

## PENGARUH MOTIVASI PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

Bagas Aria Pradana<sup>1</sup>, Nurwiani<sup>2</sup>

STKIP PGRI Jombang; Jl. Pattimura III/20 Jombang 61418

<sup>1</sup>bagasaria88@gmail.com, <sup>2</sup>nurw\_13iem64@yahoo.com

### Abstract

*Along with the times, the development of information technology can make it easier for people to get active in viewing news and looking for various circulating information. One of the very rapid technological developments today is gadgets. Teachers can use gadgets as a learning resource to support student understanding and learning outcomes. Because many educational support applications are increasingly developing to increase student motivation and learning outcomes. However, there are still many teachers who have not used this technology. This makes researchers conduct research to determine whether there is an effect of motivation to use gadgets as a learning resource on student learning outcomes. This type of research is a quantitative study using experimental research methods. The design in this study used a Quasi Experimental, One-shot case study. With a population of class X students of SMK Negeri 1 Jombang, where the sample in this study were students of class X AKL 4 which consisted of 35 students who were taken by means of the convenience sample technique. The data collection method in this study is a motivational questionnaire to use gadgets as a learning resource and documentation of student learning outcomes. The instruments used in this study were the two-variable linear equation system material test questions and the motivation questionnaire for using gadgets as a learning resource. The data obtained were analyzed using the normality test, linearity test, heteroscedasticity test and continued with a simple linear regression test, then continued by drawing conclusions in accordance with the data that had been obtained. Based on the output of the SPSS 20.0 for windows software program, the regression model of motivation to use gadgets as a learning resource for learning outcomes is  $\hat{Y} = 27.829 + 0.716X$ . This means that every 1% increase in the level of gadget use, student learning outcomes will increase by 0.716. The value of Sig = 0.000 means that Sig < 0.05. Because H<sub>0</sub> is rejected, H<sub>1</sub> is accepted, so it can be concluded that there is an influence of motivation to use gadgets as a learning resource on the learning outcomes of class X students at SMK Negeri 1 Jombang.*

**Keywords:** *Gadgets, Learning Resources, Learning Outcomes*

## Abstrak

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan manusia untuk beraktifitas melihat berita dan mencari berbagai informasi yang beredar. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini adalah gadget. Gadget bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber belajar untuk menunjang pemahaman dan hasil belajar siswa. Karena banyak aplikasi penunjang pendidikan yang semakin lama semakin berkembang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi tersebut. Hal ini membuat peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain dalam penelitian ini menggunakan Quasi Experimental, One-shot case study. Dengan populasi siswa kelas X SMK Negeri 1 Jombang, dimana sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 4 yang terdiri dari 35 siswa yang diambil dengan cara teknik Convenience Sample. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar dan dokumentasi hasil belajar siswa. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes materi sistem persamaan linier dua variabel dan angket motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastisitas dan dilanjutkan uji regresi linier sederhana, kemudian dilanjutkan dengan menarik kesimpulan sesuai dengan data yang sudah diperoleh. Berdasarkan output program software SPSS 20.0 for windows didapatkan Model regresi motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar adalah  $\hat{Y} = 27,829 + 0,716X$ . Artinya setiap penambahan 1% tingkat penggunaan gadget maka hasil belajar siswa akan meningkat sebesar 0,716. Nilai Sig = 0,000 berarti Sig < 0,05. Karena  $H_0$  ditolak maka  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.

**Kata kunci:** Gadget, Sumber belajar, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan di era globalisasi ini mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju setiap tahunnya.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan manusia untuk beraktifitas melihat berita dan mencari berbagai informasi yang beredar di dunia maya. Salah satu perkembangan teknologi yang

sangat pesat saat ini adalah *gadget*, *gadget* sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat dewasa, remaja, bahkan anak kecil. Menurut Muhammad Risal, “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus” (Susanti, 2018). Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Salah satu fitur terkenal yang paling menarik dari *gadget* adalah internet, banyak hal yang dapat kita pelajari dengan menggunakan internet baik dalam dunia bisnis, kuliner, pendidikan dan masih banyak lagi.

Teknologi sangat berpengaruh penting terhadap hasil belajar matematika siswa pada masa milenial yang tengah berlangsung saat ini. Menurut Sudjana (2014:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Menurut Benyamin Bloom hasil belajar diklasifikasikan menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sudjana, 2014). Suhendri (2011:32) menjelaskan hasil belajar adalah puncak dari kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan tingkah laku (psikomotor) yang berkesinambungan dan dinamis serta dapat diukur dan diamati. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari nilai siswa setelah menempuh materi sistem persamaan linier dua variabel yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tidak bisa dipungkiri bahwa sekarang mayoritas siswa terutama Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai teknologi canggih saat ini yaitu *gadget*. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar siswa, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *Gadget* juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hampir semua Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan membolehkan siswanya untuk membawa *gadget*. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan *gadget*. Padahal *gadget* bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pemahaman dan hasil belajar siswa. Karena, banyak aplikasi-aplikasi penunjang pendidikan yang semakin lama semakin berkembang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Widiaworo (2017:14) menjelaskan bahwa motivasi jelas sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi yang tinggi pada siswa dalam mengikuti pembelajaran akan melahirkan aktivitas belajar yang optimal. Hal ini juga akan terlihat pada antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Widiaworo (2017:31) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari ketertarikannya atau antusias dalam mengikuti kegiatan apapun karena selalu merasa bahwa dia bisa melakukannya. Pada penelitian ini, motivasi siswa dilihat dari semangat belajar siswa dengan menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap, dkk (2018) membuktikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Berdasarkan peneliti Rosiyanti dan Muthamainnah (2018), disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengungkap masalah ini dengan alasan perkembangan teknologi informasi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, sebab penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X. Desain dalam penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental*. Menurut Zarkasyi desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental* (Lestari dan Yudhanegara, 2018). *One-shot case study* termasuk bagian dari penelitian *Quasi Experimental* (Arikunto, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Jombang tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 17 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Convenience Sample*. Babbie menjelaskan teknik *Convenience Sample* di mana di dalamnya para responden/individu dipilih berdasarkan kemudahan (*Convenience*) dan ketersediaannya (Creswell, 2014:220). Penelitian ini menggunakan kelas X AKL 4 untuk dijadikan sampel.

Sugiyono (2018:38) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat dua variabel, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Arikunto (2010:192) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara memperoleh data dalam kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi hasil belajar siswa. Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan ada dua, yang pertama berupa angket pengaruh motivasi *gadget* sebagai sumber belajar, dan yang kedua adalah tes soal sistem persamaan linier dua variabel, untuk melihat hasil tes peneliti menggunakan dokumentasi hasil belajar siswa. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Pengaruh Motivasi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar

Indikator	Deskripsi	No. Item
1. Pemanfaatan <i>gadget</i> untuk memotivasi siswa	a. Waktu penggunaan <i>gadget</i>	7
	b. Penggunaan <i>gadget</i>	3
2. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	a. Mudah mengakses informasi	10
	b. Mempermudah siswa untuk belajar	1, 6, 4, 8, 9, 2
	c. Membuat siswa lebih percaya diri	5

Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan berbentuk pilihan, Jawaban setiap item akan menggunakan skala *likert* yang terdiri atas 5 respon yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 5, setuju (S) dengan skor 4, ragu (R) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data, instrument tersebut harus valid agar memenuhi syarat instrumen yang baik. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan pengujian dengan uji validitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010:211). Dalam penelitian ini, untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen menggunakan pendapat ahli, yaitu setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang diukur maka selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli yaitu dosen matematika.

Setelah memperoleh data angket dan hasil belajar, maka dilakukan analisis. Langkah pertama data dianalisis dengan uji prasyarat regresi yang terdiri dari uji linieritas, uji normalitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah kedua yaitu menguji hipotesis dengan uji regresi linier sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas X AKL 4 SMKN 1 Jombang, Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa hasil angket yang terdiri dari 10 pernyataan dan nilai hasil belajar siswa setelah menempuh materi sistem persamaan linier dua variabel. Sebelum di analisis, skor total dari nilai angket terlebih dahulu dikonversi agar setara dengan nilai hasil belajar siswa. Adapun rumus yang digunakan adalah  $\frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ . Berikut data nilai angket dan nilai hasil belajar siswa:

Tabel 2. Data Nilai Angket Siswa Kelas X AKL 4

NO	NAMA	BUTIR PERNYATAAN										SKOR TOTAL	SKOR TOTAL SETELAH DIKONVERSI
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	SMA	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	43	86
2	YTS	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	42	84

3	SS	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36	72
4	SSS	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	45	90
5	RPC	3	4	4	2	3	2	5	4	3	4	34	68
6	SNRC	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	46	92
7	TH	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	76
8	SYU	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	45	90
9	TNU	5	4	4	3	3	5	4	5	3	3	39	78
10	YA	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43	86
11	VP	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	78
12	SeN	3	4	3	3	4	5	5	5	5	5	42	84
13	RA	4	4	5	2	2	5	4	4	4	4	38	76
14	SPL	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	30	60
15	SINA	5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	38	76
16	SA	4	5	4	2	3	5	5	5	4	5	42	84
17	REO	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	39	78
18	YMRG	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98
19	SDS	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	74
20	RAR	5	2	4	4	2	4	4	5	4	4	38	76
21	VAW	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	82
22	SRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
23	SaN	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	44	88
24	SH	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	39	78
25	SAA	5	4	5	2	2	4	5	4	4	5	40	80
26	YP	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	39	78
27	SU	4	1	3	3	2	5	3	2	3	4	30	60
28	SAP	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	39	78
29	WNF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
30	YRA	3	5	3	3	3	5	5	5	5	5	42	84
31	VA	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	45	90
32	WA	5	4	5	4	3	3	4	5	4	4	41	82
33	SEW	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	42	84
34	TAA	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	36	72
35	SAD	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	45	90

Tabel 3. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X AKL 4

NO	NAMA	NILAI
1	SMA	88
2	YTS	88
3	SS	80
4	SSS	85
5	RPC	75
6	SNRC	95
7	TH	78
8	SYU	92
9	TNU	85
10	YA	88
11	VP	85
12	SeN	88
13	RA	78
14	SPL	70
15	SINA	78
16	SA	88

17	REO	85
18	YMRG	100
19	SDS	80
20	RAR	82
21	VAW	88
22	SRA	100
23	SaN	90
24	SH	85
25	SAA	85
26	YP	85
27	SU	70
28	SAP	88
29	WNF	98
30	YRA	88
31	VA	95
32	WA	88
33	SEW	92
34	TAA	85
35	SAD	90
<b>Jumlah</b>		3015
<b>Rata-Rata</b>		86.14

Dengan bantuan program *software* SPSS 20.0 *for windows* dalam Tabel 2 dapat dilihat:

1. pernyataan ke 1 terdapat 37,1% siswa memilih sangat setuju, 42,9% memilih setuju, dan 20% memilih ragu;
2. pernyataan ke 2 terdapat 34,3% siswa memilih sangat setuju, 48,6% memilih setuju, 11,4% memilih ragu, 2,9% memilih tidak setuju, dan 2,9% memilih sangat tidak setuju;
3. pernyataan ke 3 terdapat 28,6% siswa memilih sangat setuju, 57,1% memilih setuju, dan 14,3% memilih ragu;
4. pernyataan ke 4 terdapat 20% siswa memilih sangat setuju, 31,4% memilih setuju, 31,4% memilih ragu, dan 17,1% memilih tidak setuju;
5. pernyataan ke 5 terdapat 14,3% siswa memilih sangat setuju, 34,3% memilih setuju, 40% memilih ragu, dan 11,4% memilih tidak setuju;
6. pernyataan ke 6 terdapat 40% siswa memilih sangat setuju, 45,7% memilih setuju, 11,4% memilih ragu, dan 2,9% memilih tidak setuju;
7. pernyataan ke 7 terdapat 42,9% siswa memilih sangat setuju, 48,6% memilih setuju, dan 8,6% memilih ragu;
8. pernyataan ke 8 terdapat 40% siswa memilih sangat setuju, 54,3% memilih setuju, 2,9% memilih ragu, dan 2,9% memilih tidak setuju;
9. pernyataan ke 9 terdapat 22,9% siswa memilih sangat setuju, 62,9% memilih setuju, dan 14,3% memilih ragu;
10. pernyataan ke 10 terdapat 34,3% siswa memilih sangat setuju, 62,9% memilih setuju, dan 2,9% memilih ragu.

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebesar 86,14 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70.

Data yang diperoleh pada saat penelitian diuji menggunakan uji regresi linier sederhana. Pada analisis regresi linier sederhana terdapat 3 uji asumsi klasik

yang harus terpenuhi, yaitu bersifat linier, residual berdistribusi normal, dan tidak terjadi heteroskedastisitas. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data nilai angket dan nilai hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Uji linieritas

Jika hubungan variabel bebas dengan variabel terikat tidak bersifat linier, maka model regresi linier tidak cocok untuk digunakan.

Tabel 4. Anova

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil belajar siswa * motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar	Between Groups	(Combined)	1658.486	14	118.463	23.740	.000
		Linearity	1541.871	1	1541.871	308.992	.000
		Deviation from Linearity	116.614	13	8.970	1.798	.115
	Within Groups		99.800	20	4.990		
	Total		1758.286	34			

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai dari *Linearity Sig* = 0,000, berarti *Sig* < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan data nilai angket dan nilai hasil belajar siswa bersifat linier.

2. Uji normalitas

Analisis dalam penelitian ini mensyaratkan bahwa nilai residual harus berdistribusi normal. Data yang diperoleh akan diuji menggunakan *Kolmogorov smirnov*.

Tabel 5. *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.52292082
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.135
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.797
Asymp. Sig. (2-tailed)		.550

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,550, berarti *Asymp. Sig. (2-tailed)* ≥ 0,05. Jadi,  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

3. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual dari suatu pengamatan ke pengamatan



yang lain. Dalam analisis regresi, model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 6. *Coefficients I*

		Coefficients <sup>a</sup>				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.990	2.649		.751	.458
	motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar	-.002	.065	-.013	-.074	.941

a. Dependent Variable: abs\_res

Berdasarkan output Tabel 6 di atas, diperoleh nilai Sig = 0,941, berarti  $Sig \geq 0,05$ . Jadi,  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan data tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### 4. Uji hipotesis

Setelah uji prasyarat sudah terpenuhi, data akan diuji menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X.

Tabel 7. *Coefficients II*

		Coefficients <sup>a</sup>				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.829	3.828		7.271	.000
	motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar	.716	.047	.936	15.333	.000

a. Dependent Variable: hasil belajar siswa

Berdasarkan Tabel 7 diketahui nilai  $Sig = 0,000$  berarti  $Sig < 0,05$ . Jadi,  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan Tabel 7 diketahui model regresi motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar adalah  $\hat{Y} = 27,829 + 0,716X$ . Karena model regresi linier adalah  $\hat{Y} = a + bX$  maka nilai  $a = 27,829$  artinya jika tidak ada penggunaan *gadget* maka nilai konsisten hasil belajar siswa adalah 27,829. Begitu pula dengan  $b = 0,716$  artinya setiap penambahan 1% tingkat penggunaan *gadget* maka hasil belajar siswa akan meningkat sebesar 0,716.

Tabel 8. *Model Summary*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.936 <sup>a</sup>	.877	.873	2.561

a. Predictors: (Constant), motivasi penggunaan gadget sebagai sumber belajar

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan nilai  $R^2$  sebesar 0,877, hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar siswa 87,7% ditentukan oleh variabel X dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

## SIMPULAN DAN SARAN

Diketahui model regresi motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar adalah  $\hat{Y} = 27,829 + 0,716X$ . Karena model regresi linier adalah  $\hat{Y} = a + bX$  maka nilai  $a = 27,829$  artinya jika tidak ada penggunaan *gadget* maka nilai konsisten hasil belajar siswa adalah 27,829. Begitu pula dengan  $b = 0,716$  artinya setiap penambahan 1% tingkat penggunaan *gadget* maka hasil belajar siswa akan meningkat sebesar 0,716.

Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Jombang. hal ini ditunjukkan dengan nilai  $Sig = 0,000$  berarti  $Sig < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar siswa 87,7% ditentukan oleh variabel motivasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Adapun saran dari penelitian ini adalah Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk membantu proses pemahaman siswa. *Gadget* juga dapat digunakan siswa agar lebih memotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional*, (<https://peraturan.bpk.go.id>), dilihat 06 April 2020.
- [2] Susanti, D.A. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram*, (<http://digilib.unila.ac.id/32030/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMB%20AHASAN.pdf>) diunduh 30 Oktober 2019.
- [3] Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Suhendri, H. (2011). *Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*, (<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/61/63>). *Jurnal Formatif*, 1 (1): 29-39. Diunduh 19 Mei 2020.
- [5] Widiasworo, E. (2017). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [6] Harahap, S.R., Elly, R., & Safiah, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh*, (<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/8649/3657>) diunduh 23 Oktober 2019.
- [7] Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R.N. (2018). *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*, (<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750>) diunduh 6 April 2020.

- [8] Lestari & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis*. Bandung: PT Refika Aditama.
- [9] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- [10] Cresswell, J.W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- [11] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.