

**ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM MENDUKUNG  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA  
KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH  
(PLUS) SALATIGA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Sastra I pada  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**IMA NUGRAH AINI**

**A210150015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM MENDUKUNG  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA  
KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH  
(PLUS) SALATIGA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**IMA NUGRAH AINI**

**A210150015**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Drs. Djoko Suwandi, SE., M.Pd**  
**NIDN. 06 0608 5801**

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM MENDUKUNG  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA  
MUHAMMADIYAH (PLUS) SALATIGA

Oleh:

IMA NUGRAH AINI

A210150015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari, Kamis 10 Oktober 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Drs. Djoko Suwandi, S.E, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Djumali, M.Pd  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Muhammad Yahya, M.Si  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta, 17 Oktober 2019

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIDN. 19650428 199303 1002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah 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 orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 September 2019

Penulis



**Ima Nugrah Aini**

**NIM. A210150050**

# ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DALAM Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: *pertama*, bagaimana implementasi penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS. *Kedua*, dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Objek penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas XI IPS. Ada tujuh yang dijadikan sebagai narasumber yaitu enam siswa kelas XI IPS dan satu guru. Tujuan mata pelajaran ekonomi adalah untuk mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang terbatas dengan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa enam siswa dan satu guru sudah menggunakan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Adapun dampak penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa terdapat beberapa hal, meliputi siswa mempunyai rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas dan inovasi. Penggunaan gadget lebih efektif dan efisien untuk guru dan siswa sehingga sangat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** penggunaan Gadget, dampak penggunaan gadget, hasil belajar.

## Abstract

This study aims to describe: first, how the implementation of the use of gadgets in supporting the improvement of the eleventh grade economic learning outcomes of social science. Second, the impact of using gadgets on improving economic learning outcomes. The type of this research is qualitative research. The subjects of this study are the eleventh grade students of social science Muhammadiyah High School (Plus) Salatiga. The object of this study was eleven grade students in social science. Seven were used as resource persons, namely six eleventh grade students of social science knowledge and one teacher. The purpose of economic subjects is to study the behavior of individuals and society in an effort to meet their limited living needs with a means of satisfying a limited number of needs. The results of this study indicate that six students and one teacher have used the use of gadgets as learning media and learning resources. As for the impact of use in improving student economic learning there are a number of things, including students having self-confidence, responsibility, creativity and innovation. The use of gadgets is more effective and efficient for teachers and students so that it is very helpful and facilitates students in the learning process.

**Keywords:** gadget usage, the impact of gadget usage, learning outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan setiap individu karena pendidikan yang baik akan mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan dan pendidikan akan membekali setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan memiliki karakter sikap yang luhur yang bisa digunakan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan. Sesuai dengan tujuan dari pendidikan yang terdapat dalam pasal 1 UU No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan, yaitu :

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan Pendidikan yang ditetapkan dapat dikatakan berhasil apabila ada peningkatan hasil belajar siswa. Pada observasi awal dilakukan peneliti di SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Bahwa masih ada hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Penggunaan gadget yang tidak tepat dapat berpengaruh menurunnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga, mereka mengatakan bahwa Gadget itu sangat membantu dalam pembelajaran terkadang kalau kurang lengkap atau wawasannya belum meluas.

Keberhasilan hasil belajar dapat diketahui dari tingkat penggunaan gadget. Sedangkan masalah yang dihadapi dalam hasil belajar adalah karena penggunaan gadget yang tidak tepat. Hal tersebut diakibatkan karena rendahnya hasil belajar siswa yang di pengaruhi oleh penggunaan gadget.

Melalui hasil belajar, siswa akan lebih berpengaruh terhadap penggunaan gadget yang menimbulkan berbagai dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif yang akan ditimbulkan dalam penggunaan gadget dapat berpengaruh dalam perubahan perilaku, perubahan gaya hidup. Sedangkan dampak positif dari siswa untuk mempermudah mencari sumber informasi, mempermudah proses pembelajaran. Apabila penggunaan gadget yang tidak tepat maka berpengaruh

terhadap hasil belajar yang rendah. Rendahnya penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang berdampak pada siswa. Sehingga siswa tidak mempunyai semangat untuk belajar. Maka pada saat ada ujian siswa merasa kesulitan tidak bias mengerjakan di karenakan siswa tidak mempunyai semangat belajar.

Apabila penggunaan gadget akan berdampak pada hasil belajar siswa . Karena hal tersebut dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur bahwa ia telah berhasil dalam belajar, hasil belajar adalah hasil pada siswa yang di capai siswa ketika mengikuti dan menegerjakan tugas atau kegiatan pembelajaran.

## **2. METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Williams dalam Moloeng (2011:5) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil wawancara, video, foto dan dokumentasi pribadi secara detail bagaimana Dampak penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa tingkat SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Tempat penelitian yaitu pada SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Narasumber pada penelitian ini yaitu siswa dan guru SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik wawancara (Poerwandari, 2011: 134), observasi Garayibah dalam Emzir (2016: 50) dan dokumentasi Arikunto (2010). Teknik analisis pengumpulan data tentang penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi, reduksi data, penyediaan data dan kesimpulan Miles dan Huberman dalam Emzir (2016: 129).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini mengungkapkan: *pertama*, data yang diperoleh penulis terkait penelitian bahwa siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Sudah menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan sumber belajar, dapat disimpulkan bahwa dengan Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas yaitu Komputer dan internet. Karena dapat memudahkan penyampaian materi dan lebih menarik, dan siswa menjadi aktif dan mudah menangkap materi. Dan semua guru dituntut mengajar menggunakan komputer dan internet guna dapat menunjang adanya peningkatan hasil belajar siswa, selain menggunakan media pembelajaran juga menggunakan sumber belajar yaitu dengan Sumber belajar yang digunakan guru biasanya Penyampaian materi menggunakan sumber belajar non cetak yang berupa *Microsoft Power Point*. Karena dapat membantu dalam penyampaian materi dan siswa lebih memahami apa yang materi disampaikan dibanding menggunakan sumber belajar cetak yang berupa buku paket. *Kedua*, adapun dampak penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa terdapat beberapa hal, meliputi siswa mempunyai rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas dan inovasi. Penggunaan gadget lebih efektif dan efisien untuk guru dan siswa sehingga sangat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Dan siswa mempunyai peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi.

### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, amka dapat ditarik kesimpulan:

- 1) *Pertama*, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS sudah menggunakan gadgets sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas yaitu Komputer dan internet, Sumber belajar yang digunakan guru biasanya Penyampaian materi menggunakan sumber belajar non cetak yang berupa *Microsoft Power Point*.

- 2) *Kedua*, dampak penggunaan gadget dalam peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS, adapun dampak yang mempengaruhinya, meliputi rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas dan inovasi. Dan siswa mempunyai peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi mereka , sebelum menggunakan gadget mereka mengalami peningkatan sekitar 25% sampai 50%, sesudah menggunakan gadget mengalami peningkatan 60% sampai 100%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Emzir. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada
- Kristi E., Poerwandari. 2011. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Psikologi UI.
- Kemendikbud. 2012. *Undang-Undang RI No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*.
- Moelong, L., J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.