

## ABSTRAK

### **Resnita Sinaga, NIM 7172141017, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar Dan Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Lae Parira. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap hasil belajar ekonomi ; (2) pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi; (3) pengaruh pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar di masa pandemi covid-19 pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira..

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira yang berjumlah 97 orang siswa dengan teknik pengambilan sampel jenis *total sampling* menghasilkan 97 orang siswa. Teknik pengambilan data menggunakan angket (kuesioner) sedangkan data hasil belajar diperoleh dari Daftar Kumulatif Nilai. Uji validitas dengan menggunakan teknik analisis *product moment* dan realibilitas angket menggunakan rumus *Croanbach Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan analisis regresi linear berganda, Uji Parsial/uji-t, uji simultan/uji F, dan koefisien determinasi.

Hasil penelitian dengan menggunakan *IBMSPSS 25.0* ini menunjukkan bahwa: (1) penggunaan *gadget* sebagai media belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,304 > 1,661$ ) dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ ; (2) kreativitas belajar siswa berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,151 > 1,661$ ) dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ ; (3) secara simultan, penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi dengan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $153,945 > 3,09$ ) dan nilai signifikan ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,766 atau 76,6% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Persamaan regresi linear berganda yang dihasilkan adalah  $Y = 2,854 + 0,401X_1 + 0,622X_2 + e$

**Kata kunci : Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar , Kreativitas Belajar Siswa, Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi.**

## ABSTRACT

### **Resnita Sinaga, NIM 7172141017, The Effect of Using Gadgets as Learning Media and Learning Creativity on The Results Of Studying Economics in Covid-19 Class XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira.**

The problem in this research is the low results of learning economics at SMA N 1 Lae Parira . The purpose of this study was to determine: (1) the effect of using gadgets as learning media on economics learning outcomes; (2) the influence of learning creativity on learning outcomes of economics; (3) the influence of using gadgets as learning media and learning creativity on learning outcomes of studying economics in covid-19 class XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira.

The population in this study were all students of class XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira, amounting to 97 students with a *total sampling* type of *sampling technique*. resulting in 97 students. The data collection technique uses a questionnaire (questionnaire) while learning outcomes data is obtained from the Cumulative Value List. Test the validity using the *product moment* analysis technique and the reliability of the questionnaire using the *Alpha Croanbach* formula . The data analysis technique used multiple linear regression analysis, partial test/ t-test, simultaneous test/ F test, and the test the coefficient of determination.

The results of this study using *IBMSPSS 25.0* indicate that: (1) using gadgets as learning media has a positive and significant effect on the learning outcomes of economics with  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$  . (5,304 > 1,661) and a significance value of 0,000 <0.05; (2) learning creativity a positive and significant effect on learning outcomes economics with the value  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$  . (6,151 > 1,661) and a significance value of 0,000 <0.05; (3) Simultaneously, using gadgets as learning media and learning creativity have a positive and significant effect on economics learning outcomes with a *calculated* F value >  $F_{\text{table}}$  ( 153,945 > 3,09) and a significant value (0.000 <0.05) . The result of the coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.766 or 76,6% and the rest influenced by other variables outside this experiment. The resulting multiple linear regression equation is  $Y = 2,854 + 0,401X_1 + 0,622X_2 + e$ .

**Keywords: Using Gadgets as a Learning Media, Learning Creativity, and Results Of Studying Economics**