahwa jika kreatifitas ditumbuhkan dan memberikan dorongan kepada peserta didik maka akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ataupun sebaliknya.
5. Ada pengaruh secara simultan penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Hal ini terlihat apabila siswa memanfaatkan *gadget* dengan bijak, pemanfaatan teknologi informasi dengan tepat sebagai sumber belajar dan ditumbuhkan kreatifitas maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini. Maka peneliti memberikan saran-saran serta rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini penggunaan *gadget* menjadi faktor mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Disarankan kepada siswa untuk lebih menggunakan *gadget* dengan sebaik mungkin sesuai porsi yang diberikan guru karena siswa yang benar-benar menggunakan *gadget* dengan baik maka akan meningkatkan hasil belajarnya.
2. Terkait teknologi informasi, diharapkan bagi siswa dapat lebih memaksimalkan manfaat teknologi informasi sebagai sumber dukungan dalam belajar. Oleh karena itu teknologi informasi yang digunakan pada siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15 Bandar Lampung hendaknya perlu diperhatikan mengingat ketidaktepatan pemanfaatan teknologi dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Pentingnya peran teknologi informasi sebagai sumber informasi terkait mata pelajaran ekonomi bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Terkait kreatifitas, siswa diharapkan mampu menumbuh kreatifitas dalam belajarnya terutama pada siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 15

Bandar Lampung. Peran guru untuk menumbuhkan kreatifitas siswa dengan memberikan salah satu upaya memecahkan sebuah masalah kepada siswa sehingga kreatifitas tumbuh dengan sesuai harapan guru. Adanya kreatifitas dapat meningkatkan hasil belajar terutama mata pelajaran ekonomi.

4. Pihak sekolah atau Instansi terkait dalam meningkat hasil belajar siswa harus menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat mendorong peningkatan hasil belajar pada siswa. Dan diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kebijakan sekolah terkait upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya seperti penggunaan *gadget*, teknologi informasi dan kreatifitas.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, H. I. S., Suwarno, & Innayah, R. (2020). Pengaruh gadget terhadap hasil belajar pada Mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Plumpang. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1), 1–6.
- Agustian, A., Jalinus, N., Prasetya, F., & Erizon, N. (2022). Pengaruh Faktor Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pengelasan Smaw Di Smk Negeri 1 Tanjung Baru. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(2), 107–112.
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Astuti, D. P., & Sembiring, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 53(9), 1689–1699.
- Desmaniar, I., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Antar Pribadi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cahaya Pendidikan*, 6(2), 79–93.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127.
- Gede, I. D., & Wirawan, K. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 6 Denpasar Tahun. 3(2), 81–86.
- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goh, C. F., Leong, C. M., Kasmin, K., Hii, P. K., & Tan, O. K. (2017). Students'

- experiences, learning outcomes and satisfaction in e-learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 13(2), 117–128.
- Harahap, R. S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). Pengaruh Penggunaan (Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. 3 126.
- Hayya, N. F., Wihartanti, L. V., & Yusdita, E. E. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Tingkat Intelegensi, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sisw di SMK Negeri 1 Magetan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 1039–1051.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya*. 4(2), 163–173.
- Isnawati, N., & Samian. (2010). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Journals.Ums.Ac.Id*, 1, 128–144.
- Jazari, H. R., & Bambang. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN. *Jurnal FKIP Untan*, X, 1–11.
- Kamal, F., Budiyanto, C. W., & Efendi, A. (2019). Human Resources Competency , The Use of Information Technology and Internal Accounting Control on Time Procurement of Financial Reporting Human Resources Competency , The Use of Information Technology and Internal Accounting Control on Time Procurement of.
- Karimah, S. K., Utami, R., & Hidayah, N. (2018). *Pengaruh Kreativitas Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa*.
- Karwowski, M. (2015). Development of the Creative Self-Concept Development of the Creative Self-Concept *.
- Lestari. (2006). Upaya Orang Tua dalam Mengembangkan Kretivitas Anak. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Vol 3 No.1(April), 17–24.
- Lin, C. S., & Wu, R. Y. W. (2016). Effects of Web-Based creative thinking teaching on students' creativity and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(6), 1675–1684.
- Mahajan, M., & Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(03), 65–67.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan

- Pembelajaran yang Efektif. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*, 58–63.
- Makmur, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 10 Padangsidimpuan. *EduTech, 1 No 1 Mar*(1), 108.
- Mu'min, U. A. (2019). Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (Education). *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 2(1), 104–113.
- Muhajir, A. (2021). Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). *Proceedings, 1*(1), 527–536.
- Muqodas, I. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Nirma, O. I., Wayan, N., & Astuti, W. (2021). Pengaruh Kreativitas Dan Komitmen Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X UPW SMK Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/20.
- Nurdin, G. M., & Irfan, M. (2022). Korelasi antara Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. *4*(1), 49–56.
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(2), 105–112.
- Purnama, C., & Subroto, W. T. (2016). Competition Intensity , Uncertainty Environmental on the use of Information Technology and its Impact on Business Performance Small and Medium Enterprises. *6*(4), 984–992.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran Effect gadget toward students achievement of biology education Sub-Department of Teacher Training Education,. *Jip Biol*, 5(1), 35–40.
- Rahmawati, D. (2012). Analisis Faktor Faktor yang Berpengaruh Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 5(1), 107–118.
- Rianto, B., & Dozan, W. (2020). *Dasar-Dasar Pengantar Teknologi Informasi*. www.multidukasi.co.id
- Rusman, T. (2018). *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung : Bahan Ajar.

- Rusman, T. (2015). *Statistika Penelitian Aplikasinya dengan SPSS*. Bandar Lampung:
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Rosiyanti & Muthmainnah. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25.
- Saputra, H. D., & Ismet, F. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. 18(1), 25–30.
- Setianingsih. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak? *Seminu Pendidikan Nasional*, 1(1), 397–405.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. In *Literasi Media*.
- Sudiarditha, I. K. R. (2016). Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 33–47.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Susanti, H. D., Arfamaini, R., Sylvia, M., Vianne, A., D, Y. H., D, H. L., Muslimah, M. muslimah, Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., ... Aryanta, I. R. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*, 4(1), 724–732.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. 2(April), 90–101.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Widodo, & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35.
- Widyastuti, D. A., & Muyana, S. (2019). The influence of self-management in using gadgets against nomophobia in adolescents. 323(ICoSSCE 2018), 53–56.
- Wilda, Salwah, & Ekawati, S. (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar

terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 134–144.