Tautologi Journal of Mathematics Education
Alamat: Gedung D, Lantai 1 Kampus 2 Universitas Muhammadiyah Parepare Jalan Jenderal Ahmad Yani, KM 6
E-ISSN: XXXX-YYYY
P-ISSN: XXXX-YYYY

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP NEGERI 4 PAREPARE

THE INFLUENCE OF GADGET USAGE INTENSITY ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES AT SMP NEGERI 4 PAREPARE

Mita Permatasari
Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Parepare
Email: ithaputrifahmi@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the positive influence of intensity of use on interest in learning mathematics in class VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare. This type of research is Ex-Post Facto. The population in this study were all students of class VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare which consisted of 5 classes. The sample chosen used the Cluster Random Sampling technique to obtain a sample of class VIII.5 which had a total of 35 students. Research data was obtained using a questionnaire sheet.

Based on descriptive analysis, the average score obtained from the gadget use intensity questionnaire was 74.14, while the average score from the interest in learning mathematics questionnaire was 79.09. Inferential analysis using simple linear regression analysis obtained a probability value = 0.000. The significant probability value is smaller than α or p<α with α = 0.05 meaning that H0 is rejected and H1 is accepted. This shows that there is a positive influence of the intensity of gadget use on the interest in learning mathematics of class VIII UPTD students at SMP Negeri 4 Parepare.

Keywords: Gadgets, Interest in Learning, Mathematics Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat dibutuhkan oleh siswa, karena mata pelajaran matematika dapat membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Rachmantika, dkk., 2019). Matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan (Rahman, A. 2023) Sejalan dijelaskan Nasiah, S. (2022) pelajaran matematika sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu ketajaman berfikir secara logis serta membantu memperjelas dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menyadari pentingnya matematika, maka mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar. Matematika mengandung konsep yang bersifat abstrak yamg terdiri dari lambang atau simbol-simbol yang sulit dipahami dan terdapat banyak rumus yang harus dikuasai (Siswanto, E., 2024). Hal ini kemudian membuat minat siswa berkurang dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di UPTD SMP Negeri 4 Parepare khususnya kelas VIII, diperoleh informasi bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal, dimana kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai adalah 70. Salah satu yang menjadi faktor adalah penggunaan *gadget* yang tidak terarah dimana siswa hanya menggunakan *gedge*t sekedar bermain games.

Oleh karena itu, pemanfaatkan *gedget* ini dapat dijadikan salah satu alternatif solusi dengan lebih manjadi gedget sebagai sarana dalam proses belajar (Sulisworo, D., 2022) penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk efektifitas pembelajaran sehingga siswa dapat memanfaatkan belajar mandiri di rumah (Maknuni, J., 2020). Selain itu, guru selaku tenaga pendidik dituntut untuk mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan ada siswa yang memang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga dapat dengan giat mempelajari materi tersebut, ada pula siswa yang menerima dengan pasrah ataupun siswa yang benar-benar tidak menyukai materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu terkait dengan pemberian tugas yang diberikan oleh guru, tak jarang ada siswa yang lebih suka memanipulasi tugas agar tidak perlu bersusah payah dalam menyelesaikan tugas, tetapi ada pula siswa yang memiliki minat tinggi untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Siswa yang memiliki keinginan dalam menyelesaikan tugas inilah yang biasanya memiliki minat belajar untuk dapat meraih hasil belajar yang tinggi.

Minat menurut Slameto (Siagian, R., E., F., 2015) adalah sebuah kecenderungan yang dalam pelaksanaanya dilakukan secara menetap dengan tujuan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, seperti faktor eksternal maupun internal. Faktor internal yaitu faktor yang datang dari dalam diri siswa seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar seperti lingkungan, keluarga pergaulan dan penggunaan *gadjet* yang berlebihan. Intensitas penggunaan *gadjet* memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa (Khusna, N., 2023). Dengan demikian, ketika digunakan dengan baik untuk kepentingan belajar maka minat belajar siswa akan meningkat. Tapi ketika penggunaan yang salah akan menyebabkan minat belajar siswa menurun.

Berdasarkan hal tersebut, diduga intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap minat belajar siswa mengingat begitu banyak sumber belajar yang dapat dipelajari di internet dengan menggunakan *gadget* dan akses internet untuk lebih meningkatkatkan pengetahuan siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan suatu penelitian dengan judul "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Parepare".

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Ex Post Facto*. Pada penelitian ini peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena keberadaan dari variabel tersebut sudah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi. Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 4 Parepare. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 4 Parepare semester ganjil tahun ajaran 2023-2024 yang terdiri dari 5 kelas. Adapun sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII.5 yang terdiri dari 35 siswa yang diperoleh dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling.*

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik angket dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang divalidasi sebelumnya oleh dua orang ahli yaitu lembar angket intensitas penggunaan *gadget* dan lembar angket minat belajar matematika. Lembar angket intensitas penggunaan *gadget*, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai intensitas penggunaan *gadget* sedangkan lembar angket minat belajar matematika digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar matematika.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata, presentase rata-rata, dan standar deviasi, dan teknik analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan mengunakan analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar validasi instrumen dalam penelitian ini diisi oleh 2 (dua) validator, setelah divalidasi selanjutnya dianalisis dengan tujuan mengetahui tentang kebenaran instrumen yang digunakan sudah valid atau tidak. Kevalidan isi suatu instrumen terjadi jika koefisien validitas isi tinggi (>75%). Berikut uraian validitas isi instrumen dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1 Hasil Analisis Validitas Isi Intrumen

NO	Instrumen	Hasil Validitas Isi	Keterangan
1.	Lembar Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*	100%	Valid

2.	Lembar Angket Minat Belajar Matematika	100%	Valid

Ada dua macam hasil analisis yakni analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis menggunakan statistika inferensial Analisis Teknik statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* dan minat belajar matematika, sedangkan untuk Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk keperluan tersebut hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Adapun data angket intensitas penggunaan gaget disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Statistik Skor Rata-Rata Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

Statistik	Nilai Statistik
N	35
Ideal Skor	100
Mean	74,14
Maximum	93
Minimum	59
Median	74
Range	34
Standar deviasi	8,179
Varians	66,891

Sedangkan data angket minat belajar siswa disajikan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Statistik Skor Rata-Rata Angket Minat Belajar Matematika

Statistik	Nilai Statistik
N	35
Ideal Skor	100
Mean	79,09
Maximum	94
Minimum	63
Median	79
Range	31
Standar deviasi	8,389
Varians	70,375

Analisis data statistika deskriptif memiliki skor rata-rata angket intensitas penggunaan *gadget* yang diisi oleh 35 siswa, diperoleh *mean* sebesar 74,14 dengan standar deviasi 8,179. Skor minimum 59 dan skor maximum 93 dengan skor ideal 100 yang berada pada kategori "tinggi", sedangkan skor rata-rata angket minat belajar matematika yang diisi oleh 35 siswa, diperoleh *mean* sebesar 79,09 dengan standar deviasi 8,389. Skor minimum 63 dan skor maximum 94 dengan skor ideal 100 yang berada pada kategori "tinggi".

Sebelum pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis terhadap data penelitian. Uji persyaratan yang dimaksud adalah uji normalitas, uji linearitas, dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil data pemberian angket intensitas penggunaan *gadget* yang dianalisis dengan menggunakan *Shapiro Wilk* diperoleh sig p = 0,438 yang lebih besar dari taraf signifikan a = 0,05 (0,438 > 0,05) berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data intensitas penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Kemudian pemberian angket minat belajar matematika sig p = 0,556 yang lebih besar dari taraf signifikan a = 0,05 (0,556 > 0,05) berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar matematika berdistribusi normal, jadi pengujian normalitas terpenuhi. Adapun hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai sig

(*p*) sebesar 0,646. Nilai tersebut lebih besar dari pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (0,646 > 0,05). Jadi dapat disimpukan bahwa hubungan antara variabel bebas (intensitas penggunaan *gadget*) dengan variabel terikat (minat belajar matematika) adalah linear. Berikut ini hasil uji koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan *SPSS version 22* menunjukkan bahwa nilai R^2 sebesar 0,635 hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *gadge*t mempengaruhi minat belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare sebesar 63,5% dan sisanya 36,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Adapun data analisis menunjukkan rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{y} = 18{,}495 + 0{,}817\ X$$

Persamaan regresi linear sederhana tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta $\alpha = 18{,}495$ dan $b = 0{,}817$ hal ini berarti:

a) Jika tidak ada intensitas penggunaan *gadget* (X) yang mempengaruhi, maka yang terjadi taksiran nilai minat belajar matematika (Y) sebesar 18,495.
b) Nilai intensitas penggunaan *gadget* (X) sebesar 0,817 berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika (Y). Hal ini mengandung arti bahwa setiap kenaikan satu persen variabel intensitas penggunaan gadget maka minat belajar matematika naik sebesar 0,817. Karena konstanta bernilai positif maka dapat dikatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika. Sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{y} = 18{,}495 + 0{,}187X$.

Tabel 4.6 Regresi Linier Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18,495	8,048		2,298	,028
	Penggunaan Gadget	,817	,108	,797	7,573	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Adapun hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai sig (*p*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (0,000 < 0,05) berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif intensitas penggunaan terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare berada pada kategori "tinggi" yang memiliki skor rata-rata sebesar 74,14 dengan standar deviasi 8,179 dan skor ideal 100.
2. Minat belajar matematika pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare berada pada kategori "tinggi" yang memilki skor rata-rata sebesar 79,09 dengan standar deviasi 8,389 dan skor ideal 100.
3. Ada pengaruh positif intensitas penggunaan gadget terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Parepare dengan koefisien determinan (R^2) sebesar 63,5%.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rachmantika,Arfika.R.,Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2, 439-443

[2] Rahman, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Plantet Question Pada Siswa SMAN 3 Parepare. ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 4 (1), 1-14.

[3] Nasiah, S., Saleh, K., & Handayani, I. 2022. PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MASA PANDEMI KELAS IV DI MI AL- IHSAN TANAH GROGOT KABUPATEN. Borneo Journal of Islamic Education, Vol. 2 (1), hlm. 6 – 17.

[4] Siswanto, E., Meiliasari. 2024. Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah), Vol. 8 (1), hlm. 45 – 59.

[5] Sulisworo, D. (2022). Enabling ICT and Knowledge Management to Enhance Competitiveness of higher Education Institutions. International Journal of Education, 4(1),, 112-121.

[6] Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL) Vol. 02, (2), Hal. 94 – 106.

[7] Siagian, R., E., F. 2015. PENGARUH MINAT DAN KEBIASAAN BELAJAR SISWA TERRHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA. Jurnal Formatif, Vol 2(2), hal. 122-131.

[8] Chusna, N. 2023. Analisis Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. JOIES: Journal of Islamic Education Studies, Vol 8, (1), hal. 1 - 19.