

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*, PERHATIAN ORANG TUA,
DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP HASIL
BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XII IPS
SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh :

DINDA ANUGRAH PUTRI

2013031017



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET, PERHATIAN ORANG TUA, DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

OLEH

DINDA ANUGRAH PUTRI

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi yang diperoleh siswa di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif-verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 119 siswa dengan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner/angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah Regresi Lienear Sederhana dan Regresi Linear Berganda dan diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya. Sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Lingkungan Teman Sebaya, Penggunaan Gadget, Perhatian Orang Tua.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GADGET USE, PARENTS' ATTENTION, AND PEER ENVIRONMENT ON ECONOMICS LEARNING OUTCOMES OF CLASS XII IPS SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

BY

DINDA ANUGRAH PUTRI

This research aims to examine the influence of gadget use, parental attention, and peer environment on the economic learning outcomes obtained by students at SMA Negeri 7 Bandar Lampung. The method in this research uses descriptive-verification with a quantitative approach. The population in this research were students in class Data collection in this research used observation, questionnaires, interviews and documentation. The data analysis used is Simple Linear Regression and Multiple Linear Regression and is processed using the SPSS application. The results of this study show that there is an influence of gadget use, parental attention, and peer environment on the economic learning outcomes of class XII IPS students at SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Based on the results of hypothesis testing, it was found that student learning outcomes were influenced by gadget use, parental attention, and peer environment. The remainder is influenced by other factors not included in this study.

Keywords : *Gadget Use, Learning Outcomes, Parental Attention, Peer Environment.*

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET*, PERHATIAN ORANG TUA,
DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP HASIL
BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XII IPS
SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh :
DINDA ANUGRAH PUTRI**

(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**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET,
PERHATIAN ORANG TUA, DAN LINGKUNGAN
TEMAN SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR
EKONOMI SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 7
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

DINDA ANUGRAH PUTRI

NPM

: 2013031017

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. I Komang Winatha, M.Si
NIP 19600417 198711 1 001

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

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Plt. Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

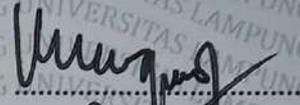
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

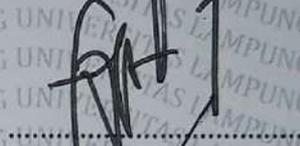
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

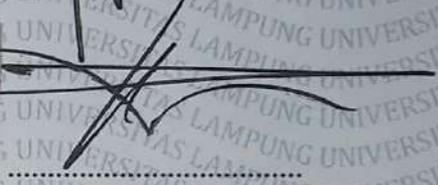
Ketua : Drs. I Komang Winatha, M. Si



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 : 26 April 2024



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

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung 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 : **Dinda Anugrah Putri**
NPM : **2013031017**
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, 10 Mei 2024



Dinda Anugrah Putri
2013031017

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dinda Anugrah Putri dan biasa dipanggil dengan nama panggilan Dinda. Penulis lahir di Bandar Lampung, 08 November 2002 dan merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Supandi dan Ibu Kusma Windari Yanti. Penulis berasal dari Kota Bandar Lampung.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. SD Kartika II-5 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 25 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 7 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Kemudian pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Umpu Bhakti, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan. Penulis juga melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) di SMP Negeri 2 Blambangan Umpu, Way Kanan. Selama menjadi mahasiswa, penulis juga mengikuti beberapa kegiatan non akademik seperti Koperasi Mahasiswa (Kopma) Unila, Assets FKIP Unila dan beberapa kegiatan organisasi non akademik lainnya. Kemudian pada tahun 2023 akhir hingga tahun 2024 penulis mengikuti kegiatan program magang di PT. Asuransi Askrida Syariah Cabang Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Wa Syukurillah puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah kemudahan serta ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di kemudian hari. Karya kecil ini penulis persembahkan sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

Kedua Orang Tuaku

Bapak Supandi dan Ibu Kusma Windari Yanti, terima kasih atas seluruh cinta, kasih sayang, dan kesabarannya, dan selalu di sisiku untuk memberikan dukungan, mengajarkanku banyak hal, senantiasa mendoakanku di setiap langkah, dan selalu memberikan pengorbanan yang tiada tara demi kebahagiaanku.

Kakakku Tersayang

Dini Angraini Saputri, terima kasih atas kasih sayang, dukungan, motivasi dan doa-doa yang selalu diberikan selama ini. Terima kasih karena selalu selalu ada dan mengiringi di setiap langkahku.

Bapak Ibu Guru dan Dosenku

Terima kasih kepada seluruh guru dan dosenku yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan arahan dengan penuh kesabaran. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan keberkahan dalam segala hal.

Teman-temanku

Terima kasih atas seluruh waktu yang telah dilalui bersama. Terima kasih karena sudah menjadi teman seperjuangan yang menemani setiap langkahku. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan kesuksesan.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung.

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik kepada orang lain, (berarti) kamu berbuat baik pada dirimu sendiri”.

(Q.S Al-Isra: 7)

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”.

(Hindia)

“Jadilah manusia yang cerdas, dan janganlah menjadi manusia yang pintar.

Karena, manusia yang cerdas sudah pasti pintar, tetapi manusia pintar belum tentu cerdas”.

(Dinda Anugrah Putri)

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbi'l'alamin*, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, ridho dan pertolongan-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget, Perhatian Orang Tua, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di kemudian hari. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, bimbingan, kritik, serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, diantaranya adalah :

1. Allah SWT yang senantiasa memerikan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan serangkaian proses demi proses untuk skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

8. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Plt Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku pembahas dan penguji utama yang selalu memberikan arahan serta saran membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingan, kritik, dan motivasi yang telah diberikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan rahmat kepada Bapak dan keluarga.
9. Bapak Drs. I Komang Winatha, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran, dan arahnya selama menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingannya, semoga senantiasa dilimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Bapak dan keluarga.
10. Ibu Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas semua arahan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam segala urusan untuk Ibu dan keluarga.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Dr. Pujiati, M.Pd., Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. Nurdin, M.Si., Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., dan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Terimakasih bapak dan ibu dosen atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan serta staf karyawan Universitas Lampung yang telah membantu penulis mengurus persyaratan selama menempuh perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan keberkahan oleh Allah SWT.
12. Terkhusus, kedua orang tuaku, Ibu Kusma Windari Yanti dan Bapak Supandi, dua sosok yang paling berjasa dihidupku yang senantiasa memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih ibu dan ayah telah mendidik dan membimbing saya dengan penuh cinta dan kasih sayang. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupanku. Terima kasih Ibu Ayah karena kalian saya mampu sampai di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ibu dan ayah harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup anak bungsu nya ini.

13. Teruntuk kakakku tersayang Dini Angraini Saputri, saudaraku satu-satunya yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan warna-warni kehidupan, serta selalu ada disetiap proses penulis menyusun skripsi ini. Terima kasih selalu bersedia menemani dan mengiringi adik bungsu satu-satunya ini.
14. Teruntuk Mbah Kakung (alm) dan Mbah Uti yang sudah mendoakan cucunya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih mbah atas segala dukungan dan canda-tawanya selama ini.
15. Terima kasih untuk adik sepupu atau bocil-bocilku: Habibie, Shanum, Zahra, Aurel dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan hiburan kepada penulis sehingga menjadi *moodboster* bagi penulis untuk mampu menyelesaikan skripsi ini,
16. Teruntuk Monica, Jessica, dan Dea, teman-teman seperjuangan ku sejak SMA yang banyak meluangkan waktu dan tenaga serta siap untuk menemani dan membantu penulis dalam proses penelitian, hingga memberikan banyak canda-tawa yang mengiringi penulis selama penyusunan sampai skripsi ini selesai. Terima kasih telah memberikan effort yang luar biasa kepadaku dan selalu merayakan setiap pencapaian ku, janji berteman sampai kita tua?
17. Teruntuk genk TBL: Bella, Arla, Kika, Gusti, Tiara, dan Opi, yang telah menjadi teman-teman seperjuangan ku saat kuliah dari masa-masa menjadi maba (mahasiswa baru) hingga sama sama menjadi mahasiswa tingkat akhir dan berproses menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas canda tawa dan segala informasi yang dibagikan setiap harinya semasa perkuliahan.
18. Teruntuk teman-temanku KKN Umpu Bhakti: Cahya, Desti, Vina, Selia, Intan, Chintya, Shelly, Ferdy, dan Fatih yang telah menjadi keluarga saat menjalani KKN dengan suka-cita dan banyak pengalaman baru yang telah dilalui bersama-sama. Terima kasih atas segala pengalaman dan canda tawa yang dilalui bersama-sama.
19. Teruntuk semua pihak dan siswa-siswi di lokasi KKN dan PLP saya yang telah memberikan banyak pengetahuan, pengalaman baru, dan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
20. Teruntuk para guru SMAN 7 Bandar Lampung: Ibu Sri Hastuti, Ibu Evatrine, Pak Dapri dan guru-guru lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu

- yang telah memberikan motivasi terkait ilmu ekonomi dan akuntansi. Terima kasih Bu, Pak atas bimbingannya serta telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian di SMAN 7 Bandar Lampung
21. Teruntuk Kak Tiara, Kak Nikko, Kak Erika dan rekan kerja lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan *support* dan menciptakan lingkungan kerja yang sehat. Terima kasih kak atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk bisa menjalani magang beriringan dengan pengerjaan skripsi ini hingga skripsi ini selesai.
 22. Teruntuk teman-teman Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020, yang sudah berjalan dan berproses bersama-sama hingga saat ini serta telah memberikan banyak pengetahuan-pengetahuan baru selama menjalani perkuliahan.
 23. Teruntuk kakak tingkat angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala arahan dan motivasi yang diberikan selama ini.
 24. Teruntuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan diatas, terima kasih telah banyak membantu demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
 25. Dan terakhir, terimakasih untuk diri sendiri yang telah berusaha keras dan berjuang sampai di titik ini, walaupun prosesnya panjang tetapi bisa menyelesaikan dan mewujudkan impian kedua orang tua. Semoga nantinya Dinda Anugrah Putri terus melambung tinggi dan mencapai segala impiannya serta tidak mudah merasa puas atas segala yang dicapai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari materi pembahasan, tata bahasa, tata penulisan serta tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan dalam prosesnya. Dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak yang membaca.

Bandar Lampung, 20 April 2024

Dinda Anugrah Putri

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Konsep Teori.....	13
1. Hasil Belajar.....	13
2. Penggunaan Gadget.....	18
3. Perhatian Orang Tua	21
4. Lingkungan Teman Sebaya.....	26
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis	35
III. METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Populasi Dan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sampel.....	38

C.	Teknik Pengambilan Sampel	38
D.	Variabel Penelitian.....	39
	1. Variabel Independen (Variabel Bebas)	39
	2. Variabel Dependen (Variabel Terikat).....	40
E.	Definisi Konseptual Variabel.....	40
	1. Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	40
	2. Perhatian Orang Tua (X_2).....	40
	3. Lingkungan Teman Sebaya (X_3).....	40
	4. Hasil Belajar (Y)	41
F.	Definisi Operasional Variabel.....	41
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
	1. Observasi (Pengamatan).....	42
	2. Wawancara	43
	3. Angket (Kuesioner).....	43
	4. Dokumentasi.....	43
H.	Uji Persyaratan Instrumen.....	44
	1. Uji Validitas	44
	2. Uji Reliabilitas.....	47
I.	Uji Persyaratan Analisis Data	49
	1. Uji Normalitas	49
	2. Uji Homogenitas	50
J.	Uji Asumsi Klasik.....	51
	1. Uji Linearitas.....	51
	2. Uji Multikolinearitas	52
	3. Uji Autokorelasi	53
	4. Uji Heteroskedastisitas.....	53
K.	Pengujian Hipotesis	54
	1. Regresi Linear Sederhana.....	54
	2. Regresi Linear Berganda.....	55
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	58
	1. Sejarah Singkat Berdirinya SMAN 7 Bandar Lampung	58
	2. Profil Sekolah.....	58
	3. Visi dan Misi Sekolah	59
	4. Tenaga Pendidik SMA Negeri 7 Bandar Lampung	60

5. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	60
B. Gambaran Umum Responden	60
C. Deskripsi Data.....	60
1. Penggunaan Gadget (X1)	61
2. Perhatian Orang Tua (X2).....	63
3. Lingkungan Teman Sebaya (X3)	65
4. Hasil Belajar (Y)	67
D. Uji Persyaratan Analisis Data	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas	70
E. Uji Asumsi Klasik.....	71
1. Uji Linearitas.....	71
2. Uji Multikolinearitas	72
3. Uji Autokorelasi	73
4. Uji Heterokedastisitas	74
F. Pengujian Hipotesis	75
1. Uji Regresi Linear Sederhana	75
2. Uji Regresi Linear Berganda.....	81
G. Pembahasan.....	84
H. Keterbatasan Penelitian.....	98
V. KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Data Pengelompokkan Nilai Ulangan Harian.....	3
Tabel 2.	Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Gadget</i>	4
Tabel 3.	Hasil Kuesioner Perhatian Orang Tua	6
Tabel 4.	Hasil Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya.....	8
Tabel 5.	Penelitian Relevan.....	29
Tabel 6.	Data Jumlah Siswa Kelas XII IPS	37
Tabel 7.	Rincian Sampel Tiap Kelas.....	39
Tabel 8.	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	42
Tabel 9.	Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel (X_1).....	45
Tabel 10.	Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel (X_2)	46
Tabel 11.	Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel (X_3)	46
Tabel 12.	Tingkatkan nilai r	47
Tabel 13.	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Gadget (X_1).....	48
Tabel 14.	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perhatian Orang Tua (X_2)	48
Tabel 15.	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X_3).....	49
Tabel 16.	Daftar Analisis Varians Anova	52
Tabel 17.	Kriteria Pengujian Autokorelasi Durbin Watson	53
Tabel 18.	Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Bandar Lampung.....	58
Tabel 19.	Kepada SMA Negeri 7 Bandar Lampung	59
Tabel 20.	Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Gadget (X_1)	62
Tabel 21.	Kategori Variabel Penggunaan Gadget (X_1).....	63
Tabel 22.	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua (X_2).....	64
Tabel 23.	Kategori Variabel Perhatian Orang Tua (X_2).....	65
Tabel 24.	Distribusi Frekuensi Lingkungan Teman Sebaya (X_3)	66
Tabel 25.	Kategori Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X_3).....	67
Tabel 26.	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (Y).....	68
Tabel 27.	Kategori Variabel Hasil Belajar (Y)	69
Tabel 28.	Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 29.	Hasil Uji Homogenitas.....	70
Tabel 30.	Hasil Uji Linearitas	71

Tabel 31. Hasil Uji Multikolinearitas.....	72
Tabel 32. Hasil Uji Autokorelasi	73
Tabel 33. Hasil Uji Heterokedastisitas.....	75
Tabel 34. Koefisien Regresi Penggunaan Gadget (X_1) Terhadap Y	76
Tabel 35. Uji Pengaruh secara Parsial Penggunaan Gadget (X_1).....	76
Tabel 36. Koefisien Regresi Perhatian Orang Tua (X_2) Terhadap Y.....	78
Tabel 37. Uji Pengaruh secara Parsial Perhatian Orang Tua (X_2)	78
Tabel 38. Koefisien Regresi Lingkungan Teman Sebaya (X_3) Terhadap Y	80
Tabel 39. Uji Pengaruh secara Parsial Lingkungan Teman Sebaya (X_3).....	80
Tabel 40. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Gadget (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2), dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y).....	81
Tabel 41. Regresi Penggunaan Gadget (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2), dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y)	82
Tabel 42. Koefisien Regresi Variabel Penggunaan Gagdet (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2), dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y)	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	34
Gambar 2. Kurva Durbin Watson	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	111
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari Sekolah	112
Lampiran 3. Penyebaran Kuesioner Penelitian	113
Lampiran 4. Wawancara Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS	113
Lampiran 5. Dokumentasi Pengambilan Data Nama Siswa di TU	113
Lampiran 6. Kisi-kisi Kuesioner Pendahuluan	114
Lampiran 7. Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian.....	115
Lampiran 8. Outline Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi.....	116
Lampiran 9. Daftar Nilai Ulangan Mata Pelajaran Ekonomi.....	118
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 11. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Sekolah.....	122
Lampiran 12. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian	123
Lampiran 13. Kuesioner Penelitian.....	126
Lampiran 14. Uji Validitas.....	131
Lampiran 15. Uji Reliabilitas	137
Lampiran 16 Tabulasi Data.....	138
Lampiran 17. Uji Normalitas	141
Lampiran 18. Uji Homogenitas.....	141
Lampiran 19. Uji Linieritas.....	142
Lampiran 20. Uji Multikolinearitas	143
Lampiran 21. Uji Autokorelasi	143
Lampiran 22. Uji Heterokedastisitas.....	144
Lampiran 23. Uji Hipotesis	144
Lampiran 24. Dokumentasi Pembagian Kuesioner Penelitian.....	147

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran komponen utamanya adalah guru dan siswa. Dengan adanya komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa secara timbal balik, maka pesan yang disampaikan melalui materi pembelajaran hendaknya menekankan bagaimana cara siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Saat kegiatan belajar mengajar terdapat proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya. Siswa yang mencapai prestasi belajar yang baik maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa aktivitas fisik dan mental akibat interaksi yang terjadi dengan lingkungan sekitar (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022). Belajar merupakan proses manusia dalam mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap yang terjadi secara internal dalam diri individu (Herawati, 2018). Belajar merupakan perubahan tingkah laku di dalam suatu kegiatan yang bersifat permanen berupa adanya interaksi aktif dengan lingkungan (Setiawati, 2018).

Proses pembelajaran merupakan inti dalam proses pendidikan. Dalam pembelajaran harus adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai suatu tujuan (Junaedi, 2019). Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa, dimana guru menjadi seorang pemberi ilmu pengetahuan dan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar (Nurfaizah & Oktavia, 2020). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan kegiatan tenaga pendidik, siswa, pola, dan proses interaksi

serta sumber belajar dalam lingkungan belajar agar kerangka keterlaksanaan program pendidikan (Riyanti, 2022). Rendahnya mutu proses dan hasil belajar merupakan salah satu persoalan yang sedang ada dan dihadapi dunia pendidikan di Indonesia (Pratiwi & Rusman, 2020).

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sangat berperan penting dalam ketercapaian hasil belajar siswa. Dengan adanya proses pembelajaran mampu menciptakan perubahan-perubahan yang ada pada diri siswa secara sistematis dan terprogram. Proses pembelajaran tersebut dilakukan untuk mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam menentukan dan mengetahui sejauh mana siswa sudah memahami materi pembelajaran dengan baik, dapat dilakukan dengan cara melihat hasil belajar yang diperolehnya.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik ketika mengikuti program pembelajaran yang selaras dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Wicaksono & Iswan, 2019). Hasil belajar harus didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan dan diukur dengan kriteria yang jelas, tidak merugikan peserta didik dan dievaluasi secara terbuka dan sistematis (Djabba & Ilmi, 2022). Suatu pendidikan dapat dikatakan berhasil jika siswa tersebut mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dalam mencapai hasil belajar yang baik tersebut tidak mudah dan tidak instan begitu saja untuk didapatkan, melainkan melewati berbagai proses dan tentunya membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar siswa. Dukungan untuk membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang baik berasal dari pihak orang tua dan pihak sekolah. Untuk pihak orang tua pastinya menjadi yang pertama dan utama sebagai pendamping anak dalam proses belajar anak dari sejak kecil. Orang tua perlu memberikan perhatian, apresiasi, motivasi, fasilitas yang memadai, dan

lingkungan yang kondusif untuk memenuhi kebutuhan anak dalam belajar. Pihak yang kedua yaitu sekolah, sekolah juga merupakan peran penting yang dapat dijadikan tempat belajar untuk menemukan potensi dan skill yang dimiliki anak serta memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung, dimana informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa belum baik dan belum sesuai sebagaimana mestinya. Hal ini dapat dilihat karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dan ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM. Berikut ini merupakan data penilaian ulangan harian siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung di semester ganjil pada mata pelajaran ekonomi yang telah dikelompokkan berdasarkan ketercapaian KKM.

Tabel 1. Data Pengelompokan Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung Pada Semester Ganjil Berdasarkan Ketercapaian KKM

No	Kelas	Nilai Siswa		Jumlah Siswa
		Nilai ≤ 75	Nilai ≥ 75	
1.	XII IPS 1	23	9	32
2.	XII IPS 2	21	11	32
3.	XII IPS 3	25	10	35
4.	XII IPS 4	28	7	35
5.	XII IPS 5	26	9	35
Total Siswa		123	46	169
Presentase %		72,79	27,21	100

Sumber : Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung Pada Semester Ganjil

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh informasi bahwa terdapat 72,79%% dari jumlah seluruh siswa di SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan sebanyak 27,21% siswa yang nilainya diatas KKM. Dengan melihat hal tersebut berarti pelaksanaan pembelajaran ekonomi pada

siswa saat di kelas menandakan bahwa adanya hal-hal yang mempengaruhi penurunan hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, maka dapat diketahui bahwa ada hal yang perlu diteliti karena data tersebut menunjukkan adanya hasil belajar siswa yang rendah. Dengan rendahnya tingkat hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, peneliti menduga bahwasannya terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan *gadget* pada peserta didik menjadi salah satu faktor yang menjadikan rendahnya hasil belajar. Jika anak sering menggunakan *gadget* maka akan berdampak pada kurangnya semangat dalam belajar, tetapi ada juga pengaruh positif penggunaan *gadget* bagi anak jika digunakan sebagai alat bantu dalam belajar yang memudahkan anak mencari informasi dan materi pelajaran yang dibutuhkan (Kurniawati, 2020). Penggunaan *gadget* pada peserta didik juga memerlukan pengawasan dari orang tua, karena dengan adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran, siswa akan merasa lebih tertarik dengan berbagai aplikasi *game* dan *social media* yang ada.

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat penelitian pendahuluan, diperoleh data mengenai penggunaan *gadget* siswa. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kuesioner Penggunaan Gadget Terhadap 32 Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase %	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Terdapat aplikasi belajar dalam <i>gadget</i> yang dapat membantu memudahkan saya dalam proses belajar	15	17	47	53
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk berdiskusi dan berkomunikasi terkait tugas sekolah dengan	13	19	41	59

Tabel 2. Lanjutan

	teman saat berada dirumah				
3.	Di dalam gadget saya terdapat banyak aplikasi belajar dari pada aplikasi <i>game</i> dan <i>social media</i>	3	29	9	91
4.	Saya menghabiskan waktu kurang dari 5 jam dalam sehari untuk menggunakan <i>gadget</i>	5	27	16	84

Sumber : *Penyebaran Kuesioner Tahun 2023*

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh informasi bahwa sebanyak 17 siswa (53%) tidak memiliki aplikasi belajar dalam *gadget* nya yang dapat membantu proses belajar, dan sisanya sebanyak 15 siswa (47%) memiliki aplikasi belajar dalam *gadget* nya yang dapat membantu proses belajar. Selanjutnya sebanyak 19 siswa (59%) tidak menggunakan *gadget* untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman terkait tugas sekolah, dan sisanya sebanyak 13 siswa (41%) menggunakan *gadget* nya untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan teman terkait tugas sekolah. Lalu, sebanyak 29 siswa (91%) memiliki lebih banyak aplikasi *game* dan *social media* tetapi tidak memiliki aplikasi belajar dalam *gadget* nya, dan sisanya sebanyak 3 siswa (9%) memiliki banyak aplikasi belajar serta hanya sedikit *game* dan *social media* . Selanjutnya, sebanyak 27 siswa (84%) menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget* lebih dari 5 jam dalam sehari, dan sisanya sebanyak 5 siswa (16%) menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget* kurang dari 5 jam dalam sehari.

Berdasarkan hasil diatas, bisa dilihat bahwa penggunaan *gadget* masih membawa dampak yang negatif pada peserta didik. Karena penggunaan *gadget* pada siswa tersebut lebih difokuskan untuk bermain *game* dan *social media* dibandingkan dengan mencari materi-materi melalui aplikasi belajar. Serta masih terdapat siswa yang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget* daripada untuk belajar.

Selain penggunaan *gadget*, ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu perhatian orang tua. Peran orang tua menjadi peran yang sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak. Keterlibatan orang tua artinya adalah orang tua terlibat dalam segala hal situasi yang melibatkan anak-anak mereka untuk menciptakan hubungan yang sehat dan mendorong,

membimbing, mengarahkan, dan menginspirasi mereka (Sopiah, 2020). Maka dari itu diperlukannya pembinaan dan perhatian yang baik dalam proses belajar anak yang diberikan oleh orang tua kepada anak.

Peran orang tua dalam pendidikan akan menentukan keberhasilan bagi anak-anaknya. Adapun peran orang tua tersebut diantaranya (Thalib & Istiqamah, 2021) : 1) Pendidik, orang tua sebagai pendidik yang utama bagi anak dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak. 2) Pendorong, orang tua harus mendorong anak dengan memberikan motivasi untuk melakukan kegiatan belajar. 3) Fasilitator, orang tua berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan anak dalam belajar agar proses belajarnya berjalan dengan lancar. 4) Pembimbing, orang tua bukan hanya memfasilitasi anak tetapi juga memberikan bimbingan kepada anak agar lebih baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, berikut data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner terkait perhatian orang tua siswa. Data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Kuesioner Perhatian Orang Tua Terhadap 32 Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung

No.	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase %	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Orang tua membantu dan mengawasi saya saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah	14	18	44	56
2.	Orang tua memberikan saya nasihat untuk melaksanakan belajar dengan rajin	14	18	44	56
3.	Orang tua memuji dan memberikan hadiah ketika saya mendapatkan nilai bagus	10	22	31	69
4.	Orang tua bertanya kepada saya buku-buku dan alat apa saja yang saya butuhkan dalam belajar	11	21	34	66

Sumber : Penyebaran Kuesioner Tahun 2023

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh informasi bahwa sebanyak 18 siswa (56%) orang tua tidak membantu anak saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas di rumah, dan sisanya sebanyak 14 siswa (44%) orang tua membantu anak saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas di rumah. Selanjutnya, sebanyak 18 siswa (56%) tidak memberikan nasihat kepada anak untuk belajar dengan rajin, dan sisanya sebanyak 14 siswa (44%) orang tua memberikan nasihat kepada anak untuk belajar dengan rajin. Kemudian, sebanyak 22 siswa (69%) orang tua tidak memuji dan tidak memberikan hadiah kepada siswa ketika mendapatkan nilai yang bagus, dan sisanya sebanyak 10 siswa (31%) orang tua memuji dan memberikan hadiah kepada siswa ketika mendapatkan nilai yang bagus. Lalu, sebanyak 21 siswa (66%) orang tua tidak menanyakan buku dan alat yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar, dan sisanya sebanyak 11 siswa (34%) orang tua menanyakan buku dan alat yang dibutuhkan oleh siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil di atas, dapat diketahui bahwa orang tua masih belum maksimal dalam memberikan sebuah perhatian kepada anak-anaknya. Orang tua masih kurang dalam memberikan semangat, bimbingan, perhatian, motivasi serta kurang memfasilitasi kebutuhan anak dalam proses belajarnya. Keluarga merupakan pondasi yang pertama dan utama dalam pembentukan karakter anak dan sebagai acuan yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kehidupan seorang anak. Dengan adanya perhatian dan dorongan yang diberikan orang tua kepada anak, akan membuat anak merasa semangat dalam belajar untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Perhatian yang diberikan orang tua dalam proses belajar anak akan sangat mempengaruhi hasil yang diperolehnya, karena orang tua menjadi lingkungan utama yang ada. Selain orang tua, lingkungan dalam masyarakat khususnya lingkungan teman sebaya juga menjadi hal yang penting dalam proses kegiatan belajar anak. Lingkungan teman sebaya merupakan suatu komunikasi yang terjalin antara orang-orang yang memiliki usia sama. Lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan yang paling sering berinteraksi dengan siswa

saat berada disekolah, serta dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif bagi anak (Wati & Isroah, 2019).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, berikut data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner terkait lingkungan teman sebaya siswa. Data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya Terhadap 32 Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung

No.	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase %	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya dan teman-teman saling menceritakan masalah dalam belajar untuk sama-sama menemukan solusinya	12	20	37	63
2.	Teman saya selalu memberikan semangat dan motivasi untuk tetap belajar ketika saya mendapat nilai ulangan jelek	10	22	31	69
3.	Saya dan teman-teman saling bertukar pendapat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	8	24	25	75
4.	Ketika teman saya tidak mengerjakan tugas, saya juga ikut untuk tidak mengerjakan tugas	24	8	75	25

Sumber : Penyebaran Kuesioner Tahun 2023

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh informasi bahwa sebanyak 20 siswa (63%) tidak saling bercerita dengan teman untuk menemukan solusi dalam masalah belajar, dan sisanya sebanyak 12 siswa (37%) saling bercerita dengan teman untuk menemukan solusi dalam masalah belajar. Kemudian, sebanyak 22 siswa (69%) tidak diberikan semangat dan motivasi untuk belajar dari temannya ketika mendapat nilai ulangan jelek. Sisanya sebanyak 10 siswa (31%) diberikan semangat dan motivasi untuk belajar dari temannya ketika mendapat nilai ulangan jelek. Selanjutnya, sebanyak 24 siswa (75%) tidak saling bertukar pendapat dengan teman untuk menyelesaikan tugas yang

diberikan guru, dan sisanya sebanyak 8 siswa (25%) saling bertukar pendapat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Sebanyak 8 siswa (75%) ikut tidak mengerjakan tugas ketika temannya tidak mengerjakan tugas, dan sisanya sebanyak 24 siswa (25%) tidak mengikuti temannya saat temannya tidak mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang terpengaruh dengan lingkungan teman sebaya disekitarnya. Lingkungan teman sebaya yang baik sangat diperlukan dalam proses belajar anak, agar anak semangat dalam belajar dan mendapatkan motivasi dari lingkungan teman disekitarnya. Serta bersama-sama memecahkan dan mencari solusi ketika ada masalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dengan ini peneliti memutuskan akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget, Perhatian Orang Tua dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka beberapa masalah dapat dilihat sebagai berikut :

1. Sebanyak 72,79% siswa memiliki nilai ulangan harian dibawah KKM dan sisanya sebanyak 27,21% siswa masih standar KKM.
2. Pada saat pembelajaran beberapa siswa bermain *handphone* dan tidak memerhatikan guru di depan kelas.
3. Fokus belajar anak berkurang karena adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan.
4. Partisipasi aktif dan perhatian siswa kelas XII IPS saat mata pelajaran ekonomi masih rendah.
5. Tidak adanya faktor pendorong bagi siswa saat belajar.

6. Terdapat orang tua yang belum mampu mengawasi proses belajar anak saat dirumah.
7. Sebagian orang tua belum bisa memenuhi kebutuhan yang anak butuhkan dalam belajar.
8. Sebagian siswa terpengaruh dengan lingkungan teman sebaya yang buruk.
9. Sebagian siswa mengikuti temannya saat tidak mengerjakan tugas dan keluar masuk kelas hanya untuk menghindari jam pelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah didalam penelitian ini dapat dibatasi dengan Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2), dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) Terhadap Hasil Belajar (Y) ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah didalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung?
2. Apakah ada Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung?
3. Apakah ada Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung?
4. Apakah ada Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
4. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pengembangan ilmu atau pemecahan masalah secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik kepada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung, serta dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang diperoleh siswa kelas XII SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

b) Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget*, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam hal meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa guna memaksimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

d) Bagi Program Studi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi serta dapat memberikan masukan kepada program studi dalam rangka meningkatkan kualitas perkuliahan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, Lingkungan Teman Sebaya, dan Hasil Belajar.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

5. Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan aktivitas seseorang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek sikap, pengetahuan, dan psikomotor (Atika et al., 2020). Hasil belajar (*learning outcomes*) merupakan suatu kemampuan setelah mengikuti proses belajar yang dimiliki oleh siswa dengan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut. Pengertian tersebut di dukung oleh (Nurrita, 2018) bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dengan sebuah penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan perubahan perilaku pada siswa.

Hasil belajar dalam suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mengetahui dan memahami materi dalam pembelajaran dengan baik (Sulfemi, 2019). Hasil belajar yaitu prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik dengan melalui ujian, penugasan, dan keaktifan yang dapat mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memberikan informasi kepada guru tentang ketercapaian siswa dalam strategi mencapai tujuan-tujuan belajar terkait kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019). Rendahnya hasil belajar biasanya disebabkan karena kurangnya keterampilan dan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran (Annisa et al., 2018).

“Learning outcomes are the results obtained by students after going through the learning process by giving exams or tests as a measure of success”. Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan memberikan ujian atau tes sebagai alat ukur suatu keberhasilan (Murti & Maya, 2021). Hasil belajar yang digolongkan sebagai hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang memenuhi atau melebihi standar yang sesuai dengan apa yang telah ditetapkan atau ditentukan (Sispariyanto et al., 2019).

“Learning outcomes are outputs obtained from inputs, outputs and inputs are divided into knowledge, attitudes and skills that have been given”. Hasil belajar merupakan keluaran yang diperoleh dari masukan, keluaran dan masukan tersebut terbagi menjadi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diberikan (Nurhaedah et al., 2022). Menurut Hamalik, hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan dengan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya (Harmain et al., 2022).

Hasil belajar adalah realisasi dari kapasitas diri siswa itu sendiri dan penguasaan hasil belajar yang dapat dilihat dari perilaku siswa tersebut, baik dari segi pengetahuan dan keterampilannya dalam berfikir maupun keterampilannya dalam motorik, maka dari itu hampir sebagian besar perilaku dan kegiatan siswa dapat dilihat dan diukur dari hasil belajar yang diperolehnya (Novianti et al., 2020).

Berdasarkan pengertian diatas, terdapat hubungan dan keterkaitan bahwasannya hasil belajar adalah perubahan perilaku yang ada pada siswa dilihat dengan melakukan penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan di setiap sesudah melakukan proses pembelajaran serta perubahan yang diberikan tersebut dapat diamati, dibuktikan, dan diukur sebagai hasil belajar yang didapatkan dari pengalaman dan prestasi belajar yang telah

siswa lakukan. Hasil belajar tersebut juga berguna sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan yang ada dan dimiliki oleh peserta didik dengan memberikan ujian atau tes untuk sebagai alat ukur keberhasilan. Kemudian, dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman untuk para guru dalam memilih serta memberikan model dan metode pembelajaran yang lebih baik lagi untuk digunakan dalam pembelajaran kedepannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibagi menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa yaitu aspek psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, motivasi dan kesiapan. Sedangkan, faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa yaitu meliputi aspek keluarga, aspek sekolah, dan aspek masyarakat. Aspek keluarga sendiri terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana dalam rumah, dan keadaan ekonomi keluarga. Aspek sekolah terdiri dari bagaimana guru menerapkan metode mengajar, relasi guru ke siswa, dan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Aspek masyarakat terdiri dari bentuk kehidupan di lingkungan masyarakat dan teman bergaul (Haptina, 2018).

Maka dalam menentukan baik dan buruknya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa terdapat hubungan antara faktor internal (dalam diri) dan faktor eksternal (luar diri) yang mempengaruhi siswa tersebut. Keberhasilan seorang siswa di dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh itu sendiri. Perlu adanya fasilitas sarana dan prasarana yang diberikan serta pengawasan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu dan dapat terus memaksimalkan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan menciptakan hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan sebagaimana mestinya.

Dalam Undang-Undang No.14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 yang menjelaskan tentang guru dan dosen bahwa guru memiliki 4 kompetensi dalam mengajar yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian,

kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi dan keempat kompetensi tersebut bersifat holistik serta merupakan suatu kesatuan yang menjadi ciri guru profesional.

Pengertian dari keempat kompetensi tersebut yaitu :

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam menggambarkan, melaksanakan, serta menguasai dan menindak lanjuti agar mempengaruhi hasil pembelajaran yang lebih baik dan optimal (Rahman, 2019). Kompetensi pedagogik terdiri dari berbagai landasan kependidikan yang mencakup mengenai pemahaman karakter siswa dari berbagai aspek seperti aspek moral, fisik, sosial, spiritual, emosional, kultural serta prinsip dalam suatu pembelajaran untuk menguasai silabus dan kurikulum yang berkaitan dengan mata pelajaran dengan berkomunikasi serta memberikan refleksi dan evaluasi kepada siswa (Somantri, 2021).

Berdasarkan pengertian kompetensi pedagogik yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik dengan cara guru memberikan dorongan serta motivasi kepada siswa untuk bisa mengembangkan potensi minat dan bakat yang sudah dimiliki di dirinya dan dapat mengelola suatu pembelajaran dengan mengevaluasi yang telah dilakukan demi mencapai serta menemukan jati dirinya dalam suatu hasil belajar.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang dapat membentuk dan mendidik sikap siswa untuk menjadi manusia yang lebih baik, pentingnya kompetensi kepribadian ini ditujukan untuk dimiliki oleh guru karena guru merupakan objek yang sering dilihat oleh siswa, agar siswa tercermin penglihatan dari persepsi yang baik maupun kurang baik tentang gurunya (Nuryovi et al., 2018). Kompetensi kepribadian itu sendiri sebenarnya abstrak, karena kepribadian tersebut abstrak maka yang dapat dilihat dan diketahui hanyalah indikatornya dari segala segi dan aspek kehidupan (Huda, 2018).

Berdasarkan pengertian kompetensi kepribadian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus mempunyai serta menguasai kompetensi kepribadian agar dapat membantu mengembangkan karakter yang ada di diri siswa dengan memberikan keyakinan dan menunjukkan sosok yang bisa ditiru dan dijadikan sebagai acuan terkait apa yang telah diajarkan guru kepada siswa tersebut.

c. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan dan kecakapan yang harus dimiliki oleh guru dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat untuk kemudian dijadikan contoh sosok atau tokoh yang dapat diteladani oleh siswa (Mazrur et al., 2022).

Berdasarkan pengertian kompetensi sosial yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa guru perlu memiliki kemampuan sosial dalam bentuk cara berkomunikasi, bergaul, dan bekerja sama dengan masyarakat dalam rangka pelaksanaan proses pembelajaran yang baik dan efektif, serta dapat membantu berjalannya hubungan antara sekolah dengan masyarakat ketika adanya keperluan antara guru dengan orang tua.

d. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran untuk menguasai aturan yang ada dalam proses pembelajaran (Utami & Hasanah, 2020). Kompetensi profesional adalah berbagai kompetensi mencakup berbagai keilmuan berkaitan dengan bidang pendidikan dan keguruan untuk mengetahui tentang belajar mengajar yang baik (Suparti & Aziz Al Mubarak, 2021).

Berdasarkan pengertian kompetensi profesional yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menguasai materi dan memahami jenis-jenis materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa secara

meluas dan mendalam agar nantinya dapat membimbing siswa tersebut untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Indikator hasil belajar antara lain :

- 1) Ranah Kognitif
- 2) Ranah Afektif
- 3) Ranah Psikomotorik
- 4) Keefektifan
- 5) Efisiensi
- 6) Daya Tarik

2. Penggunaan Gadget

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai berbagai fungsi dengan fitur berbeda. *Gadget* dapat mengakses berbagai bentuk, salah satunya social media. Penggunaan *gadget* pada anak perlu adanya pembatasan dan pengawasan dari orang tua agar penggunaan *gadget* tersebut tidak berlebihan (Fitriana et al., 2021). Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada umumnya akan menimbulkan dampak negatif dan sangat berpengaruh pada interaksi sosial seseorang (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Penggunaan *gadget* dapat mengganggu berbagai macam fungsi syaraf jika digunakan berlebihan karena di dalam *gadget* terdapat radiasi yang dapat mengganggu kesehatan seorang anak (Swatika, 2018).

Pada dasarnya penggunaan *gadget* pada saat ini dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak selama dalam pengawasan orang tua, diantaranya *gadget* dapat memberikan dampak positif pada pemikiran mengolah strategi dan analisis dalam permainan (Nikmawati et al., 2021). *“The use of gadgets in children has various positive and negative effects. The positive effect of using gadgets is that it can help children form a mindset and improve their right brain abilities”*. Penggunaan *gadget* pada anak-anak memberikan berbagai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu anak membentuk pola pikir serta meningkatkan kemampuan otak kanannya (Dafit, 2022).

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan diatas, dapat dikemukakan bahwa penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan media agar menunjang kegiatan sehari-hari sesuai dengan kebutuhannya. Berbagai fenomena atas kehadiran penggunaan *gadget* pada saat ini antara lain siswa akan semakin sulit berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan dan lemah untuk berimajinasi, siswa akan lebih memilih menggunakan waktu luang nya untuk hal yang tidak penting dibandingkan untuk memperdalam kemampuannya.

Dengan adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan, akan mempengaruhi penurunan pada hasil belajar yang diperoleh (Hutauruk & Siahaan, 2022). *“Without parental supervision to anticipate the negative impact of gadget use, teenagers will have deviant behavior in the education process”*. Tanpa adanya pengawasan dari orang tua untuk mengantisipasi munculnya dampak negatif penggunaan *gadget*, remaja akan memiliki perilaku yang menyimpang dalam proses pendidikan (Fananda, 2021).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut :

1) Iklan yang merajalela di berbagai social media

Iklan yang ada dalam social media membuat pada remaja merasa tertarik dan penasaran dengan hal baru yang mengikuti perkembangan terkini.

2) Ditampilkan fitur-fitur menarik dalam *gadget*

Fitur-fitur yang menarik di dalam *gadget* membuat para remaja semakin merasa penasaran untuk menggunakan dan mengoperasikan *gadget* tersebut.

3) Kecanggihan dari *gadget*

Dengan adanya kecanggihan dari *gadget* memudahkan para penggunanya dalam memenuhi kebutuhannya untuk bermain game, belanja online, dan mengakses social media.

4) Harga *gadget* yang terjangkau

Dengan adanya persaingan teknologi, membuat harga yang ditawarkan juga terjangkau, sehingga pada saat sekarang ini banyak orang tua dengan gaji pas-pasan bisa membelikan anaknya *gadget*.

5) Lingkungan

Berada di lingkungan masyarakat dengan penekanan menggunakan *gadget* dan segala kegiatan yang melibatkan seseorang untuk menggunakan *gadget* membuat anak merasa enggan untuk meninggalkan *gadget*.

Dengan adanya perkembangan teknologi pada saat ini, *gadget* merupakan salah satu yang memberikan keuntungan bagi para penggunanya. Namun, dibalik keuntungan yang didapatkan tersebut, terdapat dampak positif dan negatif juga yang diberikan oleh penggunaan *gadget* terhadap penggunanya jika menggunakan *gadget* berlebihan.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif sebagai berikut :

1) Dampak Positif

- a. Mempermudah komunikasi dengan teman dalam berbagai hal untuk tujuan belajar.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam tugas sekolah.
- c. Menambah relasi dan jaringan pertemanan dalam teman sebaya.
- d. Munculnya ide dan metode pembelajaran yang baru dalam memecahkan suatu masalah.

2) Dampak Negatif

- a. Perkembangan anak terganggu.
- b. Kesehatan mental seorang anak terganggu karena kecanduan komunikasi.
- c. Mengganggu tidur dan kesehatan anak.
- d. Melemahkan otak, dan daya untuk konsentrasi dalam belajar.
- e. Menjadi manusia yang boros dalam berkomunikasi.

Indikator penggunaan *gadget* antara lain (Walid, 2022) :

1. Menambah pengetahuan
2. Menambah kreativitas
3. Mengganggu konsentrasi belajar
4. Mempengaruhi perilaku anak

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa akan mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya, karena penggunaan *gadget* dapat memberikan berbagai dampak negatif yang membuat siswa akan merasa malas dalam belajar dan memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*.

3. Perhatian Orang Tua

Perhatian orang tua merupakan pemusatan energi psikis yang tertuju pada suatu objek yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam suatu aktivitas dan orang tua memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk anak (Mahmudi et al., 2020). Perhatian orang tua merupakan pemusatan energi psikis yang dilakukan terhadap aktivitas anak, dengan adanya perhatian orang tua kepada anak saat proses belajar akan giat dalam belajar (Safitri & Nurhayati, 2018). Pendidikan dalam keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan utama, karena pendidikan dalam keluarga ini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan psikologis dalam kehidupan anak (Lubis et al., 2023).

Perhatian orang tua merupakan salah satu faktor yang dapat memberikan stimulus agar siswa dalam belajar dapat lebih bersemangat (Prasetyo et al., 2020). Perhatian yang orang tua berikan sangat penting dalam membantu anak dalam belajar agar bisa sukses, karena orang tua yang bertanggung jawab dalam mendidik dan mengembangkan prestasi anaknya. Orang tua yang menanamkan pada anak kebiasaan seperti disiplin, perhatian, pengawasan, dan pengarahan yang baik juga akan berdampak positif bagi tumbuh kembang peserta didik (Ratimin & Buchory, 2019).

“Parental concern is a very important role in carrying out their duties as people responsible for the growth and development of children’s education”. Kepedulian orang tua adalah peranan yang sangat penting dalam menjalankan tugasnya sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang sampai pendidikan anak (Ambarwati, 2018). Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling utama untuk anak karena berpengaruh terhadap perkembangan dan pendidikannya, dengan adanya suasana lingkungan keluarga yang harmonis dan perhatian orang tua, tentunya proses belajar yang dilakukan anak pun akan semakin baik (Purbianto & Rustiana, 2018).

Dengan orang tua memberikan perhatian kepada anak dan memberikan bimbingan belajar yang baik, akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh anak tersebut agar mencapai hasil yang baik (Sianipar et al., 2022). Perhatian orang tua sangat mempengaruhi kesuksesan anak dalam belajarnya, orang tua bisa melakukan hal yang bisa memberikan motivasi agar anak bisa semangat dalam belajar, dan dengan memberikan fasilitas yang nyaman sesuai dengan yang dibutuhkan dan diperlukan seorang anak (Rini, 2020). Perhatian orang tua dapat berupa pemberian perhatian kepada anak dalam belajar, pemberian penghargaan ataupun hukuman serta pemenuhan fasilitas yang dibutuhkan anak agar menjadi pendorong yang kuat untuk anak giat dalam belajar, serta pemberian penghargaan ketika anak mendapatkan hasil belajar yang memuaskan (Shafira & Asyiah, 2021).

Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperolehnya, peran orang tua dalam kegiatan belajar anak dapat dilakukan dengan memberikan bimbingan kepada anak dan memotivasi serta memantau anak dalam kegiatan belajarnya (Safitri & Nurhayati, 2018). Perhatian orang tua memiliki pengaruh yang kuat terhadap psikologis anak dalam kegiatan belajar. Jika merasa diperhatikan oleh

orang tua saat sedang belajar, anak akan merasa lebih semangat untuk lebih giat dalam belajar.

“Parental involvement is very necessary in children’s learning such as supervision when completing assignments, support from parents such as meeting children’s needs and learning tools”. Keterlibatan orang tua sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran anak seperti adanya pengawasan ketika menyelesaikan tugas, adanya dukungan dari orang tua seperti memenuhi kebutuhan dan alat-alat fasilitas belajar anak (Silinskas, G & Kikas, 2019).

Berdasarkan pengertian perhatian orang tua yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi seorang anak untuk memberikan bimbingan dari segala hal yang nantinya akan diperkuat dalam proses pembelajaran di sekolah. Perhatian orang tua ini sangat diperlukan untuk seorang anak dalam proses pembelajarannya untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Perhatian orang tua tersebut dapat dilakukan dengan memberikan fasilitas belajar kepada anak, memberikan dan memperlakukan jam belajar, menanyakan kegiatan belajar di sekolah dan mengawasi kegiatan belajar anak tersebut.

Pola asuh merupakan sikap atau cara yang bisa dilakukan oleh orang tua kepada anak untuk berinteraksi dan berhubungan komunikasi. Dalam interaksi antara orang tua dan anak tersebut dapat dilakukan dengan cara orang tua merawat, mendidik, membimbing, melatih, membantu, mengawasi dan mendisiplinkan anak agar anak tersebut nantinya akan tumbuh dengan baik sesuai dengan norma yang ada di masyarakat (Nur Utami & Raharjo, 2021).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas bahwa pola asuh adalah hal yang sangat penting didalam pembentukan karakter seorang anak. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat dilakukan dalam proses pengasuhan dan pengawasan anak sejak masa kecil hingga dewasa

untuk melihat perkembangan seorang anak tersebut. Pola asuh tersebut merupakan perilaku yang ditetapkan pada anak dan sifatnya relative konsisten dari waktu ke waktu. Orang tua dan anak perlu saling adanya keterbukaan untuk mendisiplinkan diri dan saling berinteraksi agar mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan dan berdampak negatif dari luar lingkungan keluarga.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas bahwa macam-macam perhatian orang tua diantaranya perhatian menurut kerjanya yaitu perhatian secara spontan dan tidak spontan, perhatian menurut intensitasnya yaitu perhatian intensif dan tidak intensif, dan perhatian menurut luasnya yaitu perhatian terpancar dan terpusat. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian orang tua terdiri dari pembawaan yang diterapkan oleh orang tua itu sendiri kepada anaknya, kebiasaan dan kewajiban, keadaan kesehatan seseorang, suasana jiwa dan sekitarnya serta kuat atau tidaknya rangsangan yang diberikan orang tua saat mengupayakan perhatian kepada anaknya.

Menurut Mulyadi (2019) bentuk-bentuk perhatian orang tua antara lain :

- 1) Menyediakan dan mengatur waktu belajar anak, orang tua harus ikut serta mendampingi anak dalam proses belajarnya dan memberikan waktu dengan sebaik-baiknya agar waktu proses belajarnya tidak terganggu kegiatan lain.
- 2) Memberikan bantuan dalam mengatasi suatu masalah, orang tua dapat membantu anak untuk mengatasi menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan membantu anak jika sedang menghadapi kesulitan saat belajar.
- 3) Mengawasi proses belajar anak, agar orangtua dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, sikap dewasa dari diri anak didalam proses pembelajaran agar mengurangi rasa kesulitan pada anak.
- 4) Menyediakan fasilitas belajar, agar memudahkan anak dalam menjalani proses belajar dengan segala fasilitas belajar yang ada.

Dalam memberikan perhatian kepada anak, para orang tua perlu mengetahui apa saja bentuk-bentuk perhatian orang tua yang dapat diberikan. Adapun bentuk-bentuk perhatian orang tua terhadap anaknya dapat berupa menjadi wadah anak untuk berdiskusi, sebagai pengawas serta membantu anak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di rumah, dan menjadi penyemangat anak agar dapat belajar dengan baik (Diyelsa & Deni, 2022).

Orang tua merupakan salah satu faktor utama dalam pembentukan kepribadian seorang anak. Perhatian orang tua merupakan suatu perilaku atau kesadaran diri dari dalam diri orang tua dalam menjalankan tugasnya untuk memberikan kepedulian dan kebutuhan yang diinginkan oleh seorang anak. Dalam membentuk kepribadian, pola pikir, dan karakter seorang anak dibutuhkan peran orang tua sebagai sosok utamanya. Orang tua akan dijadikan dasar utama untuk anak dalam mengenal nilai dan norma yang ada di masyarakat, karena lingkungan keluarga dan perhatian yang diberikan orang tua sangat berpengaruh potensial terhadap proses pembelajaran yang dilakukan anak.

Menurut (Djamarah, 2014) menyatakan bahwa indikator perhatian orang tua yaitu :

1. Pemberian bimbingan
2. Memberikan nasihat
3. Memberikan motivasi dan penghargaan
4. Memenuhi kebutuhan anak
5. Memberikan pengawasan terhadap anak

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas bahwa bentuk-bentuk perhatian orang tua sangatlah diperlukan dan dibutuhkan anak dalam proses belajarnya, dengan adanya bimbingan, arahan, pengawasan, perhatian, kesehatan, penghargaan, suasana, dan fasilitas yang diberikan orang tua kepada anaknya akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya.

4. Lingkungan Teman Sebaya

Dalam kehidupan pada umumnya setiap manusia pasti membutuhkan interaksi sosial untuk saling berkomunikasi agar mencapai tujuan kehidupan yang diinginkan. Dalam proses berinteraksi dan berkomunikasi tersebut biasanya akan menimbulkan rasa nyaman sehingga akan semakin intensif. Interaksi individu dengan individu lain yang memiliki kesamaan pada umur dan tujuan yang dituju biasanya ada pada suatu lingkungan tertentu. Teman sebaya adalah sekelompok individu yang saling berinteraksi dengan menerapkan kedewasaan yang seajar, dan memiliki minat dan tujuan yang sama sesuai aturan (Yunalia & Etika, 2020).

Kemudian teman sebaya juga diartikan sebagai sosok yang berhubungan dengan berdasarkan kekaguman dan kasih sayang yang berasal dari lingkungan luar keluarga inti yaitu seperti masyarakat dengan umur yang sama. Teman sebaya diartikan sebagai suatu kelompok sosial yang mempunyai ciri-ciri kesamaan pada tingkat usia, kedewasaan serta tujuan yang sama (Krisdayanti, 2020). Lingkungan teman sebaya memiliki arti dan peran yang sangat penting dalam perkembangan seorang individu. *“Peer group interactions represent the main process that influences young people both directly and indirectly”*. Interaksi kelompok teman sebaya mewakili proses utama yang mempengaruhi pada generasi muda baik secara langsung maupun secara tidak langsung (Wilson, 2018).

Lingkungan teman sebaya memiliki fungsi yang sangat penting dan utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak baik di sekolah ataupun lingkungan masyarakat. Seorang anak yang berada di suatu lingkungan teman sebaya yang negatif, maka akan memperoleh dampak yang negatif, dan begitupun sebaliknya jika berada dilingkungan yang positif maka akan memperoleh dampak positif bagi kepribadian seorang anak.

Menurut (Yunalia, 2020) fungsi teman sebaya adalah sebagai berikut :

- 1) Mengontrol implus-impuls agresif.
- 2) Memperoleh dorongan emosional, sosial dan sikap serta memberikan seorang anak dorongan untuk mengambil peran tanggung jawabnya.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial dengan mengembangkan kemampuan belajar dengan cara yang lebih matang.
- 4) Memperkuat penyesuaian moral dan nilai-nilai untuk meningkatkan dan menemukan harga diri.
- 5) Menjadi orang yang disukai oleh sejumlah besar dilingkungan teman sebayanya akan membuat anak merasa bangga dengan dirinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan teman sebaya antara lain sebagai berikut (Intarti, 2020) :

a) Kesamaan Umur

Dalam mendorong terjalinnya hubungan teman yang harmonis antar teman sebaya dapat dilakukan dengan memilih teman yang memiliki umur yang sama sehingga kegiatan yang dilakukan pun sama sesuai dengan minat dan bakat nya.

b) Situasi

Dengan adanya situasi keadaan lingkungan pergaulan yang berbeda, maka anak akan lebih memilih permainan dengan lingkungan yang kompetitif dibandingkan dengan permainan yang kooperatif.

c) Keakraban

Dalam memecahkan suatu masalah, diperlukan kolaborasi agar lebih baik dan efisien. Untuk menimbulkan perilaku yang kondusif maka sangat dibutuhkan keakraban antara satu dengan yang lain.

d) Ukuran Kelompok

Jika jumlah anak dalam suatu kelompok lebih sedikit maka akan memudahkan anak berinteraksi untuk lebih kondusif dan fokus.

e) Perkembangan Kognisi

Anak yang mempunyai keterampilan yang unggul akan menjadi seorang pemimpin dan mengarahkan teman lainnya untuk menghadapi persoalan dan memecahkan masalah yang ada.

Indikator lingkungan teman sebaya antara lain (Utama & Syaiful, 2020) :

1. Teman sebagai pengganti keluarga
2. Saling memberikan dukungan
3. Interaksi dengan teman
4. Saling mempengaruhi

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan di atas, dapat dikemukakan bahwa teman sebaya adalah lingkungan teman yang memiliki kesamaan baik pada tingkat usia, tingkah laku, cara berfikir untuk berinteraksi dan bersosialisasi dalam proses pembelajaran. Teman sebaya juga memberikan pengaruh yang sangat terlihat terhadap perubahan diri seseorang, pengaruh tersebut dapat berupa dampak positif maupun negatif.

Ketika seseorang anak berada di lingkungan teman sebaya yang positif maka akan meningkatkan hasil belajar yang diperolehnya juga, tetapi jika seorang anak berada di suatu lingkungan teman sebaya yang negatif maka akan memperoleh dampak yang negatif pula. Lingkungan teman sebaya sangat membawa dampak dalam pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, orang tua perlu memilih lingkungan yang terbaik untuk anak agar berpengaruh terhadap proses perkembangan anak saat pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang baik.

B. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian terbaru, peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dan sebagai bahan referensi. Dengan adanya penelitian terdahulu, akan memudahkan peneliti dalam menentukan dasar secara relevan dari penelitian yang ingin dibuat. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan dan bahan referensi peneliti untuk melakukan penelitian. Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu yang

berkaitan dengan Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Tabel 5. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Astuti & Sembiring, (2019)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi	<p>Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar.</p> <p>Persamaan : Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu X1 (Penggunaan <i>Gadget</i>) dan Y (Hasil Belajar) dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian kuantitatif.</p> <p>Perbedaan : Terdapat perbedaan pada penelitian tersebut pengambilan sampel menggunakan teknik <i>sampling populasi</i> dan perbedaan lainnya pada waktu dan tempat penelitian.</p> <p>Pembaharuan : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat menambah wawasan serta memberikan sumbangan pemikiran terkait pengaruh penggunaan <i>gadget</i>, perhatian orang tua dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar.</p>
2.	Rahayu, (2018)	Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Sewon Tahun	<p>Dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar.</p> <p>Persamaan : Penelitian ini memiliki kesamaan variabel yaitu Lingkungan Teman Sebaya pada variabel X dan Hasil Belajar pada variabel Y . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang sama.</p>

Tabel 5. Lanjutan

		Ajaran 2016/2017	<p>Perbedaan : Terdapat perbedaan pada variabel X2 serta subjek dan tempat penelitian yang dilaksanakan.</p> <p>Pembaharuan : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat serta dapat mengembangkan wawasan, terutama bagi siswa SMA Negeri 7 Bandar Lampung.</p>
3.	Harmain et al., (2022)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> memiliki pengaruh positif dan negatif. Serta terbukti bahwa penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya ini terdapat pada variabel X1 (Penggunaan <i>Gadget</i>) dan Y (Hasil Belajar). Serta kesamaan pada jenis penelitian yaitu kuantitatif.</p> <p>Perbedaan : Terdapat perbedaan jumlah variabel dan jenis teknik pengambilan sampel pada penelitian tersebut menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>. Serta subjek dan tempat penelitian yang berbeda.</p> <p>Pembaharuan : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi tempat penelitian dan dapat mengembangkan informasi yang ada terkait pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap hasil belajar siswa.</p>
4.	Maheni, (2019)	Pengaruh Gaya Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Jurusan	<p>Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa semakin baik lingkungan teman sebaya maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini menunjukkan pengaruh yang positif antara lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar.</p>

Tabel 5. Lanjutan

		Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha	<p>Persamaan : Terdapat persamaan pada variabel Lingkungan Teman Sebaya sebagai X dan Hasil Belajar sebagai Y.</p> <p>Perbedaan : Perbedaan terdapat pada jenis penelitian yang digunakan pada penelitian Ni Putu menggunakan penelitian kausal. Letak perbedaan lainnya pada subjek dan tempat penelitian dilaksanakan. Serta teknik pengambilan sampel penelitian adalah metode <i>stratified random sampling</i>.</p> <p>Pembaharuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.</p>
5.	Arista, (2018)	Pengaruh Disiplin Belajar dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kedamaian Gresik	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel teman sebaya terhadap hasil belajar.</p> <p>Persamaan : Terdapat persamaan variabel X (Teman Sebaya) dan Y (Hasil Belajar). Teknik yang digunakan untuk penentuan sampel sama-sama menggunakan teknik <i>simple random sampling</i>.</p> <p>Perbedaan : Perbedaan terletak pada variabel X1 yang diteliti dan subjek serta tempat penelitian yang berbeda.</p> <p>Pembaharuan : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai hal-hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Serta diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk variabel yang terkait.</p>

Tabel 5. Lanjutan

6.	Harahap et al., (2018)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh	<p>Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan relevan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan hasil belajar.</p> <p>Persamaan : Terdapat persamaan pada variabel X1 (Penggunaan <i>Gadget</i>) dan Y (Hasil Belajar) dan memiliki kesamaan dengan penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <p>Perbedaan : Perbedaan terletak pada jenis penelitian yang digunakan dan teknik sampling pada penelitian tersebut yaitu <i>sampling purposive</i>. Serta waktu dan tempat penelitian yang berbeda.</p> <p>Pembaharuan : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan <i>gadget</i>, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa serta diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baru.</p>
----	------------------------	--	---

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir membahas tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai faktor sebagai masalah penting. Di dalam penelitian ini, kerangka pikir berfokus pada bagaimana hasil belajar yang diperoleh, dan bagaimana dipengaruhi oleh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya.

Di dalam proses pendidikan dapat diketahui bahwa hasil belajar dijadikan sebagai salah satu tolak ukur dalam keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar tersebut dapat diketahui dari berbagai nilai seperti nilai ulangan harian, nilai tengah semester, dan nilai akhir semester.

Dengan adanya hasil belajar merupakan suatu pernyataan yang menuntukan tentang apa yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajarnya ditinjau dari pengalaman yang diperolehnya berupa kemampuan tertentu. Adapun faktor-faktor dari pencapaian hasil belajar setiap anak akan berbeda-beda, hal tersebut dilihat berdasarkan keaktifan dan kemandirian setiap siswa dalam belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar pun berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan pada faktor eksternal yaitu berasal dari lingkungan atau dari luar diri seorang siswa.

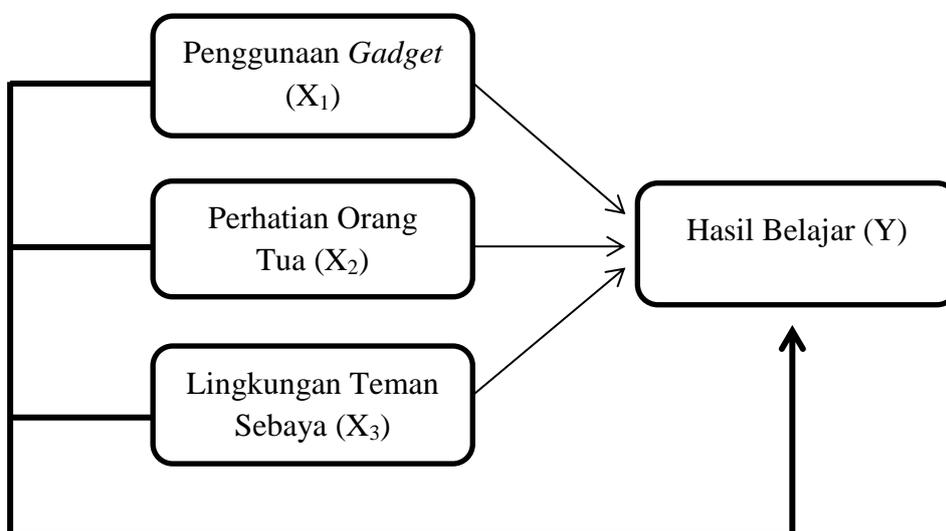
Faktor pertama yang mempengaruhi hasil belajar adalah adanya penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* merupakan suatu kondisi seseorang memanfaatkan media dalam menunjang aktivitas sehari-harinya. Teori Balitbang menjelaskan bahwa jika intensitas penggunaan *gadget* tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Bahkan penelitian yang dilakukan Suryawati memperoleh hasil bahwa penggunaan gadget ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan *gadget* tersebut memiliki dampak positif dan negatif yang akan dirasakan oleh anak. Dampak positifnya yaitu dapat membantu meningkatkan kemajuan otak kanan anak selama dalam pengawasan orang tua. Sedangkan dampak negatif jika menggunakan *gadget* berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan anak terhadap *gadget* sehingga membuat anak malas belajar.

Faktor yang kedua yaitu perhatian orang tua. Perhatian orang tua memiliki peran penting untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan memberikan semangat dan motivasi serta fasilitas kebutuhan siswa dalam belajar. Sebagaimana dikemukakan Tu'u (2004: 80) bahwa keluarga mempunyai kemampuan yang sangat mempengaruhi prestasi akademik dan hasil belajar siswa, maka orang tua harus memotivasi, mendorong, membimbing dan memberikan contoh yang baik kepada anaknya. Bahkan dalam (Zindiari, 2020) menyatakan bahwa perhatian orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mendapatkan perhatian dari orang tua akan

menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan perhatian orang tua.

Faktor yang ketiga adalah lingkungan teman sebaya. Teman sebaya mampu memberikan motivasi sekaligus suasana yang membangun apabila sedang berada di dalam kelas. Pengaruh teman sebaya ini sebagai bentuk dukungan agar siswa semangat untuk dapat menjadi lebih baik dan berprestasi. Lingkungan teman sebaya juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap psikologi remaja, karena kehadiran teman sebaya dapat membawa dorongan positif dan negatif bagi siswa. Hal ini sejalan dalam (Marta, 2020) bahwa terdapat pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar peserta didik.

Maka dari kerangka pikir diatas dapat dibuat dalam suatu paradigma penelitian sebagai berikut: variabel Penggunaan *Gadget* (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2), dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) serta variabel hasil belajar (Y) yang digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

Keterangan :

- : Uji Secara Parsial
 ————— : Uji Secara Simultan

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang belum dibuktikan kebenarannya, dan memiliki hubungan antara fakta tertentu didalam sebuah penelitian. Menurut Uma (1992) hipotesis adalah elemen penting dalam penelitian ilmiah, khususnya penelitian kuantitatif (Siyoto, S., dan Sodik, 2015). Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
2. Terdapat Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
3. Terdapat Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.
4. Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Perhatian Orang Tua, Lingkungan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

III.METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian (*Research*) merupakan cara untuk menyelesaikan masalah berdasarkan data yang ada di lapangan secara objektif . Dengan demikian, akan menghasilkan informasi dalam suatu penelitian untuk memecahkan masalah yang diteliti. Menurut Ethritge penelitian merupakan sesuatu pendekatan secara sistematis untuk memperoleh pengetahuan baru dan dapat diandalkan (Paramita et al., 2021). Dalam penelitian ini, sebelum melakukan penelitian, peneliti lebih dulu mengumpulkan data sebagai acuan dasar dalam penelitian. Kemudian, peneliti menggunakan metode ilmiah yang bersifat kuantitatif atau kualitatif untuk mengelola data penelitian.

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada angka dan menggunakan metode pengukuran dengan dianalisis menggunakan prosedur statistik. Sedangkan metode kualitatif adalah metode penelitian yang menekankan suatu permasalahan secara konseptual dengan menggunakan pengukuran alami yang ditemui secara langsung oleh peneliti. Dalam buku metode penelitian (Sugiyono, 2019) mengungkapkan bahwa metode kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah. Dan metode ini juga disebut metode *discovery* karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif yang diukur dengan menggunakan prosedur statistik.

Dengan metode penelitian *deskriptif verifikatif* menggunakan pendekatan *ex post facto* dan survei. Cara tersebut digunakan oleh peneliti agar menyelesaikan penelitian terkait dengan Penggunaan *Gadget* (X_1), Perhatian Orang Tua (X_2). Dan Lingkungan Teman Sebaya (X_3) terhadap Hasil Belajar (Y) pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang akan diteliti. Populasi terdiri dari orang, badan, lembaga, keluarga, kelompok dan sebagainya yang di dalam pelaksanaan penelitian akan dijadikan sumber daya informasi. Arikunto mengungkapkan bahwa, populasi adalah semua objek yang digunakan untuk penelitian (Nurdin & Hartati, 2019).

Populasi merupakan keseluruhan objek serta menjadi sasaran dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan populasi terbatas yaitu populasi yang memiliki sumber data yang jelas secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang berjumlah sebanyak 169 siswa. Berikut ini adalah tabel jumlah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung yang terbagi dalam lima kelas:

Tabel 6. Data Jumlah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung TA. 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah Siswa Laki-Laki	Jumlah
1.	IPS 1	12	20	32
2.	IPS 2	14	18	32
3.	IPS 3	16	19	35
4.	IPS 4	19	16	35
5.	IPS 5	19	16	35
	Total	80	89	169

Sumber : Presensi Siswa Kelas XII IPS Tahun 2022/2023

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota yang terdiri dalam populasi. Menurut Notoatmojo, (2003) sampel adalah sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Nurdin & Hartati, 2019). Dalam menentukan jumlah sampel pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung, peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

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

Keterangan :

n	= Jumlah sampel
N	= Jumlah populasi
e ²	= Tingkat Signifikansi (0,05)

Berdasarkan rumus diatas, dengan jumlah total populasi 169 siswa, maka jumlah populasi yang diambil untuk sampel sebesar :

$$n = \frac{169}{1 + 169 (0,05)^2}$$

$$n = 118,8049209139 \text{ dibulatkan menjadi } 119$$

Dengan demikian besarnya sampel yang akan diteliti pada penelitian ini berjumlah 119 responden.

C. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling* atau teknik acak sederhana yaitu teknik pengambilan sampel yang setiap anggota populasinya memiliki kesempatan sama untuk menjadi anggota sampel. Selanjutnya, untuk menentukan besaran sampel setiap kelas, digunakan teknik *alokasi proporsional*, teknik tersebut dengan cara berikut :

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

Tabel 7. Rincian Sampel Tiap Kelas

No.	Kelas	Menghitung Populasi	Jumlah Sampel
1.	XII IPS 1	$\frac{32}{169} \times 119 = 22,53$	22
2.	XII IPS 2	$\frac{32}{169} \times 119 = 22,53$	22
3.	XII IPS 3	$\frac{35}{169} \times 119 = 24,64$	25
4.	XII IPS 4	$\frac{35}{169} \times 119 = 24,64$	25
5.	XII IPS 5	$\frac{35}{169} \times 119 = 24,64$	25
Jumlah Sampel			119

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah bentuk karakteristik dari suatu nilai atau kuantitas yang dapat dihitung. Variabel penelitian merupakan objek penelitian yang diperoleh peneliti agar dapat ditarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Pada penelitian ini, terdapat 2 (dua) macam variabel penelitian, variabel tersebut adalah:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen merupakan variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat dalam positif atau negatif. Menurut Tritjahjo Danny Soesilo, variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (Purwanto, 2019). Variabel independen juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang akan memunculkan kondisi atau nilai yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* (X_1)
2. Perhatian Orang Tua (X_2)
3. Lingkungan Teman Sebaya (X_3).

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen ini merupakan variabel inti dalam sebuah penelitian. (Paramita et al., 2021) mendefinisikan variabel dependen merupakan permasalahan di dalam penelitian yang akan diselesaikan peneliti. Variabel dependen disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsukuen. Variabel ini dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Tujuan dari penelitian ini tercermin dalam variabel dependen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah Hasil Belajar ekonomi (Y).

E. Definisi Konseptual Variabel

Variabel konseptual memiliki makna konsep yang digunakan dalam penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Adapun definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* (X_1)

Penggunaan gadget adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Penggunaan *gadget* mempunyai dampak yang baik bagi anak dalam mengatur kecepatan dan kemampuan otak kanan anak, tetapi juga bisa berdampak buruk bagi anak pada proses belajarnya karena digunakan berlebihan dan akan menimbulkan ketergantungan anak pada *gadget*.

2. Perhatian Orang Tua (X_2)

Perhatian orang tua adalah kegiatan yang utama dan berpusat untuk ditujukan kepada siswa dalam memberikan semangat, bimbingan, penghargaan, arahan, dan bantuan agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal.

3. Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Lingkungan teman sebaya adalah salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi anak dalam proses belajarnya karena adanya hubungan interaksi sosial yang sering terjalin antar sesama terjadi secara terus-menerus.

4. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu kemampuan dan pencapaian yang diperoleh siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini diharapkan akan membantu merubah proses belajar siswa menjadi lebih baik dari yang sebelumnya dengan memberikan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang dapat diterapkan oleh siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan seperangkat petunjuk yang lengkap untuk menguji kesempurnaan tentang apa yang harus diamati dalam mengukur dan menilai suatu variabel dalam penelitian. Menurut Saifudin Azwar (2007) definisi operasional adalah suatu definisi yang memiliki arti tunggal dan diterima secara objektif jika tidak terlihat indikatornya (Agustian et al., 2019). Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi tiga variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* (X_1)

Penggunaan *gadget* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, dimana dibutuhkan pengawasan dari orang tua agar tidak mengakibatkan timbulnya hal-hal negatif pada diri peserta didik.

2. Perhatian Orang Tua (X_2)

Perhatian orang tua merupakan suatu penerapan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya dalam bentuk penghargaan, perhatian, dukungan, dan pengawasan saat anak melakukan proses pembelajaran.

3. Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik dan sering berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang sama.

4. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diterapkannya pada saat proses pembelajaran belajar.

Tabel 8. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Variabel	Indikator	Skala
Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Menambah pengetahuan 2. Menambah kreativitas 3. Mengganggu konsentrasi belajar 4. Mempengaruhi perilaku anak (<i>Walid, 2022</i>)	Interval dengan pendekatan <i>semanthic</i> <i>Differensial</i>
Perhatian Orang Tua	1. Pemberian bimbingan 2. Memberikan nasihat 3. Memberikan motivasi dan penghargaan 4. Memenuhi kebutuhan anak 5. Memberikan pengawasan terhadap anak (<i>Djamarah, 2014</i>)	Interval dengan pendekatan <i>semanthic</i> <i>Differensial</i>
Lingkungan Teman Sebaya	1. Teman sebagai pengganti keluarga 2. Saling memberikan dukungan 3. Interaksi dengan teman 4. Saling mempengaruhi (<i>Utama & Syaiful, 2020</i>)	Interval dengan pendekatan <i>semanthic</i> <i>Differensial</i>
Hasil Belajar	1. Penilaian Ulangan Harian (<i>Rahayu, 2018</i>)	Interval

Sumber : Dari Berbagai Sumber

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang strategis dalam sebuah penelitian karena data merupakan tujuan utama adanya penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti agar memperoleh informasi untuk mencapai tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik observasi (pengamatan), wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks berupa proses biologis maupun psikologis (Sugiyono, 2019). Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang akurat dan terpercaya yang digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan dalam keperluan penelitian. Observasi

berfungsi untuk mencari informasi penelitian yang akan menjadi objek dalam penelitian bila objek yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran didalam kelas serta mengamati kegiatan dilingkungan sekolah dan objek lainnya secara terbuka.

2. Wawancara

Wawancara atau interview digunakan untuk memperoleh informasi dalam penelitian secara lebih jelas dan akurat. Wawancara digunakan saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan harus diteliti, tetapi juga digunakan untuk peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam (Sugiyono, 2019). Teknik wawancara ini dilakukan peneliti dengan siswa dan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Bandar Lampung secara tidak terstruktur atau wawancara secara bebas.

3. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden secara tertulis atau gform untuk dijawab oleh responden tersebut (Sugiyono, 2019). Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi dari sampel penelitian yang disebar oleh peneliti. Peneliti menyebarkan kuesioner sejumlah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya, dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel berupa tulisan, buku, agenda, notulen, diskusi, dan sebagainya (Sugiyono, 2019). Dokumentasi merupakan alat pendukung yang digunakan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan oleh peneliti dalam bentuk dokumentasi foto penyebaran kuesioner, foto wawancara, dan data berupa tulisan jumlah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Uji persyaratan instrumen merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian. Alat ukur yang baik adalah alat ukur yang memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan valid.

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu pengukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen didalam penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data itu valid. Sejalan dengan hal tersebut, dijelaskan bahwa valid merupakan instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya memang diukur (Sugiyono, 2019). Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi dan sebaliknya instrumen yang kurang baik memiliki tingkat validitas yang rendah.

Dalam pengukuran uji validitas, dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan dari *Pearson* yaitu disebut dengan *Korelasi Product Moment*. Rumus ini digunakan untuk menentukan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y
- N : jumlah responden/sampel variabel X
- $\sum XY$: total perkalian skor item dan total
- $\sum X$: jumlah skor butir pertanyaan
- $\sum Y$: jumlah skor total Y
- $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor pertanyaan
- $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk =$ jumlah responden maka alat pengumpul data tersebut dinyatakan valid dan begitupun sebaliknya maka alat pengumpul data tidak valid. Berikut adalah hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan terhadap 32 siswa SMA Negeri 7 Bandar Lampung :

a. Penggunaan Gadget (X_1)

Kriteria pengujian yang digunakan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan hal ini berlaku kebalikan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid. Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian variabel penggunaan gadget (X_1) diketahui bahwa dari 12 item pertanyaan dinyatakan valid dengan diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada uji validitas terhadap 32 responden yaitu sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel Penggunaan Gadget (X_1)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0,517	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
2.	0,512	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
3.	0,627	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4.	0,670	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5.	0,490	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
6.	0,427	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid
7.	0,521	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
8.	0,405	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,022	Valid
9.	0,814	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10.	0,436	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,013	Valid
11.	0,464	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,008	Valid
12.	0,740	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024

b. Perhatian Orang Tua (X_2)

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian variabel perhatian orang tua (X_2) diketahui bahwa dari 12 item pertanyaan dinyatakan valid, dengan diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada uji validitas terhadap 32 repsonden yaitu sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel Perhatian Orang Tua (X_2)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0,845	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2.	0,576	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
3.	0,604	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4.	0,463	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,008	Valid
5.	0,635	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6.	0,400	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,023	Valid
7.	0,734	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8.	0,702	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9.	0,765	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10.	0,677	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11.	0,668	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12.	0,808	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024

c. Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Kriteria pengujian yang digunakan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan hal ini berlaku kebalikan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak valid. Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian variabel lingkungan teman sebaya (X_3) diketahui bahwa dari 12 item pertanyaan dinyatakan valid, dengan diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada uji validitas terhadap 32 responden yaitu sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0,655	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2.	0,591	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3.	0,753	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4.	0,806	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5.	0,567	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
6.	0,647	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7.	0,660	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8.	0,760	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Tabel 11. Lanjutan

9.	0,540	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
10.	0,487	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	Valid
11.	0,399	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,024	Valid
12.	0,377	0,349	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,033	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Tahun 2024

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrument dalam mengukur objek yang sama dan digunakan hingga beberapa kali, sehingga hasil data yang digunakan juga sama (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas ini digunakan untuk menguji data yang berasal dari hasil kuesioner yang sudah disebar. Sehingga dikatakan dapat dipercaya atau reliabel ketika dari waktu ke waktu jawaban dari responden tersebut konsisten. Pada penelitian ini, untuk mengukur reliabilitas suatu instrument peneliti menggunakan *Alpha Cronbach*. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_{bi}^2}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_{bi}^2$ = jumlah varians butir soal

$\sum \sigma^2 t$ = varians total

Kriteria pengujian dengan membandingkan r_{hitung} (*alpha cronbach*) dan r_{tabel} (tabel korelasi *product moment*), apabila r_{hitung} dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk =$ jumlah yang diteliti, maka instrument reliabel begitupun sebaliknya.

Tabel 12. Tingkatkan nilai r

Koefisien r	Reliabilitas
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

Sumber : (Rusman, 2019)

a. Penggunaan Gadget (X_1)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel minat belajar (X_1), dengan n sebanyak 32 responden dan n untuk item yang di analisis yaitu 12 pernyataan yang dinyatakan reliabel. Sehingga dapat diperoleh r Alpha sebesar 0,795, dan dikonsultasikan oleh daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0,8000 – 1,000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel minat belajar memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Butir Pertanyaan Variabel Penggunaan Gadget (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.795	12

Sumber : Pengolahan Data SPSS, 2024

b. Perhatian Orang Tua (X_2)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel perhatian orang tua (X_2), dengan n sebanyak 32 responden dan n untuk item yang di analisis yaitu 12 pertanyaan yang dinyatakan reliabel. Sehingga dapat diperoleh r Alpha sebesar 0,878, dan dikonsultasikan oleh daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0,8000-1,000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel perhatian orang tua memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel sebagai berikut :

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Butir Pertanyaan Variabel Perhatian Orang Tua (X_2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	12

Sumber : Pengolahan Data SPSS, 2024

c. Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel lingkungan teman sebaya (X_3), dengan n sebanyak 32 responden dan n untuk item yang di analisis yaitu 12 pertanyaan yang dinyatakan reliabel. Sehingga dapat diperoleh r Alpha sebesar 0,829, dan dikonsultasikan oleh daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0,8000-1,000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel lingkungan teman sebaya memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan dapat diamati pada tabel sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Butir Pertanyaan Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X_3)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.829	12

Sumber : Pengolahan Data SPSS, 2024

I. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui asumsi kenormalan dari data penelitian yang ada. Pada penelitian ini uji normalitas nya menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan untuk membandingkan distribusi data dengan distribusi normal baku (Ismail, 2018). Penelitian ini menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov karena data yang diuji merupakan data yang tertuang dalam tabel distribusi frekuensi dan terdiri dari kelas-kelas interval.

Dalam menentukan hipotesis dari uji normalitas :

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian :

- Apabila nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka data distribusi sampel normal dan model regresi dikatakan memenuhi asumsi normalitas.
- Apabila nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* < 0,05 maka data distribusi sampel tidak normal dan model regresi dikatakan tidak memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk menentukan kesamaan dari dua atau lebih varians. Dan untuk melihat besaran dari varians yang ada apakah sama besarnya atau tidak. Jika varians sama besarnya maka data dianggap homogen dan sebaliknya jika varians tidak sama besarnya maka data dianggap tidak homogen dan perlu untuk diuji kembali. Pada penelitian ini digunakan Uji *Levene Statistic*.

Menentukan hipotesis dan uji normalitas :

H_0 = Data bervarians homogen

H_1 = Data tidak bervarians homogen

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - \bar{z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_j^{n_i} (Z_{ij} - \bar{z}_i.)^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah perlakuan

k : Banyak kelompok

$(Z_{ij} = Y_{ij} - \bar{Y}_i)$

\bar{Y}_i : Rata-rata dari kelompok ke- i

\bar{Z}_i : Rata-rata kelompok dari Z_i

\bar{Z} : Rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

Dengan kriteria pengujian :

- Menerima H_0 dan menolak H_1 apabila nilai probabilitas (Sig.) > 0,05 maka data bervarians homogen.
- Menolak H_0 dan menerima H_1 apabila nilai probabilitas (Sig.) < 0,05 maka data tidak bervarians homogen.

J. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan sebelum pengujian hipotesis, bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel dan untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan analisis regresi. Dalam penelitian ini, asumsi klasik diuji dengan menggunakan uji linearitas garis regresi, uji multikolinieritas, uji autokorelasi dan uji heteroskedastisitas.

1. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui di dalam penelitian ini apakah model regresi yang digunakan linear atau non linear. Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan menggunakan statistik F melalui tabel Anova, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$JK (T) = \sum Y^2$$

$$JK (\alpha) = \frac{\sum(Y)^2}{n}$$

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

$$JK (S) = JK (T) - JK(a) - JK(b/a)$$

$$JK (G) = \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum(Y))^2}{n_1} \right\}$$

$$JK (TC) = JK (S) - JK(G)$$

Keterangan:

JK (a) = Jumlah Kuadrat Regresi a

JK (b/a) = Jumlah Kuadrat Regresi b/a

JK (G) = Jumlah Kuadrat Galat

JK (T) = Jumlah Kuadrat Total

JK (S) = Jumlah Kuadrat Sisa

JK (TC) = Jumlah Kuadrat Tuna Cocok

(Rusman, 2019)

Tabel 16. Daftar Analisis Varians Anova

Sumber Variansi	Dk	Jk	Kt	F	Ket
Total	N	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$		
Regresi (a)	1	JK (a)	JK (a)		
Regresi (b/a)	1	JK (b/a)	$S^{2reg} = JK (b/a)$	$\frac{S^{2reg}}{S^{2sis}}$	(i)
Sisa	n-2	JK (S)	$S^{2sis} = \frac{JK (s)}{n-2}$		
Tuna Cocok	k-2	JK (TC)	$S^{2TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$		
Galat	n-k	JK (G)	$S^{2G} = \frac{JK(G)}{n-k}$	$\frac{S^{2TC}}{S^{2G}}$	(ii)

(Rusman, 2019)

Rumusan hipotesis uji linearitas :

H_0 = koefisien bentuk linear

H_1 = koefisien bentuk non linear

Dengan kriteria pengujian menolak H_0 dan menerima H_1 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan signifikansi $\alpha = 0,05$, dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k) maka koefisien bentuk linear begitu pula sebaliknya maka menerima H_0 .

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolineritas merupakan terjadinya korelasi linear yang dapat mendekati sempurna antara dua variabel bebas atau lebih. Adapun tujuan dari pengujian multikolinearitas ini adalah untuk menguji apakah dalam model regresi yang terbentuk terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna diantara variabel bebas atau tidak. Dalam penelitian ini uji multikolinearitas menggunakan metode TOL (*Tolerance*) dan VIF (*Variance Inflation Factor*). Hasil yang diharapkan pada uji multikolinearitas ini adalah tidak terjadi adanya multikolinearitas diantara variabel bebas.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu :

- a. Jika nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi adanya multikolinearitas.
- b. Jika nilai VIF < 10 maka tidak terjadi adanya multikolinearitas.

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk mengetahui korelasi diantara data pengamatan yang berurutan. Jika variabel satu dengan yang lainnya terdapat hubungan, maka terdapat masalah autokorelasi. Dengan rumus statistic Durbin Watson sebagai berikut:

$$DW = \frac{\sum(e - e_{t-1})^2}{\sum e_t^2}$$

Rumusan Hipotesis :

H₀ = Tidak terjadi autokorelasi diantara data pengamatan.

H₁ = Terjadi autokorelasi diantara data pengamatan.

Kriteria keputusan :

Jika nilai statistik dari *Durbin-Watson* terletak diantara nilai dU dan (4 - dU), dimana k = jumlah variabel independen dan n = total sampel. Asumsi bahwa tidak ada autokorelasi adalah benar.

Tabel 17. Kriteria Pengujian Autokorelasi Durbin Watson

DW	Kesimpulan
d < dL	Ada autokorelasi (+)
dL s.d dU	Tanpa kesimpulan
dU s.d 4 - dU	Tidak ada autokorelasi
4-dU s.d 4 - dL	Tanpa kesimpulan
4 - dL < d	Ada autokorelasi (-)

(Rusman, 2019)

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians residual absolut terdapat penyimpangan atau tidak, dengan mencari letak perbedaan sama atau tidak sama dengan pengamatan yang dilakukan.

Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas dilakukan dengan melalui korelasi rank spearman (*Spearman's Rank Correlation Test*).

$$r_2 = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan :

r_2 = Koef isien korelasi Spearman.

d_1 = Perbedaan dalam setiap rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu.

N = Banyaknya individu fenomena yang diberi rank.

Dengan kriteria pengujian menerima H_0 apabila nilai Sig. > 0,05 maka tidak terdapat gejala heteroskedastisitas, begitupun sebaliknya maka terdapat gejala heteroskedastisitas.

K. Pengujian Hipotesis

Hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat didalam suatu penelitian. Untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y maka menggunakan analisis regresi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam uji yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear berganda.

1. Regresi Linear Sederhana

Pengujian hipotesis yang pertama, kedua, dan ketiga dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linear sederhana yaitu :

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

Untuk mengetahui nilai a dan b dicari dengan rumus :

$$a = \hat{Y} - b_x$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum x^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum x^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N\sum XY - (\sum Y)}{n\sum x^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

\hat{Y} = subyek dalam variabel yang diprediksikan

a = bilangan konstan

b = koefisien arah regresi linear

X = variabel bebas

Selanjutnya untuk uji signifikansi digunakan uji t dengan rumusnya yaitu :

$$t_0 = \frac{b}{S_b}$$

Keterangan :

t_0 = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

S_b = Standar deviasi

Dimana S_b dicari dengan rumus :

$$S_b = \frac{S_e}{\sqrt{\sum xi^2}}$$

$$S_e = \sqrt{S_e^2}$$

$$S_e^2 = \frac{\sum yi^2 - b^2 \cdot \sum xi^2}{n - 2}$$

$$\sum xi^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

$$\sum yi^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Kriteria Pengujian :

H_0 ditolak dan menerima H_1 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$

2. Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda adalah model persamaan yang menjelaskan hubungan satu variabel terikat dengan dua atau lebih variabel bebas. Selain itu, uji linear berganda berfungsi untuk mengetahui bagaimana arah

hubungan antara variabel dengan variabel. Rumus metode *Regresi Linear Berganda* menurut (Sinaga dkk., 2022) adalah :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1y) - (\sum X_1X_2)(\sum X_1y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2y) - (\sum X_1X_2)(\sum X_2y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

$$b_3 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_3y) - (\sum X_1X_2)(\sum X_3y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

Keterangan :

Y	: Variabel terikat (variabel yang akan diprediksi)
a	: Konstanta
b ₁	: Nilai koefisien regresi variabel X ₁
b ₂	: Nilai koefisien regresi variabel X ₂
b ₃	: Nilai koefisien regresi variabel X ₃
X ₁	: Penggunaan Gadget
X ₂	: Perhatian Orang tua
X ₃	: Lingkungan Teman Sebaya

Kemudian dilakukannya F yaitu pengujian yang terkait koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang semua variabel independen terhadap di dalam model secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen.

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan :

R ²	= Koefisien determinasi
k	= Jumlah variabel terikat
n	= Jumlah variabel bebas

Adapun kriteria pengukuran dari pengujian keseluruhan antara lain :

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang k dan dk penyebut $n-k-1$ serta $\alpha = 0,05$ maka ada pengaruh secara simultan antara penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang k dan dk penyebut $n-k-1$ serta $\alpha = 0,05$ maka tidak ada pengaruh secara simultan antara penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan :

1. Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung sebesar 0,275 atau setara dengan 27,5% yang diartikan terdapat pengaruh positif dan juga signifikan. Apabila siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung menggunakan gadget dengan kebutuhan yang positif maka akan meningkatkan hasil belajar yang maksimal, dan begitupun sebaliknya.
2. Ada pengaruh perhatian orang tua terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung sebesar 0,488 atau setara dengan 48,8% yang diartikan terdapat pengaruh positif dan juga signifikan. Apabila siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung mendapatkan perhatian orang tua yang maksimal maka akan meningkatkan hasil belajar yang maksimal juga, dan begitupun sebaliknya.
3. Ada pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung sebesar 0,349 atau setara dengan 34,9% yang diartikan terdapat pengaruh positif dan juga signifikan. Apabila siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung mendapatkan lingkungan teman sebaya yang baik maka akan meningkatkan hasil belajar yang baik pula, dan begitupun sebaliknya.

4. Ada pengaruh penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya secara bersama-sama terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung sebesar 0,568 atau setara dengan 56,8% yang diartikan terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan lingkungan teman sebaya berada diposisi yang baik maka tentunya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Bandar Lampung pun akan maksimal, dan begitupun sebaliknya.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan kesimpulan di atas peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan peran orang tua saat dirumah dan peran guru saat disekolah untuk mengawasi siswa dalam menggunakan gadget. Orang tua dan guru diharapkan dapat mengupayakan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan fokus tanpa bermain gadget dan menggunakan gadget secukupnya untuk mengakses informasi terkait pembelajaran saja. Sehingga siswa dapat menempatkan diri untuk membagi waktu untuk fokus dalam belajar dan bermain gadget.
2. Diharapkan para orang tua untuk memperhatikan proses belajar siswa saat berada di sekolah maupun di rumah, serta memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana langkah-langkah untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Orang tua juga harus memberikan perhatian yang lebih serta memberikan motivasi khusus agar siswa lebih giat dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang maksimal.
3. Siswa diharapkan dapat memilih lingkungan teman sebaya yang baik, yang dapat mendorong dan membawa siswa ke arah yang positif, serta saling mendukung satu sama lain. Sehingga siswa akan merasa nyaman saat melaksanakan proses pembelajaran karena adanya lingkungan

teman yang baik. Siswa bisa saling bertukar pendapat dan pikiran saat proses pembelajaran berlangsung agar saling memotivasi dan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang baik.

4. Diharapkan adanya kerja sama antara pihak sekolah maupun orang tua dalam memaksimalkan setiap tahapan proses belajar siswa. Siswa diharapkan mampu bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih bersemangat, dan memiliki keseriusan dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar yang maksimal akan diperoleh oleh peserta didik dengan adanya kesungguhan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan mengikuti rangkaian pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Ambarwati, W. (2018). Influence of Parents Attention, Emotional Intelligence and Learning Motivation to Learning Outcomes. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 3(1), 72. <https://doi.org/10.26737/jetl.v3i1.467>
- Annisa, Z., Rizal, Y., & Rusman, T. (2018). *Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model PBL dan PJBL Dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas*. 3(1), 10–27.
- Ardiansyah, A., & Maruwae, A. (2019). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i2.4365>
- Arista, I. D. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 302–309.
- 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.
- Atika, A., Machmud, A., & Suwatno, S. (2020). Pendekatan Meta-Analisis : Blended Learning terhadap Hasil Belajar DI Era Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 919–926. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.488>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Dafit, F. (2022). *The Influence of Gadgets on Interests and Learning Outcomes of Second-Grade Elementary School Students*. 5(2), 292–299.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.

- Diyelsa, T., & Deni, A. (2022). *Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Perkembangan Karakter Tanggungjawab Belajar Anak Usia 7-8 Tahun Selama Masa Pandemi Di RW 12 Kelurahan Pasie Nan Tigo. 1*, 83–94.
- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Rineka Cipta.
- Fananda, S. I. (2021). *The effect of gadget use on emotional intelligence , social behavior , and religious behavior of generation z students in muhammadiyah 2 senior high school of yogyakarta*. 7(1), 112–123.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Haptina, W. (2018). Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Memengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Jurnal Teknik Universitas Negeri Padang*, 5 (1), 2176–2177.
- Harahap, R. S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh*. 3, 119–126.
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., Datunsolang, R., Fitk, P., Sultan, I., Gorontalo, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 20–35.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Hutauruk, G. M., & Siahaan, R. O. Y. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Swasta Teladan Tanah Jawa. *Wadah Ilmiah Penelitian Pengabdian Untuk Nommensen*, 1(April), 15–20.
- Intarti, E. R. (2020). Peran Strategis Teman Sebaya dalam Pembentukan Karakter Religius Remaja: Perspektif Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(3), 342–351. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i3.1295>

- Ismail, F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Kencana.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Krisdayanti, M. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan, Uang Saku, Teman Sebaya, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Minat Menabung Mahasiswa. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 79–91. <https://ojs.stiesa.ac.id/index.php/prisma>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Lubis, Z., Ariani, E., Segala, S. M., & Wulan, W. (2023). Pendidikan Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Anak. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 92–106. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.98>
- Maheni, N. P. K. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20077>
- Mahmudi, A., Sulianto, J., & Listyarini, I. (2020). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24435>
- Mariyana, W., Rahmawati, F. dkk. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 2 Tegineneng Tahun Ajaran 2022/2023.
- Marta Nensi, Aminuyati, F. Y. K. (2020). Pengaruh Intensitas Pergaulan Teman Sebaya, Sikap dan Efikasi Diri Terhadap Jiwa Bewirausaha Sisw Kelas XI Jurusan Tata Niaga SMKN 1 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendiidkan Dab Ilmu Sosial*, 9(10), 1–8.
- Mazrur, Surawan, & Yuliani. (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2), 281–287.
- Minarsih. (2018). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 1 (2), 100–112.
- Murti, W., & Maya, S. (2021). The Effectiveness Of Environmental Learning Model On Students Motivation And Learning Outcomes. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(1), 1–9.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Nur Utami, A. C., & Raharjo, S. T. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24198/focus.v4i1.22831>
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*.
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.621>
- Nurhaedah, N., Hartoto, H., & Amalia, N. I. (2022). The Effect Of Problem Based Learning Model On Students Outcomes In Learning Natural Science Of 5th Grade At UPT SDN 104 Tontonan Anggeraja District Enrekang Regency. *International Journal of Elementary School Teacher*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.26858/ijest.v2i1.34005>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryovi, N., Wiharna, O., & Sriyono, S. (2018). Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Kepribadian Guru. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9636>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 3*.

- Prasetyo, B., Hestiningtyas, W., & Winatha, I. . (2020). Analisis Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa. *Journal of Social Science Education*, 3(2), 229–240.
- Pratiwi, A. A. S., & Rusman, T. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay, Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Dengan Memperhatikan Minat Belajar. *Entrepreneurship Journal*, 3, 9–18. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/E3J/article/view/21947>
- Pridayanti, L. D., Indrayani, L., & Suwena, K. R. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Iis Sma Ayodhya Pura Selat Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 197. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20125>
- Purbiyanto, R., & Rustiana, A. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 341–361. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rahayu, S. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1Sewon. *Pendidikan Ekonomi*, 7, 143–151.
- Rahman, M. A. et al. (2019). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dosen Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan IPS Akhmad Munaya Rahman, Mutiani , M. Adhitya Hidayat Putra*. X(2), 375–387.
- Ratimin, & Buchory. (2019). Pengaruh Perhatian Orang Tua, Motivasi, dan Keaktifan Terhadap Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Sosialita*, 11, 101.
- Rini, I. S. (2020). pengaruh perhatian orang tua dalam kegiatan belajar terhadap prestasi belajar siswa di SD Negeri nusa tunggal kecamatan belitang III. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(2), 96–107. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i2.582>
- Riyanti, E. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw pada Materi Hidrokarbon di SMAN 6 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(2), 38–44. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i2.230>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1),

25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>

- Rusman, T. (2019). *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar.
- Safitri, S., & Nurhayati, N. (2018). Studi Pustaka: Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1624>
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Shafira, R., & Asyiah, N. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Kreatif*, 12(1), 201–208.
- Sianipar, R. U., Sidabutar, R., & Siregar, G. N. S. (2022). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(02), 427–436. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1797>
- Silinskas, G & Kikas, E. (2019). Parental Involvement in Math Homework: Links to Children's Performance and Motivation. *Scandinavian Journal of Educational Reseach*, 63(1), 17–23.
- Sispariyanto, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 168–171. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1333>
- Siyoto, S., dan Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Somantri, D. (2021). Abad 21 Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Sopiah, C. (2020). Efektifitas Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 7(2), 34–43. <https://doi.org/10.32534/jjb.v7i2.1346>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Ke-27)*. Alfabeta.
- Suhadi, F. (2019). *Hubungan perhatian orangtua dengan prestasi belajar siswa sma skripsi*.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13.

<https://doi.org/10.26737/jpipi.v4i1.1204>

- Suparti, T., & Aziz Al Mubarak, A. A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Profesional dan Pedagogik terhadap Kinerja Guru. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 46–55. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.11735>
- Swatika, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49–54.
- Thalib, A., & Istiqamah, N. (2021). Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.32529/glasser.v5i2.1048>
- Utama, I. T., & Syaiful. (2020). Pengaruh Konten Pemasaran Shoppe Terhadap Pembelian Pelanggan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 506–515. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Utami, H. I., & Hasanah, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *Journal Kompetensi Profesional Guru Dalam Penerapan*, 123(10), 2176–2181. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Walid, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*. 4307(3), 588–594.
- Wati, F. A., & Isroah, I. (2019). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Lingkungan Keluarga, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xii Ips Sma Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 112–126. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26516>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah *Jurnal Holistika*, September 2018, 111–126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584>
- Wilson, D. (2016). Peer Group Influences on Learning Outcomes. *Journal of Initial Teacher Inquiry*, 2, 6. <http://hdl.handle.net/10092/12845>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Analisa kecerdasan emosional remaja tahap akhir . *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(4), 477–484.