

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI
BELAJAR STATISTIKA MATEMATIKA SISWA****Meriani Leo¹, Yohanes Ovaritus Jagom², Yustinus Didimus³**Universitas Katolik Widya Mandira ^{1,2,3}e-mail: merianileo050503@gmail.com**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi menghadirkan berbagai dampak dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan gadget. Fenomena ini yang meluas dikalangan siswa SMA Negeri 4 Kupang banyak siswa yang masih menggunakan gadget sebagai hiburan dibandingkan presasinya semakin minim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar statistika matematika siswa kelas 10 SMA Negeri 4 Kupang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan regresi sederhana. Sampel sebanyak 29 siswa dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi nilai. Analisis data dilakukan dengan uji deskriptif, dan uji normalitas. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata penggunaan gadget cukup tinggi (mean = 15.00), uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data penggunaan gadget berdistribusi normal, namun data prestasi belajar tidak normal. Hasil uji t satu sampel menunjukkan penggunaan gadget secara signifikan tinggi ($p < 0.05$). penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun gadget digunakan intensif, prestasi belajar siswa tidak meningkat secara signifikan, menunjukkan perlunya control penggunaan gadget untuk penggunaan gadget untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Kata kunci :

Gadget; Matematika; Prestasi Belajar; Statistika; Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

The development of information technology has brought various impacts to the field of education, one of which is through the use of gadgets. This study aims to determine the effect of gadget use on the learning achievement in mathematics statistics among 10th-grade students at SMA Negeri 4 Kupang. This research uses a quantitative method with a simple regression approach. A sample of 29 students was selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires and documentation of student scores. Data analysis included descriptive statistics and normality tests. The descriptive analysis showed that the average gadget use was relatively high (mean = 15.00). The normality test using Shapiro-Wilk indicated that gadget use data were normally distributed, while the data on learning achievement were not. The one-sample t-test showed that gadget usage was significantly high ($p < 0.005b$). The study concludes that although gadgets are used intensively, student learning achievement does not increase significantly, indicating the need for better control in using gadgets for more effective learning.

Keywords :*Gadget; Learning Achievemen; Mathematics; Statistics; Technology in Education***PENDAHULUAN**

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari para siswa. Dengan kemudahan akses ke internet dan banyaknya aplikasi

pembelajaran, gadget dianggap mampu menunjang proses belajar-mengajar, termasuk dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep seperti matematika (Seto et al., 2021)

Meski begitu, tak biasa dipungkiri bahwa pemanfaatan gadget sering kali tidak sesuai dengan tujuan awalnya. Banyak siswa yang justru lebih sering menggunakan

gadget untuk keperluan hiburan, seperti bermain game, menonton video, atau menjelajah media sosial, daripada untuk belajar. Hal ini berdampak langsung pada kemampuan berkonsentrasi, pengelolaan waktu, serta pencapaian akademik siswa (Ardini & Rosmila, 2021). Penelitian oleh (Oktaviani & Nugroho, 2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang dominan untuk hiburan berhubungan erat dengan penurunan prestasi belajar matematika di tingkat SMA.

Statistika merupakan bagian dari matematika yang tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep, tetapi juga ketelitian dalam pengolahan data. Namun, ketika perhatian siswa teralihkan oleh penggunaan gadget yang tidak produktif, pemahaman terhadap materi statistika pun menjadi terganggu. Dalam konteks ini, penelitian (Widyaningrum, 2021) menegaskan bahwa siswa yang bijak menggunakan gadget terutama untuk mendukung belajar cenderung memiliki nilai matematika yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan gadget hanya untuk kesenangan pribadi.

Permasalahan yang sama juga terjadi di SMA Negeri 4 Kupang. Berdasarkan data UTS pada mata pelajaran statistika matematika rata-rata nilai siswa kelas 10 hanya mencapai 65, yang berada di bawah standar KKM sebesar 75. Guru pun mengamati bahwa sebagian besar siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran dan lebih sibuk dengan gadget untuk keperluan non-akademik. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan besar: sejauh mana sebenarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar matematika siswa?

(Slameto, 2010) menyatakan bahwa kebiasaan belajar yang baik sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Jika waktu belajar tergantikan oleh aktivitas yang tidak mendukung proses belajar, seperti bermain gadget secara berlebihan, maka prestasi akademik pun akan menurun. Pandangan ini diperkuat oleh (Simanjuntak & Dewi, 2021)

yang menemukan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan gadget tinggi menunjukkan penurunan signifikan dalam capaian mata pelajaran matematika.

Di sisi lain, (Warsita, 2008) mengingatkan bahwa teknologi dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif jika digunakan secara tepat dan dalam konteks yang benar. Oleh karena itu, penting bagi guru, orang tua, dan siswa sendiri untuk memahami bagaimana cara menggunakan gadget secara bijak agar benar-benar dapat mendukung proses belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget benar-benar berpengaruh terhadap prestasi belajar statistika matematika siswa kelas 10 SMA Negeri 4 Kupang. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap era digital, namun tetap terarah dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi sederhana. Sampel penelitian sebanyak 29 siswa kelas 10 SMA Negeri 4 Kupang yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket penggunaan gadget dan dokumentasi nilai statistika matematika. Analisis data menggunakan SPSS dengan statistik deskriptif, dan uji normalitas Shapiro-Wilk. Rumus yang digunakan adalah $Y = a + bX$ Dimana :

Y = Prestasi belajar

X = intensitas penggunaan gadget

a = konstanta (intersep)

b = koefisien regresi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar statistika

matematika siswa kelas 10 SMA Negeri 4 Kupang. Data dikumpulkan melalui angket penggunaan gadget dan dokumentasi nilai prestasi belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji parametrik. Sebelumnya dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dipaparkan hasil analisis deskriptif dari masing-masing variabel, yaitu penggunaan gadget dan prestasi statistika matematika.

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang diperoleh dari responden. Hasil ini meliputi nilai rata-rata, median, minimum, maksimum, standar deviasi, serta nilai skewness dan kurtosis yang digunakan untuk menilai normalitas distribusi data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk table untuk memudahkan interpretasi dan pemahaman hasil penelitian. Berikut disajikan table hasil analisis deskriptif :

Tabel 1. Hasil deskriptif

Variabel	Penggunaan Gadget	Prestasi Belajar
Mean	45.59	15.00
Median	46.00	15.00
Min-Max	40-51	10-18
Std.	2.719	2.018
Deviasi	2.719	2.018
Skewnes	0.082	-0.840
Kurtosis	-0.516	1.055
Distribusi	Normar	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata skor penggunaan gadget sebesar 45.59. median data sangat dekat mean, dan berdistribusi data hampir simetris. Sebaliknya, data prestasi belajar tidak berdistribusi normal, dengan skewness negative dan kurtosis tinggi. Sehingga data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget secara intensif.

Uji parametrik *one-sample T-Test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan pengaruh suatu perlakuan, dilakukan

uji t satu sampel. Hasil uji t tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Uji parametrik

Statistik Uji	Nilai
t hitung	90.280
Df	28
Sig. (2-tailed)	0.000
Mean	45.59
CI 95%	44.55 – 46.62

Berdasarkan tabel 2 bahwa hasil uji t diatas, diperoleh t hitung sebesar 90.280 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 28 dan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansin < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai (Mean = 45.59) secara statistic beda signifikan dari nilai hipotesis nol atau dari acuan yang dibandingkan.

Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 44.55 hingga 46.62, yang memperkuat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa berada dalam rentang tersebut dengan tingkat keyakinan tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan gadget siswa adalah 45.59, termasuk kategori tinggi. Data penggunaan gadget berdistribusi normal (Shapiro-Wilk $p > 0.05$), sedangkan prestasi belajar statistika tidak berdistribusi normal (rata-rata nilai 15.00). Uji t menghasilkan signifikansi 0.000 ($p < 0.05$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar.

Temuan ini diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu. (Warsita, 2008), media digital dapat menunjang pembelajaran bila dimanfaatkan secara tepat. Sebaliknya, penggunaan gadget untuk hiburan dapat mengganggu konsentrasi dan mengurangi kualitas belajar (Oktaviani & Nugroho, 2020) menegaskan bahwa penggunaan gadget untuk hiburan berlebihan dapat

menurunkan konsentrasi dan prestasi belajar. Penelitian (Hasanah & Wahyuni, 2020) menunjukkan bahwa teknologi berdampak positif terhadap hasil belajar jika diarahkan pada aktivitas akademik.

Selain itu, (Wahyuni, 2019) mengungkapkan adanya kolerasi negatif antara durasi penggunaan gadget yang tidak produktif dan prestasi siswa. (Fadhilah & Kurniawan, 2020) menambahkan bahwa teknologi harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran secara sistematis agar bermanfaat maksimal. (Indrawati, 2020) menyatakan bahwa tantangan utama dalam pemanfaatan gadget adalah pengawasan dan literasi digital yang rendah. (Prasetyo & Lestari, 2019) juga menegaskan pentingnya desain pembelajaran digital oleh guru untuk mengarahkan siswa menggunakan gadget sebagai alat bantu belajar. Dukungan dari orang tua juga sangat penting sebagaimana (Yuliani & Putri, 2021), bahwa pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dapat berdampak signifikan terhadap capaian akademik anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan gadget di kalangan siswa kelas 10 SMA Negeri 4 Kupang tergolong tinggi. Namun demikian, Prestasi belajar statistika matematika berada pada kategori sedang dan tidak berdistribusi normal. Terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan rendahnya prestasi belajar. Gadget yang tidak digunakan secara bijak cenderung menurunkan capaian akademik siswa.

Guru dan sekolah disarankan merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih terstruktur. Orang tua diharapkan mengawasi penggunaan gadget anak dirumah. Siswa perlu meningkatkan kesadaran dalam menggunakan gadget untuk mendukung pembelajaran, bukan sekedar hiburan. Kesimpulan dapat ditulis dalam bentuk paragraph maupun poin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, F. M., & Rosmila, M. (2021). Profil Perencanaan Karir Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Mathlaül Anwar. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.33541/jsvol2iss1pp1>
- Fadhilah, M., & Kurniawan, R. (2020). Pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 100–112.
- Hasanah, R., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh penggunaan teknologi terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 45–55.
- Indrawati, S. (2020). Gadget dalam pembelajaran matematika: Antara tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 95–102.
- Oktaviani, D., & Nugroho, R. (2020). Hubungan penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(2), 102–110.
- Prasetyo, T., & Lestari, D. (2019). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika JO _- *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 21(2), 88–95.
- Seto, S. B., Wondo, M. T. S., & Mei, M. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2104–2114. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.742>
- Simanjuntak, M., & Dewi, R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 6(2), 123–130.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Wahyuni, N. (2019). Korelasi antara durasi penggunaan gadget dan hasil belajar

- siswa SMA. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 60–68.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widyaningrum, A. (2021). Gadget dan prestasi belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 20–27.
- Yuliani, T., & Putri, R. (2021). Peran kontrol orang tua dalam penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Parenting & Education*, 3(1), 14–22.