

**THE EFFECT OF THE INTENSITY OF GADGET
USE ON THE IPS LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII
STUDENTS MTs. MUHAMMADIYAH 02 PEKANBARU**

Endah Ngesti Utami¹, Sri Kartikowati², Hardisem Syabrus³

Email: endahngestiutami087@gmail.com¹, tikokuliah75@gmail.com², Hardisem.syabrus@gmail.com³

Phone Number: 081268460933

*Economic Education Studies Program
Department of Social Sciences Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *One of the technology that is developing rapidly today is gadget. Gadgets can have a positive and negative impact on student social studies learning outcomes. With the gadget, students can use it to add learning resources or sources of knowledge that are not obtained in the teaching and learning process in class. This research aims to determine the effect of the intensity of using gadgets on student social studies learning outcomes. The population in this study were students of class VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru as many as 181 students. With the Slovin formula obtained a sample of 125 students. The data collected were in the form of questionnaire results and Mid Semester Test scores (UTS) for the Odd Semester 2019/2020. Then the collected data were analyzed using simple linear regression method and described. The results obtained in this study indicate that the intensity of the use of gadgets has no significant effect on learning outcomes. This means that the intensity variable of using gadgets (X) only has a small effect on the learning outcome variable (Y).*

Key Words : *Gadget, Student Learning Outcomes*

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII MTs. MUHAMMADIYAH 02 PEKANBARU

Endah Ngesti Utami¹, Sri Kartikowati², Hardisem Syabrus³

Email: endahngestiutami087@gmail.com¹, tikokuliah75@gmail.com², Hardisem.syabrus@gmail.com³
Phone Number: 081268460933

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini yaitu *gadget*. *Gadget* dapat berdampak positif dan berdampak negatif terhadap hasil belajar IPS siswa. Dengan adanya *gadget* siswa dapat memanfaatkannya untuk menambah sumber belajar atau sumber pengetahuan yang tidak didapat pada proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru sebanyak 181 siswa. Dengan rumus Slovin didapat sampel sebanyak 125 siswa. Data yang dikumpulkan berupa nilai hasil kuisioner dan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Semester Ganjil 2019/2020. Kemudian data yang terkumpul di analisa dengan metode regresi linier sederhana dan dideskripsikan. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini bahwa intensitas penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Artinya variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) hanya berpengaruh kecil terhadap variabel hasil belajar (Y).

Kata Kunci : *Gadget*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pada saat ini, kita hidup di zaman globalisasi atau bisa juga disebut zaman modernisasi. Modernisasi sendiri dalam ilmu soisal merujuk pada bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan kehidupan masyarakat akan menjadi lebih baik. Modernisasi mencakup banyak bidang, contohnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi yang berkembang saat ini salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan suatu barang atau alat yang di dalamnya telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang sangat canggih. Dengan fitur yang canggih tersebut membuat penggunaanya bisa mengakses berbagai informasi yang digunakan untuk mempermudah setiap pekerjaannya. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sering melihat berbagai macam jenis *gadget* yang digunakan oleh semua kalangan. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. Salah satu jenis *gadget* yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah *handphone* (Hp).

Osland Cvano (2013) Mengatakan *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Sementara Isna Nadhila (2013) menyatakan *gadget* adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Data yang dirilis oleh sebuah lembaga penelitian di Amerika Serikat, *Pew Reseach Center* pada laman Tempo.Co bahwa Indonesia berada di urutan keenam dari negara berkembang pengguna *gadget* terbanyak. Pertumbuhan pengguna *gadget* di Indonesia lumayan tinggi, yaitu untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan *gadget* meningkat dari 39 persen menjadi 66 persen dari 2015-2018. Sedangkan untuk pengguna *gadget* berusia di atas 50 tahun, pemakai *gadget* juga meningkat dari 2 persen pada 2015 menjadi 13 persen pada 2018. Berdasarkan data *Pew Reseach Center* pada laman Tempo.Co di atas dapat disimpulkan pengguna *gadget* di Indonesia mayoritas usia remaja yang mana diusia ini masih mengenyam dunia pendidikan atau disebut pelajar.

Banyak pelajar yang menggunakan *gadget* sekedar untuk bermain media sosial dan game online. Sehingga menurut Kartika Unoviana (2014) dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.

Selain berdampak negatif *gadget* juga dapat berdampak positif. Penggunaan *gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu penggunaanya khususnya para pelajar tingkat SMP/MTs yang mana mereka sangat dekat sekali dengan *gadget* baik berupa *handphone*, laptop ataupun jenis *gadget* lainnya. Banyak pelajar yang memanfaatkannya sebagai alat yang dapat mempermudah dalam belajar. Misalnya, mencari informasi sebagai sumber belajarnya atau sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan. *Gadget* juga bisa mempermudah komunikasi, proses belajar mengajar lebih interaktif dan lain sebagainya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (Rudy Purwanto, 2011). Menurut Oemar Hamalik (2013) hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian dan sikap, serta apresepasi dan abilitas.

Tinggi rendahnya hasil belajar IPS siswa dapat di pengaruhi oleh faktor yang berasal dari diri siswa ataupun dari luar siswa. Adapun faktor yang berasal dari diri siswa adalah jasmani dan rohani siswa, sedangkan dari luar siswa yaitu lingkungan bermain, keluarga, teman, ataupun alat elektronik dapat menunjang hasil belajarnya. Misalnya penggunaan media elektronik yaitu *gadget*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh Zulfikar Adilla Sukarno dan Prih Hardinto (2018) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Kepanjen yaitu sebesar 0,318.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru tentang penggunaan *gadget* dalam belajar IPS, didapat hasil bahwa siswa banyak yang ketika mengerjakan tugas dirumah menggunakan bantuan *gadget* sebagai sumber informasi. Sehingga pernyataan tersebut diambil kesimpulan oleh peneliti bahwa *gadget* berperan dalam proses belajar IPS yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa tersebut.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti ingin mengetahui Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru pada bulan April 2019 sampai dengan bulan November 2019. Populasi penelitian terdiri dari 5 kelas yang berjumlah 181 siswa dengan sampel sebanyak 125 siswa. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil angket intensitas penggunaan *gadget* yang diberikan kepada siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah nilai ujian tengah semester ganjil pelajaran IPS kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru tahun ajaran 2019/2020.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dimana proses penggalian informasi diwujudkan dalam bentuk angka-angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang diketahui. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuisisioner atau angket yang diadaptasi dari Fauzia Farida (2017) yang sudah valid dan reliabel dengan nilai *cronbach alphase* sebesar 0,756. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

	Indikator	Skala
Variabel (X) Intensitas Penggunaa <i>Gadget</i>	1. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> . 2. Pemanfaatan <i>gadget</i> . 3. Durasi 4. Konsentrasi	Likert

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

2. Pengujian Hipotesis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui hubungan linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

c) Uji Hipotesis (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel hasil belajar IPS (Y) secara simultan.

d) Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

e) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel intensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi variabel hasil belajar IPS siswa.

HASIL PENELITIAN

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, intensitas penggunaan *gadget* (X) sebagai data primer dan hasil belajar mata pelajaran IPS (Y) sebagai data sekunder yang diambil dari nilai UTS Semester Ganjil kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

Analisis Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Variabel intensitas penggunaan *gadget* merupakan data primer yang diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada 125 responden menggunakan 4 indikator yang terdiri dari 21 pernyataan. Dari hasil angket responden didapat nilai sebagai berikut :

Table 2. Angket Intensitas Penggunaan Gadget

	Descriptive Statics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas penggunaan gadget	125	40	98	67,42	10,114
Valid N (listwise)	125				

Sumber : Data Olahan SPSS

Dari Tabel 2, dapat diketahui skor terendah sebesar 40 dan skor tertinggi sebesar 98. Adapun skor rata-rata yang diperoleh responden sebesar 67,42.

Adapun hasil analisis deskriptif intensitas penggunaan gadget dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Table 3. Deskriptif Data Intensitas Penggunaan Gadget

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentas (%)
1	88 – 105	Sangat Tinggi	3	2,4
2	70 – 87	Tinggi	41	32,8
3	52 – 69	Sedang	72	57,6
4	34 – 51	Rendah	9	7,2
5	≤ 33	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			125	100

Sumber : Data Olahan

Dari Tabel 3 diketahui bahwa 72 orang siswa intensitas penggunaan gadgetnya dikategori sedang berarti siswa tidak terlalu sering menggoperasikan Gadget. Kemudian 3 orang anak di kategori sangat tinggi artinya siswa sangat sering sekali menggunakan gadget. Dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas VIII MTs. 02 Pekanbaru tidak terlalu sering.

Analisis Variabel Hasil Belajar (Y)

Variabel hasil belajar merupakan data sekunder yang di peroleh dari nilai UTS Siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru pada semester Ganjil 2019/2020. Nilai UTS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru dapat di lihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Nilai UTS

	Descriptive Statics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai UTS	125	61	96	84,10	6,523
Valid N (listwise)	125				

Sumber : Data Olahan SPSS

Dari Tabel 4 diketahui bahwa nilai UTS tertinggi siswa adalah 96 dan nilai terendah siswa adalah 61, Sedangkan nilai UTS rata-rata adalah 84,10. Adapun nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru untuk mata pelajaran IPS adalah 78. Dapat disimpulkan bahwa nilai UTS rata-rata siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 02 Pekanbaru di atas KKM.

Adapun analisis deskriptif nilai UTS siswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Deskriptif Data Nilai UTS

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 77	Tidak Lulus	15	12
2	78 – 85	Cukup	50	40
3	86 – 93	Baik	50	40
4	94 – 100	Sangat Baik	10	8
Jumlah			125	100

Sumber : Data Olahan

Dari Tabel 5 diketahui bahwa 50 atau 40% siswa termasuk kriteria baik hasil belajarnya, kemudian terdapat 50 orang siswa atau 40% termasuk kriteria cukup. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru yang diperoleh dari nilai UTS semester ganjil 2019/2020 termasuk kriteria baik, namun terdapat 12% siswa yang tidak mencapai KKM.

Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Adapun hasil perhitungan regresi linier berganda menggunakan SPSS sebagai berikut:

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data ini dilakukan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05 dan data yang berdistribusi tidak normal nilai signifikansi < 0,05. Hasil uji normalitas antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dilihat pada Tabel 6 dibawah:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

		Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Hasil Belajar
N		125	125
Normal Parameters ^a	Mean	67.42	84.10
	Std. Deviation	10.114	6.523
Most Extreme Differences	Absolute	.100	.111
	Positive	.100	.063
	Negative	-.064	-.111
Kolmogorov-Smirnov Z		1.118	1.239
Asymp, Sig (2-tailed)		.164	.093

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data olahan SPSS

Dilihat dari Tabel 6 bahwa intensitas penggunaan *Gadget* dan Hasil belajar berdistribusi normal dengan nilai signifikansi intensitas penggunaan *gadget* 0,164 dan nilai signifikansi hasil belajar 0,093.

Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui hubungan linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pengujian linieritas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS. Kriteria pengujian linieritas yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Hasil perhitungan uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Linieritas
ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Between Groups	1408.292	40	35.207	.764	.825
	(Combine d)	149.031	1	149.031	3.236	.076
	Linearity Deviation from Linearity	1259.261	39	32.289	.701	.890
	Within Groups	3868.556	84	46.054		
	Total	5276.848	124			

Sumber : Data Olahan SPSS

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru berhubungan linier. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig. dari *Linearity* sebesar 0.076.

Uji Hipotesis (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel hasil belajar IPS (Y) secara simultan. Hasil hipotesis akan diperoleh dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} . Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

H_a = Ada pengaruh positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Adapun hasil uji F dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji F
ANOVA^b**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	149.031	1	149.031	3.575	.061 ^a
Residual	5127.817	123	41.690		
Total	5276.848	124			

a. Predictors: (Constant), angket

b. Dependent Variable: uts

Sumber : Data Olahan SPSS

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh F hitung bernilai 3,575 dengan signifikansi 0,061 dan F tabel diperoleh 3,928. Dengan demikian nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$ maka intensitas penggunaan *gadget* tidak ada pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,061 berarti bahwa setiap kenaikan satu satuan intensitas penggunaan *gadget* kan mengakibatkan penurunan tingkat hasil belajar IPS.

Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). dalam penelitian ini analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi sederhana, karena variabel penelitian hanya terdiri satu variabel bebas (X) yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan satu variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPS. Adapun persamaan umum regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Hasil Belajar IPS

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Intensitas Penggunaan *Gadget*

Hasil uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	76.788	3.908	.168	19.647	.000
Intensitas Penggunaan Gadget	.108	.057		1.891	0.061

a. Dependent Variable: uts

Sumber : Data olahan SPSS

Tabel 9 menunjukkan bahwa model persamaan regresi untuk perkiraan hasil belajar IPS siswa yang dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *gadget* seperti berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 76,788 + 0,108 X$$

Dari persamaan di atas dapat disimpulkan bahwa jika pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* meningkat 1 satuan maka pengaruh variabel hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru akan meningkat sebesar 0,108.

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel intensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi variabel hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Adapun nilai koefisien determinasi (R²) dapat dilihat pada Tabel 10 berikut:

Tabel 10. Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.168 ^a	.028	.020	6.457

a. Predictors: (Constant), angket

b. Dependent Variable: uts

Sumber : Data Olahan SPSS

Berdasarkan Tabel 10 diperoleh nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,20 atau sebesar 20 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi sederhana yang didapat bahwa variabel independent yaitu intensitas penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar IPS sebesar 20 %. Adapun variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar sebesar 80 % adalah faktor

eksternal yang termasuk lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, alam).

PEMBAHASAN

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru

Pada penelitian ini ditemukan adanya pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu nilai F_{hitung} sebesar 3,575 dan nilai F_{tabel} sebesar 3,928, serta nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan nilai signifikasni sebesar 0,061 ($> 0,05$) berarti pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel intensitas penggunaan *gadget* tidak signifikan.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Arifin (2015) bahwa *gadget* berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar. Disisi lain hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzia Farida (2017) diperoleh tidak terdapat pengaruh yang positif signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu.

Faktor intensitas penggunaan *gadget* pada pembelajaran IPS hanya berpengaruh 20% terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs.. Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Hasil tersebut sesuai dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,20. Hal ini dapat terjadi karena siswa menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif, misalnya untuk mencari materi penunjang, sebagai media belajar dan lain-lain.

Sesuai yang dikatakan oleh Barker (2005) bahwa *gadget* memiliki dampak probabilitas yaitu praktis dan dapat digunakan untuk belajar dimana dan kapan saja. Selain itu *gadget* juga memilki dampak kolaborasi yaitu bisa berbagi informasi dengan menggunakan media sosial.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah 02 Pekanbaru bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga secara parsial menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Artinya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, keadaan psikis dari individu itu sendiri dan lain sebagainya.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya membuat aturan dalam hal penggunaan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Dengan cara membuat jadwal tertentu dalam penggunaan *gadget* oleh siswa.
2. Guru hendaknya membuat metode pembelajaran IPS berbasis IT yang dapat di akses siswa menggunakan *gadgetnya*, terutama saat siswa belajar dirumah.
3. Siswa hendaknya lebih mementingkan mengakses melalui *gadgetnya* tentang pembelajaran IPS daripada bermain *game*.
4. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menghubungkan intensitas penggunaan *gadget* dengan variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Syamsul. 2015. "Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* Smartphone dan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IIS SMA Negeri 6 Malang". Skripsi, Fakultas Ekonomi, Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Malang.

Barker. 2005. *Culture studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: P.T Bintang Pustaka.

Cvano, Osland. 2013. Pengertian *Gadget*. (Online). Tersedia dalam: <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget>. Diakses pada tanggal 17 Desember 2018 Pukul 20.00 Wib.

Edi S. Mulyanta. 2004. *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*. Yogyakarta: ANDI.

Farida, Fauzia. 2017. "Pengaruh Disiplin Belajar Dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan". Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan pendidikan, Pendidikan IPS, UIN Maulana Malik Ibrahim.

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Kartika, Unoviana. 2014. Alasan Anak Lepas dari *Gadget*. (Online). Tersedia dalam: <https://health.kompas.com/read/alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget>. Diakses Pada tanggal 24 Maret 2019 pukul 16.00 Wib.

Nadhila, Isna. 2013. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani.

Purwanto, Rudy. 2011. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhuafa.

Zulfikar, AS dan Hardianto, Prih. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kepanjen. Dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.11, No.1. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.