



Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Rahmatia ^{*1}, Azis ²

^{1,2} Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Baubau

e-mail: rahmatia4@yahoo.co.id ¹, azis.nasam@gmail.com ²

* Corresponding Author

Received: 2 Januari 2024

Revised: 31 April 2024

Accepted: 5 Mei 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh gadget terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 25 siswa. Sampel sebanyak 25 siswa yang merupakan keseluruhan populasi. Instrumen penelitian ini menggunakan wawancara (*interview*), dokumentasi, dan angket (kuesiner). Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji autokorelasi, dan analisis regresi sederhana. Dari nilai korelasi dan determinasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai pengaruh yang positif dengan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi tahun ajaran 2021/2022 sebesar 0,626 dan dengan nilai determinasi sebesar 39,2%. Sedangkan berdasarkan nilai sig, terbukti signifikan dengan diketahui bahwa nilai sig. $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget terhadap prestasi belajar matematika sebesar 39,2%.

Kata kunci: gadget, prestasi belajar matematika

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of gadgets on the mathematics learning achievement of students in class VIII of Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi. This research is a quantitative research. The population in this study were all 8th grade students of Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi in the 2021/2022 school year, totalling 25 students. The sample was 25 students who were the entire population. This research instrument uses interviews, documentation, and questionnaires. The data analysis techniques used are normality test, linearity test, heteroscedastisitas test, autocorrelation test, and simple regression analysis. From the correlation and determination values in this study, it shows that the use of gadgets has a positive influence on the mathematics learning achievement of class VIII students of Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi in the 2021/2022 school year of 0.626 and with a determination value of 39.2%. Meanwhile, based on the sig value, it is proven to be significant by knowing that the sig value. $0.001 < 0.05$, so H_0 is rejected or there is a significant influence between gadgets on mathematics learning achievement by 39.2%.

Keywords: gadgets, maths learning achievement

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan dan kemampuan bersaing, karena di era ini semua manusia memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil. Pemerintah perlu meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas guna mempersiapkan warga negara yang mampu bersaing secara global. Peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak dapat dilakukan dengan cepat, perlu proses yang panjang dan berkesinambungan. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Sebagaimana tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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." (Suryawati, 2020)

Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan proses penting bagi pengembangan potensi manusia, baik fisik, keterampilan maupun psikis. Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi semua aspek yaitu agama, perilaku dan sosial. Semua aspek tersebut dapat membentuk manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan harus selalu ditingkatkan. (Suryawati, 2020).

Namun perkembangan hari ini, satu tahun yang lalu kita dihadapkan pada cobaan berat yaitu mewabahnya virus covid-19. Covid-19 sendiri merupakan virus yang berasal dari China, beberapa fakta mengatakan bahwa virus corona atau covid-19 ini menyebabkan banyak kematian. Hingga setiap orang mengurangi aktivitas di luar dan

melakukan segala aktivitas di dalam rumah, dan dari kejadian itu memaksa kita untuk beradaptasi dengan berbagai keadaan tersebut. (Risalah et al., 2020).

Salah satu kondisi dalam dunia pendidikan yang harus kita sesuaikan adalah proses belajar mengajar online yang harus dilakukan di rumah, dan tentunya belajar mengajar online/di rumah membutuhkan alat berupa *gadget* (smartphone) untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Garini dalam (Rohmah, 2017), "*gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi". *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dianggap lebih mudah. Definisi selanjutnya dikemukakan oleh Osa Kurniawan Ilham dalam (Rohmah, 2017) "*Gadget* adalah suatu alat atau alat mekanik mini atau alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan memberikan banyak kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis untuk digunakan".

Gadget adalah alat teknologi yang saat ini berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, termasuk smartphone dan tablet. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat berbagi media sosial sehingga sering disalahgunakan dan berdampak buruk pada nilai akademik dan prestasi siswa.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa terkadang sering menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada kemampuan interpersonal anak jika sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa lainnya adalah siswa lebih mengandalkan *handphone* daripada belajar.

Belajar adalah suatu proses perubahan pada diri manusia dan bentuk perubahannya ditunjukkan dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan daya pikir, dan kemampuan lainnya. Belajar juga dapat dikatakan sebagai hasil interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu jika ia dapat menunjukkan suatu prestasi dalam dirinya. (Azis, 2016)

Menurut Djamarah dalam (Situmorang, 2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan pada diri individu sebagai akibat dari kegiatan belajar. Pendapat lain dari Helmawati dalam (Situmorang, 2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Prestasi yang diperoleh dari hasil belajar setelah dinilai dan dievaluasi bisa rendah, sedang atau tinggi. Senada dengan ahli, Susanti dalam (Situmorang, 2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan memecahkan hal-hal yang sulit, menguasai, mengungguli, bersaing, dan mengungguli siswa sekaligus mengatasi rintangan dan mencapai prestasi yang tinggi.

Prestasi belajar adalah hasil atau kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan.

Dari hasil observasi peneliti terhadap siswa kelas VIII dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloini bahwa dalam proses pembelajaran siswa di kelas VIII, terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar karena seringnya penggunaan *gadget* (smartphone) yang tidak tepat seperti bermain game sehingga menyebabkan kerusakan mata dan terpecahnya fokus siswa yang dapat mengganggu proses belajar dan prestasi siswa.

Menurut wali kelas siswa kelas VIII, ia mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang kesulitan melihat tulisan di papan tulis karena sering menggunakan *gadget* (smartphone), sehingga mempengaruhi penglihatan siswa yang dapat menghambat proses belajar siswa. Dan karena proses belajar siswa mengalami hambatan maka dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa tersebut. Sehingga, guru matematika menekankan aturan dalam proses pembelajaran berlangsung tidak ada siswa-siswi yang menggunakan *gadget* (*handphone*) terkecuali hal-hal tertentu dan dibatasi waktunya dalam penggunaan *gadget* (*handphone*) tersebut. Selain itu, kami sering adakan kegiatan diluar jam pembelajaran atau diluar jam sekolah seperti kegiatan tadarus atau yasinan dan dzikir bersama, latihan kepramukaan, latihan olahraga, serta sudah beberapa kali kami mengikuti lomba matematika (KSM) di Tingkat Kabupaten.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan metode kuantitatif, yang artinya semua data yang diwujudkan dalam bentuk angka-angka dan analisisnya menggunakan analisis statistik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 bertempat di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloini yang terletak di Kec. Togo Binongko, Kabupaten Wakatobi.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloini dengan jumlah sebanyak 25 siswa. Sampel sebanyak 25 siswa yang merupakan keseluruhan dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Sampling Jenuh.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen

Wawancara (*interview*)

Sasaran wawancara ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloini. Adapun poin yang akan ditanyakan yaitu mengenai penggunaan *gadget* dan prestasi belajar siswa-siswi kelas VIII.

Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang merupakan catatan, transkrip, buku, dan lain sebagainya. Metode ini digunakan sebagai metode pelengkap untuk mengumpulkan data bersifat dokumen tentang prestasi belajar siswa kelas VIII.

Angket (kuesioner)

Angket (kuesioner) dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkap data tentang penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan 20 pernyataan angket kepada siswa kelas VIII yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*, dan prestasi belajar. Alternatif jawaban yang digunakan peneliti adalah selalu (SL) dengan 4 poin, sering (SR) dengan 3 poin, kadang-kadang (KD) dengan 2 poin, dan tidak pernah (TP) dengan 1 poin.

Berdasarkan Hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa untuk lembar angket/kuesioner berjumlah 16 butir pernyataan valid, dan 4 pernyataan tidak valid yaitu nomor butir (3, 14, 17, dan 18). Diketahui 16 soal telah dinyatakan valid dan reliabel. Butir-butir yang valid dan reliabel tersebut kemudian digunakan untuk penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Wawancara (interview)

Metode wawancara atau interview yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin. Peneliti menggunakan metode ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan juga tidak menginginkan adanya ketegangan antara peneliti sebagai pewawancara dengan orang yang diwawancarai. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru dan siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi.

Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari data prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa di ambil dari nilai rapor mata pelajaran matematika kelas VIII tahun ajaran 2021/2022.

Angket (kuisisioner)

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi. Pengambilan data penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar menggunakan angket melalui indikator kategorisasi pada tingkatan sangat tinggi, tingkatan tinggi, tingkatan sedang dan tingkatan rendah. Penyebaran angket atau kuisisioner ini ditujukan kepada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *SPSS 25.0 for Windows*. Kriteria hasil perhitungan, jika nilai *Kolmogorov-Smirnov* ditunjukkan oleh *Asymp.Sig.* lebih besar atau sama dengan 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai *Asymp.Sig.* kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak normal. (Azis, 2021)

Uji Linieritas

Uji linieritas untuk mengetahui hubungan linier antara variabel terikat (Y) dengan variabel bebas (X). Untuk mengetahuinya, kedua variabel tersebut diuji menggunakan uji F pada taraf signifikansi 5% dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga bilangan F garis regresi

RK_{reg} = rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = rerata kuadrat residu

(Rohmah, 2017)

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan program bantuan komputer *SPSS 2.05 for Windows*. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai *signifikansi linearity* > 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier. Sebaliknya jika linearitas nilai signifikansinya adalah ≤ 0,05. Jadi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah non-linier.

Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas untuk menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain Sujarweni dalam (Hidayat, 2017) adalah:

- Titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar 0.
- Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja.
- Penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.
- Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

Uji Autokorelasi

Menguji autokorelasi dalam suatu model bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya. Untuk data *time series* autokorelasi sering terjadi. Tapi untuk data *crosssection* jarang terjadi karena variabel pengganggu satu berbeda dengan yang lain. Kriteria menggunakan nilai Durbin Watson (DL dan DU) adalah jika $DU < D_{Hitung} < 4-DU$ maka tidak terjadi autokorelasi Sujarweni dalam (Hidayat, 2017). Atau dapat menggunakan patokan sebagai berikut:

- Angka D-W di bawah - 2 berarti ada autokorelasi positif.
- Angka D-W di antara - 2 sampai +2, berarti tidak ada autokorelasi.
- Angka D-W di atas +2, berarti ada autokorelasi negatif.

Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis pertama yang mana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Langkah yang dilakukan dalam analisis regresi sederhana sebagai berikut:

Mencari persamaan garis regresi dengan 1 prediktor. Rumus yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = variabel dependen
- X = variabel independen
- a = konstanta
- b = koefisien regresi

(Rohmah, 2017)

Mencari korelasi antara variabel terikat (Y) dengan variabel bebas (X) dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((n \sum x^2)(\sum x^2))((n \sum y^2)(\sum y^2))}}$$

Keterangan:

- rx_y = koefisien korelasi antara X dan Y
- Σxy = jumlah produk antara X dan Y
- Σx = jumlah skor X
- Σy = jumlah skor Y
- Σx² = jumlah kuadrat skor X
- Σy² = jumlah kuadrat skor Y
- n = jumlah responden

(Rohmah, 2017)

Mencari koefisien determinasi r² (xy) yaitu antara X terhadap Y. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy}^2 = \frac{\alpha \sum xy}{\sum x^2}$$

Keterangan:

- r² (xy) = koefisien determinasi antara X terhadap Y
- Σxy = jumlah produk antara X dengan Y
- a = koefisien prediktor Y
- Σx² = jumlah kuadrat kriteria X

(Rohmah, 2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Wawancara (Interview)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis 04 Agustus 2022 kepada Guru matematika dan perwakilan siswa-

siswi kelas VIII MTs Waloini. Guru matematika mengatakan bahwa anak-anak kami batasi dalam penggunaan *gadget (handphone)* terutama dalam proses pembelajaran dengan harapan mereka bisa fokus dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, saya terkadang mengadakan permainan game sekedar untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan yang dirasakan anak-anak setelah pembelajaran berlangsung dengan harapan mereka kembali bersemangat untuk belajar. Selain itu, kami sering adakan kegiatan diluar jam pembelajaran maupun diluar sekolah seperti pengajian tadarus setiap malam di masjid, yasinan dan dzikir bersama setiap hari selasa pagi, latihan kepramukaan setiap rabu sore, dan setiap sore latihan olahraga (volly ball dan takrow), serta kami sering mengikuti lomba matematika (KSM) Tingkat Kabupaten. Adapun mengenai prestasi belajar siswa-siswi kelas VIII pada mata pelajaran matematika bisa terbilang cukup baik (memuaskan), setidaknya memenuhi persyaratan nilai KKM yaitu berkisar antara nilai 70-95.

Hasil wawancara kepada perwakilan siswa-siswi kelas VIII MTs Waloini yaitu, mereka mengatakan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget (handphone)* dalam sehari itu sekitar 5-7 jam. Adapun untuk penggunaan *gadget (handphone)* terkadang kami memanfaatkan untuk mencari materi, mengerjakan tugas, mencari referensi tambahan, membuka sosial media untuk sekedar hiburan, ataupun sekedar bermain game untuk menghilangkan rasa bosan atau jenuh. , dan sebagai alat komunikasi. Dalam pembelajaran kami tidak diharuskan untuk menggunakan *gadget (handphone)*, terkadang kami bertanya jika ada materi pembelajaran yang kurang kami pahami. Adapun berbicara mengenai prestasi belajar kami, cukup diatas rata-rata memuaskan.

Angket (Kuesioner)

Tabel 1. Rekapitulasi Frekuensi Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	Jumlah	%	Kategori
1	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> untuk hiburan dan bermain game	56	70	Tinggi
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> dalam waktu lama, menyebabkan sakit mata dan tidak fokus/konsentrasi dalam proses belajar	56	70	Tinggi
3	Saya kesulitan melihat tulisan di papan tulis saat proses belajar mengajar disebabkan penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan	27	33,75	Sedang
4	Saya tidak membuka <i>gadget</i> selama proses belajar mengajar	63	78,75	Sangat Tinggi
5	Ketika ada pekerjaan rumah (PR), saya browsing internet untuk mencari jawaban dengan menggunakan <i>gadget</i>	64	80	Sangat Tinggi
6	Saya lebih suka menyendiri ketika sedang asik bermain <i>gadget</i>	47	58,75	Tinggi
7	Hampir sepanjang waktu saya gunakan untuk bermain <i>gadget</i>	49	61,25	Tinggi
8	Saya tidak mendengarkan dan memperhatikan guru saat mengajar karena saya senang bermain <i>gadget</i>	38	47,5	Sedang
9	Saya berusaha mendapatkan nilai terbaik dalam setiap proses pembelajaran	78	97,5	Sangat Tinggi
10	Saya mencoba mencari sumber bacaan lain untuk menambah pengetahuan saya dengan menggunakan <i>gadget</i>	51	63,75	Tinggi

No	Pernyataan	Jumlah	%	Kategori
11	Saya belajar keras untuk mendapatkan hasil/ prestasi yang terbaik.	79	98,75	Sangat Tinggi
12	Belajar menggunakan <i>gadget</i> memudahkan saya untuk belajar kapanpun dan dimanapun	50	62,5	Tinggi
13	Selama pembelajaran berlangsung, saya selalu mengajukan masalah pertanyaan-pertanyaan yang belum jelas pada guru	57	71,25	Tinggi
14	Saya belajar diluar jam sekolah dengan teratur	56	70	Tinggi
15	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran	62	77,5	Sangat Tinggi
16	Prestasi tinggi dalam belajar, saya peroleh dengan belajar yang giat dan teratur	67	83,75	Sangat Tinggi
Σ		900	75,23	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata penggunaan *gadget* dan prestasi belajar oleh siswa kelas VIII tergolong tinggi yaitu sebesar 75,23 dari seluruh pertanyaan angket. Indikator dengan nilai persentase sangat tinggi terdapat pada item pertanyaan 4, 5, 9, 11, 15, dan 16 dengan kisaran 77,5 - 98,75. Nilai persentase tinggi terdapat pada item pertanyaan 1, 2, 6, 7, 10, 12, 13, dan 14 dengan kisaran 58,75 - 71,25. Sedangkan nilai persentase sedang terdapat pada item pertanyaan 3, dan 8 dengan kisaran 33,75 - 47,5. Dari data penilaian kategori di atas dapat dinilai bahwa frekuensi penggunaan *gadget* dan prestasi belajar oleh siswa kelas VIII tergolong tinggi.

Dokumentasi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Prestasi Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	AL	86	Baik
2	AH	87	Baik
3	AR	81	Baik
4	ANM	86	Baik
5	CL	85	Baik
6	DM	89	Baik
7	FM	88	Baik
8	GA	85	Baik
9	HS	90	Sangat Baik
10	IBL	93	Sangat Baik
11	LE	78	Cukup
12	LF	89	Baik
13	LI	86	Baik
14	LR	85	Baik
15	MR	89	Baik
16	MS	76	Cukup
17	RK	83	Baik
18	RS	87	Baik
19	RT	86	Baik
20	RL	89	Baik
21	RM	84	Baik
22	SF	75	Cukup
23	SR	84	Baik
24	WSL	89	Baik
25	WST	86	Baik
Rata-Rata		85,44	Baik

Berdasarkan hasil prestasi belajar siswa mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebanyak 2 siswa mendapatkan nilai sangat baik, 20 siswa yang mendapatkan nilai baik, dan 3 siswa mendapatkan nilai yang cukup. Dengan semua rata-rata

keseluruhan yang didapatkan yaitu 85,44 dengan predikat baik.

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Asymp. Sig.	Alpha	Keterangan
1	*Prestasi Belajar Siswa *Pengaruh Penggunaan Gadget	0,092	0,05	Normal

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki nilai *Asmp. Sig.* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,092 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persebaran data dari kedua variabel berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	Sig.	F _{Hit.}	F _{Tab.}	Alpha	Keterangan
1	*Prestasi Belajar Siswa *Pengaruh Penggunaan Gadget	0,055	2,589	4,26	0,05	Linear

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan yaitu: Nilai signifikan dari data di atas sebesar 0,055 > 0,05 artinya H₁ diterima (terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dan Y). Nilai F_{Hitung} sebesar 2,589 < F_{Tabel} 4,26 artinya H₁ diterima (terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dan Y).

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	,042	,048		,858	,400
	Pengaruh Penggunaan Gadget	,000	,001	-,061	-,291	,774

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diketahui nilai signifikan 0,774 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Autokorelasi

Tabel 6. Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin Watson
1	,626 ^a	,392	,366	3,403	1,577

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Autokorelasi

D	DL	DU	4-DL	4-DU	$DU < D < 4-DU$
1,577	1,288	1,454	2,712	2,546	$1,454 < 1,577 < 2,546$

Berdasarkan pengambilan keputusan yaitu angka DW diantara -2 sampai +2 tidak terdapat autokorelasi. sehingga untuk angka DW diatas yaitu 1,577 memenuhi persaratan tersebut. Dan berdasarkan hasil $DU < D < 4-DU$ yaitu ($1,454 < 1,577 < 2,546$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi.

Analisis Regresi Sederhana

Tabel 8. Ringkasan Hasil Uji Regresi Sederhana

Variabel	r_{xy}	r^2_{xy}	Koefisien Regresi	Konstanta	Sig
X-Y	0,626	0,392	0,580	62,805	0,001

Berdasarkan hasil analisis maka persamaan garis regresi dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 62,805 + 0,580X$$

Persamaan garis di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi variabel pengaruh penggunaan *gadget* (X) sebesar 0,580, artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Apabila nilai pengaruh penggunaan *gadget* (X) mengalami peningkatan 1 poin, maka nilai prestasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,580.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{xy}) terdapat pengaruh penggunaan *gadget* (X) sebesar 0,626. Nilai 0,626 merupakan angka positif yang berarti bahwa pengaruh penggunaan *gadget* (X) memiliki hubungan yang positif terhadap prestasi belajar siswa (Y).

Nilai koefisien determinasi (r^2_{xy}) sebesar 0,392 atau 39,2. Nilai 39,2 berarti bahwa perubahan yang terjadi pada variabel prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh variabel penggunaan *gadget* sebesar 39,2, sedangkan 60,8 dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kedua variabel yaitu variabel pengaruh penggunaan *gadget* (X) dan variabel prestasi belajar siswa (Y) memiliki nilai *Asymp.Sig.* sebesar 0,092. Hasil pengujian tersebut, dikatakan normal apabila nilai *Asymp.Sig.* $> 0,05$. Karena $0,092 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Hasil uji linearitas dengan menggunakan *SPSS 25.0 for Windows* diketahui nilai signifikan $> \alpha$ yakni $0,055 > 0,05$, artinya data variabel prestasi belajar siswa (Y) berdasarkan variabel penggunaan *gadget* (X) mempunyai pengaruh yang linear. Dikatakan linear, karena nilai $F_{Hitung} < F_{Tabel}$ atau $2,589 < 4,26$. Sehingga hipotesis pada penelitian ini berbunyi H_1 diterima.

Hasil uji korelasi *Product Moment Pearson*, didapatkan hasil indeks korelasi r_{xy} sebagai

pengaruh penggunaan *gadget* (X) sebesar 0,626 dengan $N = 25$ dan $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti ada korelasi antara variabel X dan variabel Y yang positif. Harga korelasi signifikan, dengan nilai signifikansi $< \alpha$ yakni $0,001 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi dengan (r^2_{xy}) sebesar 0,392 atau 39,2, dan sisanya sebesar 60,8 adalah pengaruh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi sebesar 39,2%. Berdasarkan uji analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,626 dan koefisien determinasi (r^2_{xy}) sebesar 0,392. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa terbukti signifikan dengan nilai sig 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi frekuensi kecenderungan penggunaan *gadget*, ditunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Waloindi berada dalam kategori tinggi yaitu 75,23%. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.

Saran

Dengan memperhatikan hasil penelitian diatas, maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: Siswa sebaiknya dapat mengontrol penggunaan *gadget* saat berada di sekolah, saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya tidak menggunakan atau tidak mengaktifkan *gadget* dalam pembelajaran di kelas supaya dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Guru sebaiknya ikut mengawasi siswa dalam menggunakan *gadget* selama berada di kelas atau pada saat pembelajaran berlangsung. Guru juga sebaiknya mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif. Kepada orang tua siswa, hendaknya memberikan pengawasan kepada anaknya agar ketika di rumah anak juga bisa belajar dengan serius dan memberikan pengawasan dalam menggunakan *gadget* serta bersedia mendampingi anaknya untuk belajar dalam memanfaatkan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. (2016). Analisis Tes Buatan Guru Bidang Studi Matematika Kelas V SD 1 Katobengke. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v6i01.2998>
- Azis, A. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Kapontori. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 81–97. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.2.7567>
- Hidayat, A. R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya*. 4(2), 163–173.
- Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., Cahyani, S. A., & Ulfayati, Z. A. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI / SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa)*. 1(1), 10–16.
- Rohmah, C. O. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*.
- Situmorang, Y. E. (2019). *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*. 8–21.
- Suryawati, N. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang.