

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPS MAN 1 POLEWALI

Hikmawati Bahir

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Sulawesi Barat

e-mail: hikmawatibahir0026@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar. Penelitian ini adalah penelitian ex-post facto yang bersifat kausalitas dengan sampel penelitian sebanyak 87 siswa yaitu 30 siswa kelas XI IPS 1, 29 siswa kelas XI IPS 2 dan 28 siswa kelas XI IPS 3 MAN 1 Polewali Mandar yang dipilih dengan menggunakan simple random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen: (1) angket penggunaan gadget, (2) angket motivasi belajar, (3) tes hasil belajar matematika. Analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif data menunjukkan bahwa: (1) penggunaan gadget berada pada kategori sedang, (2) motivasi belajar berada pada kategori sedang, dan (3) hasil belajar matematika siswa berada pada kategori kurang. Hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda, yaitu: (1) penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, (2) motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa, (3) penggunaan gadget dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: penggunaan gadget, motivasi belajar, hasil belajar matematika

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of gadget use and learning motivation on mathematics learning outcomes of class XI IPS MAN 1 Polewali Mandar. This research is an ex-post facto research which is causality with a research sample of 87 students, namely 30 students of class XI IPS 1, 29 students of class XI IPS 2 and 28 students of class XI IPS 3 of MAN 1 Polewali Mandar who were selected using simple random sampling. The data collection technique used the following instruments: (1) a gadget use questionnaire, (2) a learning motivation questionnaire, (3) a mathematics learning outcome test. Data analysis using descriptive statistics and inferential analysis. The results of the descriptive data analysis show that: (1) the use of gadgets is in the medium category, (2) the learning motivation is in the medium category, and (3) the students' mathematics learning outcomes are in the poor category. The results of hypothesis testing using simple linear regression analysis and multiple linear regression, namely: (1) the use of gadgets has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes, (2) learning motivation has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes, (3) the use of gadgets and learning motivation has a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: use of gadgets, learning motivation, mathematics learning outcomes.

LATAR BELAKANG

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar juga merupakan suatu pencapaian bagi siswa yang dapat dilihat dari seberapa banyak siswa menguasai materi yang telah diajarkan. Khususnya di Indonesia, hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah dan masih di bawah standar internasional. Hal ini dapat dilihat dari peringkat yang dicapai Indonesia berdasarkan data Trends In International Mathematics And Science Study (TIMSS), Indonesia berada di peringkat rendah. Hasil studi TIMSS 2015 menempatkan Indonesia pada urutan 44 dari 49 negara (Hadi & Novaliyosi 2019, h. 563). Hal yang tidak jauh berbeda ditunjukkan dari hasil studi PISA 2018 yang menempatkan Indonesia di urutan 72 dari 78 negara (Ayunda, Kompas 5 April 2020).

Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar. Menurut Cleopatra (2015, h. 172) motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar yang di dorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik mungkin, Clayton Alderfer (Sari, 2018).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa dan guru matematika di MAN 1 Polewali Mandar, dalam kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yaitu mempermudah siswa dalam mencari materi pelajaran yang masih belum dipahami dengan aplikasi pendidikan yang terdapat pada gadget, membuat siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget yang terlalu intens dapat mempengaruhi konsentrasi siswa dalam belajar, tak sedikit siswa yang mengalami mengantuk, lemas, dan pusing saat sekolah karena disebabkan tidur terlalu malam diakibatkan gadget mereka, selain itu banyak juga yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain penggunaan gadget, terlihat bahwa motivasi belajar siswa masih sangat rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang kurang perhatian saat proses pembelajaran berlangsung, kurang serius mengerjakan tugas yang diberikan, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sehingga hal tersebut sangat mengganggu proses pembelajaran yang juga dapat berimbas pada hasil belajar matematikanya. Hal ini dapat dilihat melalui nilai ulangan, tugas, dan nilai Ujian Tengah Semester dimana masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu, 75,00.

Penelitian ini juga diperkuat atas penelitian yang dilakukan Wahyu Istiqomah (2019) yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang.”. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar diterima.

Dengan adanya informasi berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget dan motivasi belajar

terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar”

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah causal comparative Research, dimana variabel-variabel bebasnya tidak dikendalikan oleh peneliti dan bersifat ex-post facto artinya data dikumpulkan setelah semua yang dipersoalkan telah berlangsung atau telah lewat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MAN 1 Polewali Mandar. Dan setelah pemilohan sampel dipilih siswa XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil belajar kognitif siswa dalam bentuk. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi ini dilakukan setiap kali tatap muka dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran guru dan aktivitas siswa. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar siswa, melihat aktivitas pembelajaran guru dan siswa khususnya mengenai model pembelajaran Realistik.

2. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran, baik dengan menggunakan pembelajaran Realistik maupun dengan pembelajaran konvensional. Tes ini dibagi menjadi kedalam dua bagian yaitu:

a) Pre-test

Pre-test atau tes awal digunakan untuk memperoleh data awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan pembelajaran Realistik.

b) Post-test

Post-test atau tes akhir digunakan untuk memperoleh data akhir mengenai perbedaan kemampuan masing-masing siswa pada matapelajaran matematika setelah mendapatkan perlakuan menggunakan pembelajaran Realistik dan kemampuan siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan Gadget

Rata-rata skor penggunaan *gadget* siswa adalah 71,09 dengan skor ideal 110 yang berarti penggunaan *gadget* siswa MAN 1 Polewali Mandar berada dalam kategori sedang. Dengan nilai standar deviasi 8,230, dan skor minimum dan maksimum yang diperoleh siswa masing-masing 54 dan 87. Terdapat 10 orang siswa (11% dari 87 siswa) berada dalam kategori penggunaan *gadget*nya tinggi, sebanyak 71 orang siswa (82% dari 87 siswa) berada dalam kategori penggunaan *gadget*nya sedang dan sebanyak 6 orang siswa (7% dari 87 siswa) berada dalam kategori rendah.

Motivasi Belajar

Rata-rata skor motivasi belajar adalah 83,94 dengan skor ideal 125 yang berarti motivasi belajar siswa MAN 1 Polewali Mandar berada dalam kategori sedang. Dengan nilai standar deviasi 11,21, dan skor minimum dan maksimum yang diperoleh siswa masing-masing 57 dan 110. Terdapat 10 orang siswa (11% dari 87 siswa) berada dalam kategori motivasi belajar tinggi, terdapat 66 orang siswa (76% dari 87 siswa) berada dalam kategori motivasi belajar sedang dan sebanyak 11 orang siswa (13% dari 87 siswa) berada dalam kategori motivasi belajar rendah.

Hasil Belajar

Rata-rata skor hasil belajar adalah 50,70 dengan skor ideal 100 yang berarti hasil belajar siswa MAN 1 Polewali Mandar berada dalam kategori kurang. Dengan nilai standar deviasi 9,807, dan skor minimum dan maksimum yang diperoleh siswa masing-masing 40 dan 80. Terdapat 5 orang siswa (6% dari 87 siswa) berada dalam kategori sangat kurang, terdapat 54 orang siswa (62% dari 87 siswa) berada dalam kategori kurang, terdapat 21 orang siswa (24% dari 87 siswa) berada dalam kategori hasil belajar cukup dan sebanyak 7 orang siswa (8% dari 87 siswa) berada dalam kategori hasil belajar baik.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji heterokedastisitas, dan uji multikolinearitas. Untuk uji normalitas, diperoleh $\text{sig } 0,628 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk uji linearitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar, diperoleh nilai $\text{sig. } 0,143 \geq 0,05$, yang artinya terdapat hubungan linear secara sig. antara variabel penggunaan *gadget* (X1) dengan variabel hasil belajar matematika (Y). Untuk uji linearitas motivasi belajar terhadap hasil belajar, diperoleh nilai $\text{sig. } 0,422 \geq 0,05$, yang artinya terdapat hubungan linear secara sig. antara variabel motivasi belajar (X2) dengan variabel hasil belajar matematika (Y). Untuk uji heterokedastisitas, diperoleh bahwa nilai sig. variabel penggunaan *gadget* $0,542 \geq 0,05$ dan nilai sig. variabel motivasi belajar $0,420 \geq 0,05$. Sehingga tidak terjadi gejala heterokedastisitas. Untuk uji multikolinearitas, diketahui nilai *tolerance* variabel penggunaan *gadget* 0,734 dan nilai *tolerance* variabel motivasi belajar 0,734 yang artinya tidak kurang dari 0,1. Selanjutnya nilai VIF variabel penggunaan *gadget* (1,362) dan

nilai VIF variabel motivasi belajar (1,362). Karena nilai VIF untuk semua variabel tersebut $\leq 10,00$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi gangguan multikolinearitas atau dengan kata lain model regresi ini terbebas dari gejala multikolinearitas.

Hasil Uji Hipotesis

Pengaruh Penggunaan Gadget (X_1) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Diketahui nilai signifikansi 0,000; yang artinya $0,000 \leq 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya diperoleh angka R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,168. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika. Besarnya nilai koefisien relasi yaitu sebesar 0,168 dan berkorelasi positif. Artinya jika penggunaan *gadget* siswa pada matematika tinggi maka hasil belajar matematika tinggi, begitu juga sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Besarnya nilai koefisien relasi yaitu sebesar 0,168 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,288 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (hasil belajar matematika) adalah sebesar 28,8 %, sedangkan sisanya 71,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Diperoleh nilai konstan sebesar $\alpha = 17,939$ Artinya jika variabel penggunaan *gadget* = 0 maka nilai variabel terikat akan bernilai 17,939. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien regresi $\beta = 0,489$. Artinya, setiap penambahan 1 satuan tingkat penggunaan *gadget*, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,489 satuan. Sehingga persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 17,939 + 0,489 X_1$.

Pengaruh Motivasi Belajar (X_2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Diketahui nilai signifikansi 0,047; yang artinya $0,047 \leq 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Diperoleh angka R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,214. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar matematika. Besarnya nilai koefisien relasi yaitu sebesar 0,214 dan berkorelasi positif. Artinya jika motivasi belajar siswa pada matematika tinggi maka hasil belajar matematika tinggi, begitu juga sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Besarnya nilai koefisien relasi yaitu sebesar 0,214 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,046 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (motivasi belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar matematika) adalah sebesar 4,6%, sedangkan sisanya 95,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Diperoleh nilai konstan sebesar $\alpha = 37,022$, artinya jika ada tingkat motivasi belajar, maka hasil belajar matematika akan konstan sebesar 37,022. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien regresi $\beta = 0,187$. Artinya, setiap penambahan 1 satuan tingkat motivasi belajar, maka hasil belajar akan meningkat

sebesar 0,187 satuan. Sehingga persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 37,022 + 0,187 X_2$.

Pengaruh Penggunaan Gadget (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Tabel 18 ANOVA Regresi Berganda

Model		F	Sig
1	Regression	8.503	.000 ^b
	Residual		
	Total		

(Sumber: Output SPSS 22, 2021)

Dari tabel 4.18 di atas, terlihat bahwa nilai F_{hitung} sebesar 8,503 dengan tingkat sig 0,000. Sedangkan nilai F_{tabel} di peroleh sebesar 3,11. Dari kondisi tersebut terlihat bahwa nilai F_{hitung} $8,503 > F_{tabel}$ 3,11 dan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Diperoleh angka R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,410. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika. Besarnya nilai koefisien relasi yaitu sebesar 0,410 dan berkorelasi positif. Artinya jika penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa pada matematika tinggi maka hasil belajar matematika tinggi, begitu juga sebaliknya. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Besarnya nilai koefisien korelasi yaitu sebesar 0,410 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,168 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *gadget* dan motivasi belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar matematika) adalah sebesar 16,8% sedangkan sisanya 83,2 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Diperoleh nilai konstan sebesar $\alpha = 17,856$. Artinya variabel penggunaan *gadget* dan motivasi bernilai 0, maka nilai variabel terikat (hasil belajar) adalah 17,856. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien regresi penggunaan *gadget* (X_1) $\beta = 0,487$ dan motivasi belajar (X_2) $\beta = 0,002$. Artinya, setiap penambahan 1 satuan tingkat X_1 dan X_2 maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,487 pada (X_1) dan 0,002 pada (X_2) satuan. Sehingga persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 17,856 + 0,487(X_1) + 0,002 (X_2)$.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Gadget (X_1) Terhadap Hasil Belajar Matematika (Y) Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar

Pada hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana pada variabel penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika. Adapun persamaan regresi linear sederhana yang

diperoleh adalah $Y = 17,939 + 0,489X_1$, dengan $\alpha = 17,939$ yang berarti jika tidak ada penggunaan *gadget*, maka hasil belajar matematika siswa adalah sebesar 17,939. Sedangkan nilai $\beta = 0,489$, yang berarti bahwa setiap penambahan 1 satuan tingkat penggunaan *gadget*, maka hasil belajar matematika akan meningkat sebesar 0,489 satuan, karena nilai koefisien regresi bernilai positif maka dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Selain itu, dapat diketahui pula besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar, dilihat dari koefisien determinasi yaitu sebesar 0,288 yang artinya penggunaan *gadget* memberikan kontribusi pengaruh sebesar 28,8% dan sisanya 71,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Pengaruh Motivasi Belajar (X_2) Terhadap Hasil Belajar Matematika (Y) Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar

Pada hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana pada variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika, diperoleh nilai sig $0,047 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Adapun persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah $Y = 37,022 + 0,187X_2$ dengan $\alpha = 37,022$, yang berarti jika tidak ada motivasi belajar, maka hasil belajar matematika siswa adalah sebesar 37,022, dan $\beta = 0,187$ yang dapat diartikan setiap penambahan 1 satuan tingkat motivasi belajar, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,187 satuan. Selain itu, dapat diketahui pula besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar, dilihat dari koefisien determinasi yaitu sebesar 0,046 yang artinya motivasi belajar memberikan kontribusi pengaruh sebesar 4,6% dan sisanya 95,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Pengaruh Penggunaan Gadget (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar (Y) Matematika Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar

Pada hasil perhitungan analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar. Adapun persamaan regresi linear berganda yang diperoleh adalah $Y = 17,856 + 0,487(X_1) + 0,002(X_2)$. diperoleh nilai konstan sebesar $\alpha = 17,856$, yang berarti jika tidak ada penggunaan *gadget* (X_1) dan motivasi belajar (X_2), maka nilai konsisten hasil belajar matematika (Y) adalah 17,856. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien regresi penggunaan *gadget* (X_1) $\beta_1 = 0,487$ yang berarti bahwa jika variabel motivasi belajar nilainya tetap dan penggunaan *gadget* mengalami penambahan 1 satuan maka hasil belajar matematika akan mengalami peningkatan sebesar 0,487 satuan, karena nilai koefisien regresi bernilai positif artinya terjadi pengaruh yang positif penggunaan

gadget terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya, nilai $\beta_2 = 0,002$ Artinya, setiap penambahan 1 satuan motivasi belajar, maka hasil belajar matematika akan meningkat sebesar 0,002 satuan, karena nilai koefisien regresi bernilai positif artinya terjadi pengaruh yang positif motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Selain itu, dapat diketahui pula besarnya pengaruh Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar, dilihat dari koefisien determinasi yaitu sebesar 0,168 yang berarti besarnya kontribusi pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar adalah 16,8% dan sisanya 83,2% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

Dari hasil penelitian diketahui terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Campalagian setelah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar matematika kelas yang diajar dengan pendekatan konvensional yaitu 71,0577 dengan kategori tinggi dan kelas yang diajar dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik yaitu 79,3077 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang diterapkan pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Hal dapat diperkuat dengan analisis statistik inferensial. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t melalui SPSS, dimana data yang di uji yaitu hasil posttest kedua kelompok. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS diperoleh nilai $0,045 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

KESIMPULAN

Beberapa hal yang disimpulkan yaitu (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar, (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar, serta (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Sadikin, Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19, Dalam *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 06 No. 02, Hal 216.
- Ayunda Pininta Kasih. (2020). Nilai PISA Siswa Indonesia Rendah, NADIEM Siapkan 5 Strategi Ini. Diakses dari https://amp-kompas.com.cdn.ampproject.org/v/s/amp.kompas.com/edukasi/read/2020/04/05/154418571/nilai-pisa-siswa-indonesia-rendah-nadiem-siapkan-5-strategi-ini?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQHKAFAQrABIA%3D&3D#aoh=1602

[69939980025&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf-Dari%20%251%24s](https://doi.org/10.30605/pedamath.v2i2.69939980025&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf-Dari%20%251%24s), pada tanggal 11 Juli 2020 pukul 22.17 WITA.

Cleopatra, Maria. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Dalam Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 5 No.2, <http://journal.lppmunundra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/336/321>

Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). Timss Indonesia (Trends In International Mathetamtics And Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 562-569.

Mirna Intan Sari. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil belajar Siswa Kelas V MI THORIQOTUSSA'ADAH PUJON KABUPATEN MALANG.(Skripsi).Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malik Malang.

Wahyu Istiqomah. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Universitas Negeri Semarang.