

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI UPTD SD NEGERI 12 GUGUAK VIII KOTO

Desrina Murni

UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota

Email: desrinamurni22@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to describe how strong the relationship between the use of gadgets and the learning outcomes of mathematics students in class VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto in the 2022/2023 academic year. This type of research is correlative quantitative research. The sample in this study were VI grade students of UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto in the 2022/2023 school year as many as 10 students. The instruments in this study were questionnaires and tests. From the results of the analysis, a correlation value of 0.806 was obtained, meaning that there is a very strong correlation between the use of gadgets and the mathematics learning outcomes of class VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto students in the 2022/2023 school year.

Keywords: Gadget Use, Math Learning Outcomes.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa kuat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 10 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini yaitu angket dan tes. Dari hasil analisis diperoleh nilai korelasi sebesar 0,806, artinya terdapat hubungan korelasi yang sangat kuat antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci : Penggunaan Gadget, Hasil Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberi perubahan kepada kehidupan sehari-hari siswa. Seperti perkembangan Gadget, baik berupa smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan belajar dan hiburan mereka. Selain belajar, siswa juga banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton *youtube*, sosial media. Hal ini akan berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Nikmah, 2013).

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan memberikan akses cepat dan mudah terhadap berbagai sumber daya pembelajaran seperti aplikasi edukasi, video tutorial, dan platform belajar online. Namun, sebaliknya, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk aktivitas non-edukatif, seperti media sosial atau permainan, dapat mengganggu konsentrasi

dan fokus belajar mereka. Hal ini dapat menyebabkan penurunan produktivitas dan pemahaman materi pelajaran.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif (Jafri & Dafega, 2020). Intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan negatif dengan prestasi belajar siswa SD (Rozalia, 2017). Penggunaan gadget dengan waktu yang lama akan berdampak kepada kesehatan anak (Nikmah & Lubis, 2021). Gadget mempengaruhi perkembangan perilaku dan sosial anak (Pangastuti, 2017). Anak-anak dan remaja menghabiskan waktu yang cukup besar menggunakan smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya. Sehingga banyak remaja yang kecanduan akan gadget (Huda, 2020).

Pertumbuhan penggunaan gadget di kalangan siswa juga memberikan tantangan baru bagi pembelajaran matematika. Ketergantungan pada teknologi untuk mencari informasi mungkin mengurangi kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan analisis yang lebih mendalam. Terlalu banyak paparan terhadap layar gadget juga dapat mengganggu tidur, kesehatan mental, dan keseimbangan kehidupan siswa. Dalam beberapa kasus, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menciptakan ketergantungan yang mengganggu proses belajar mereka, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk studi dan refleksi.

Hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto semester II tahun pelajaran 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Siswa

No	Siswa	Nilai
1	Siswa 1	75
2	Siswa 2	75
3	Siswa 3	83
4	Siswa 4	65
5	Siswa 5	88
6	Siswa 6	89
7	Siswa 7	82
8	Siswa 8	86
9	Siswa 9	60
10	Siswa 10	69
Rata-rata		77,2
Maksimun		89

No	Siswa	Nilai
	Minimum	60
	Tuntas	7
	Persentase Tuntas	70%

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 77,2 dengan nilai maksimum 89 dan nilai minimum 60. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran matematika di UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto adalah 75.

Oleh karena harus diteliti seberapa kuat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa kuat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini dikategorikan pada jenis penelitian deskriptif korelatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu semua siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya/terpengaruhnya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget oleh siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023. Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa III UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket dan tes. Angket yang digunakan yaitu angket penggunaan gadget dan tes hasil belajar matematika siswa. Angket penggunaan gadget disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Angket lingkungan belajar ini terdiri dari 4 indikator dengan 12 item pernyataan seperti pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Gadget

No	Indikator	Nomor Pernyataan	
		Negatif (-)	Positif (+)
1	Pola Penggunaan Gadget	1	2,3
2	Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran	6	4,5
3	Gangguan dari Penggunaan Gadget	7,8	9
4	Dampak Penggunaan Gadget	11	10,12

Berdasarkan pedoman yang telah tersedia, dirancanglah sejumlah pernyataan yang terkait dengan indikator yang telah ditetapkan. Pernyataan ini mencakup pernyataan positif dan negatif. Angket dibuat dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian item dengan pernyataan positif dan negatif dapat dilihat dalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Pembobotan Item Pernyataan Positif dan Negatif

Pernyataan positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Selalu	5	Selalu	1
Sering	4	Sering	2
Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
Jarang	2	Jarang	4
Tidak pernah	1	Tidak pernah	5

Sumber : Siregar (2014)

Analisis data dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Untuk mengetahui korelasi antara penggunaan gadget dan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana adalah:

- Jika nilai Sig < 0,05 maka H0 ditolak, H1 diterima.
- Jika nilai Sig \geq 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak

Untuk melihat tingkat korelasi dan kekuatan hubungan dapat dilihat pada tabel 4 di bawah.

Tabel 4. Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

No	Nilai Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
1	$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat lemah
2	$0,20 \leq r < 0,40$	Lemah
3	$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
4	$0,60 \leq r < 0,80$	Kuat
5	$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat kuat

Sumber : Adaptasi dari Siregar (2014:337)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Penyebaran angket penggunaan gadget dilakukan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2023. Sedangkan tes dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Februari 2023. Analisis data dan interpretasi data merupakan langkah penting dalam penelitian karena hal ini akan menunjukkan hipotesis diterima atau tidak. Sesuai dengan hipotesis yang dikemukakan maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu penggunaan gadget (X) dan hasil belajar matematika (Y).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis data angket penggunaan gadget dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket

No	Butir Pernyataan	Sampel									
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	Saya menggunakan Gadget lebih dari 4 jam sehari	3	4	4	3	5	5	4	5	3	3
2	Saya menggunakan Gadget untuk keperluan belajar,	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5

No	Butir Pernyataan	Sampel									
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
	bermain <i>game</i> , bersosial media										
3	Saya lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar dibandingkan bermain <i>game</i> , dan bersosial media	3	3	4	5	5	5	5	4	5	4
4	Saya menggunakan gadget untuk membantu dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran atau pencarian informasi	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5
5	Saya menggunakan gadget untuk membaca materi pelajaran/ buku digital	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5
6	Saya selalu menghabiskan waktu dengan gadget untuk bermain <i>game</i> / bersosial media	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4

No	Butir Pernyataan	Sampel									
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
7	Pada saat menggunakan gadget untuk belajar saya terganggu oleh notifikasi pesan yang masuk	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5
8	Gadget mengganggu konsentrasi saat belajar matematika	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
9	Setiap mengerjakan tugas matematika di rumah saya menggunakan gadget	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5
10	Penggunaan gadget membantu saya memahami materi pelajaran matematika	3	5	5	5	4	5	4	5	5	3
11	Penggunaan gadget menghambat pemahaman saya dalam mata pelajaran matematika	5	4	5	3	4	5	5	5	3	4
12	Penggunaan gadget meningkatkan kemampuan saya	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4

No	Butir Pernyataan	Sampel									
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
	dalam memecahkan masalah										
	Skor	49	50	54	48	54	58	54	56	51	51

Data angket penggunaan gadget dan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Data Angket dan Hasil Belajar Matematika

No	Siswa	X	Y
1	Siswa 1	49	75
2	Siswa 2	50	75
3	Siswa 3	54	83
4	Siswa 4	48	65
5	Siswa 5	54	88
6	Siswa 6	58	89
7	Siswa 7	54	82
8	Siswa 8	56	86
9	Siswa 9	51	60
10	Siswa 10	51	69
	Rata-rata	52,5	77,2

Dari Tabel 6 terlihat bahwa rata-rata nilai angket adalah 70,94 dan hasil belajar adalah 81,24. Setelah itu dilakukan analisis data dengan menggunakan bantuan *Aplikasi SPSS* untuk mencari korelasi antara X dan Y dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.806 ^a	.649	.606	6.32103

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis menunjukkan pada tabel model summary koefisien korelasi pearson yaitu sebesar 0,806 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa. Sementara itu hasil anova dari SPSS dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	591.957	1	591.957	14.815	.005 ^b
	Residual	319.643	8	39.955		
	Total	911.600	9			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Perhatikan Tabel 8, dapat dilihat bahwa nilai sig = 0,005. Karena sig=0,005 < 0,05 maka H₀ ditolak atau H₁ diterima. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa. Tabel koefisien hasil uji SPSS dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Koefisien

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-55.611	34.562		-1.609	.146
	X	2.530	.657	.806	3.849	.005

a. Dependent Variable: Y

Perhatikan Tabel 9 dapat model persamaan regresi linier yang terbentuk adalah $Y = -55,611 - 2,530 X$

Pembahasan

Intensitas penggunaan gadget mengacu pada seberapa sering siswa menggunakannya atau memanfaatkannya. Penggunaan gadget oleh siswa meliputi berbagai aktivitas seperti hiburan, komunikasi, pencarian informasi seperti tugas, berita, dan internet, serta akses ke platform media sosial. Meskipun demikian, tidak semua siswa memanfaatkan gadget semata-mata untuk bermain *game*, bersosial media. Banyak siswa menggunakan gadget untuk mencari materi pelajaran di sekolah atau untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Rata-rata skor penggunaan gadget adalah 52,5 dan rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 77,2. Data tentang hasil belajar matematika siswa diperoleh dari Ulangan Harian, yang terlihat pada Tabel 10 berikut.

Tabel 10. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Jumlah Siswa	Nilai			Tuntas	
	Max	Min	Rata-rata	Jumlah	Persentase
10	89	60	77,2	7	70%

Dari Tabel 10, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa 77,2 dan sudah tergolong sangat baik, dengan nilai maksimum yaitu 89 dan nilai minimum yaitu 60. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa yaitu 70%.

Berdasarkan koefisien kolerasi yang didapat dari hasil penelitian ini adalah 0,806 artinya terdapat hubungan yang sangat kuat antara variabel X dengan variabel Y. Dengan kata lain terdapat hubungan yang sanagat kuat antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023. Jadi dapat dilihat bahwa tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor penggunaan gadget. Penggunaan gadget berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Nikmah, 2013).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas VI UPTD SD Negeri 12 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2022/2023.

Saran

Saran yang bisa dikemukakan adalah:

1. Guru dan orang tua agar dapat mengarahkan siswa untuk menggunakan aplikasi edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman matematika.
2. Orang tua agar dapat membantu siswa dalam mengatur waktu penggunaan gadget mereka.
3. Bagi orang tua agar mampu memantau siswa di rumah dalam menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Husna Nuur. (2020). KECANDUAN GADGET DALAM INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA SMA DAERAH BANTUL DAN SLEMAN. *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 3(1), 20–26.
- Jafri, Y., & Dafega, L. (2020). Gadget dengan perkembangan sosial dan bahasa anak usia 3–6 tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 3(1), 77-83.
- Nikmah, A. (2013). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 5(5), 1-12.
- Nikmah, F., & Lubis, H. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun). *Jurnal Imiah Psikologi*, 9 (2), 417-429.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* , 2 (2), 165-174.
- Rozalia, M. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 5 (2), 722-731.
- Siregar, Syofian. (2014). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.