

Pengaruh Intensitas Lamanya Bermain Gadget dan Literasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Almaarif 01 Singosari Malang

Ira Wirdatus Solichah¹, Iktafi Muzayana², Abdullah Shofi³, Sri Harini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: ira.wirda18@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh intensitas lamanya bermain gadget dan literasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 8. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan pada hasil survey yang dilakukan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan angket. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuisioner tentang intensitas lamanya bermain gadget sebagai alat pengumpulan data. Sedangkan data literasi didapatkan dari nilai hasil uji coba literasi, dan hasil belajar menggunakan nilai matematika. Responden sebanyak 40 siswa yang terdiri dari siswa kelas delapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1. Terdapat pengaruh lamanya intensitas bermain gadget terhadap hasil belajar matematika. Dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.072. Nilai signifikansi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,1. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% intensitas lamanya bermain gadget memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika. 2. Terdapat pengaruh literasi terhadap hasil belajar matematika. Dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.024. Nilai signifikansi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,1. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% literasi siswa memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika

Kata kunci: *Gadget, Literasi, Hasil Belajar*

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the influence of the intensity of duration of playing gadgets and literacy on the mathematics learning outcomes of grade 8 students. The approach used is a quantitative approach which emphasizes the results of the survey conducted. The method of data collection is done by collecting questionnaires. In this study, researchers used a questionnaire about the intensity of playing gadgets as a data collection tool. While literacy data is obtained from the results of literacy trials, and learning outcomes using mathematical values. Respondents were 40 students consisting of eighth grade students. The results of the study show that: 1. There is an influence of the duration of the intensity of playing gadgets on learning outcomes in mathematics. Evidenced by a significance value of 0.072. The significance value has a value that is smaller than the significance level of 0.1. The results of the analysis show that the level of confidence is 90%, the intensity of the length of time playing gadgets has a real influence on learning outcomes in mathematics. 2. There is an influence of literacy on learning outcomes in mathematics. Evidenced by a significance value of 0.024. The significance value has a value that is smaller than the significance level of 0.1. The results of the analysis show that the 90% level of confidence in students' literacy has a significant effect on mathematics learning outcomes.

Keywords: *Gagets, Literacy, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Perubahan terjadi dalam tubuh manusia, yang ditunjukkan oleh peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Perubahan ini termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya (Ekayani, 2017; I. Sari, 2018). Interaksi dan respons juga dapat dikatakan sebagai belajar. Seseorang dapat menunjukkan

bahwa dia telah belajar sesuatu. Misalnya, jika seorang peserta didik mampu membaca dan menulis, mereka dapat dianggap berhasil dalam pendidikannya. Perubahan perilaku peserta didik dari tidak dapat membaca dan menulis hingga akhirnya dapat membaca dan menulis adalah hasil dari belajar (Hidayah & Hermansyah, 2016; Setiawati, 2018). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sehubungan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Ini juga merupakan hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar, yang akan menghasilkan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik (Lesilolo, 2019; Yulianti, Iwan, & Millah, 2018). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah mengalami proses adaptasi dengan lingkungannya dan pengalamannya (belajar). Siswa yang sungguh-sungguh akan mendapatkan hasil belajar terbaik. Menurut Hudaya (2018), kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus didasarkan pada ketertarikan yang timbul dari dalam diri individu untuk belajar. Minat adalah ketertarikan yang diwujudkan dalam perhatian. Adapun belajar yakni upaya seorang agar berubah setelah menjalani aktivitas tertentu (Sugara, Slamet, & Budiharto, 2021)

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang menentukan seberapa baik anak belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memfokuskan perhatian mereka pada apa yang mereka pelajari. Minat sangat mempengaruhi aktivitas belajar mereka. Sangat sulit untuk mengharapkan siswa yang tekun dan berprestasi yang baik dalam pelajaran jika siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pelajaran. Sebaliknya, siswa yang menggunakan perangkat elektronik untuk chatting, mengakses media sosial, bermain game, dan melakukan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran tersebut akan belajar dengan baik. Hal ini pasti membuat siswa lupa waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat tersebut dan membuat mereka lupa akan tanggung jawab utama mereka sebagai siswa, yaitu belajar. Ada sejumlah metrik yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Indikator minat belajar, menurut (Jaya & Fitriani, 2022), termasuk perasaan senang, rasa ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, rajin mengerjakan tugas, tekun dan disiplin, dan memiliki jadwal belajar yang teratur.

Semua sekolah, dari TK hingga sekolah menengah atas, mengajarkan mata pelajaran matematika (Irawan & Wardani, 2017; Sumarni, Rasman, Rosidin, Adriadi, & Riwayati, 2022). Matematika adalah metode berpikir logis, ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk, dan struktur, bahasa simbolik, ilmu abstrak, dan deduktif, dan memiliki banyak definisi (Khuzaeva, 2014). Matematika juga merupakan ratu ilmu dan juga berfungsi sebagai pelayan ilmu lain (Zuyyina, Wijaya, P, & Senjawati, 2018). Ini menunjukkan bahwa matematika adalah bidang deduktif abstrak yang mempelajari pola, bentuk, struktur, dan ruang dengan menggunakan metode berpikir logis. (Masfufah & Afriansyah, 2021)

Matematika di sekolah membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga membantu mereka memahami konsep dengan menggunakan model matematika, seperti persamaan, diagram, grafik, atau tabel. Terkait Kurikulum 2013 yang diperbarui memasukkan lima model pembelajaran—model pembelajaran saintifik, model integratif berdiferensiasi, model pembelajaran multiliterasi, model pembelajaran multisensori, dan model pembelajaran kooperatif siswa. Seperti yang disebutkan sebelumnya, siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan mengubahnya menjadi bahasa matematika dengan menggunakan model matematika. Dengan demikian, salah satu model pembelajaran kurikulum 2013 menetapkan bahwa guru harus menyampaikan informasi melalui teks atau media. Ini terkait dengan kemampuan literasi.

Menurut Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD), literasi matematis adalah kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan, dan memahami matematika dalam berbagai situasi. Termasuk kemampuan melakukan penalaran secara matematis dan menggunakan konsep, fakta, dan prosedur sebagai alat untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi suatu fenomena atau kejadian. Oleh karena itu, siswa tidak hanya harus mempelajari matematika, tetapi juga harus memahami dan mampu mengidentifikasi setiap masalah matematika yang dihadapi. Menurut Fahmy, Wardono, &

Masrukan (2018) menyatakan literasi matematika tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan menggunakan logika, konsep, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Siswa memperoleh pemahaman dan kesadaran tentang peran matematika dalam kehidupan modern melalui literasi matematika.

Matematika menuntut kemampuan berhitung selain kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis untuk memecahkan masalah. Masalah ini tidak hanya masalah biasa; itu lebih seperti masalah yang dihadapi setiap hari. Kemampuan matematis seperti ini dikenal sebagai literasi matematis. Seseorang yang literasi matematis, atau mahir dalam matematika, tidak hanya tahu banyak tentang matematika, tetapi juga dapat menggunakan pengetahuan ini untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Studi yang dilakukan oleh Purwasih et al. (2018) berfokus pada analisis kemampuan literasi matematik. Mereka menemukan bahwa siswa SMP pada level 3 memiliki kemampuan matematik sedang. Sedangkan pada level 4 termasuk kedalam kategori rendah. (Desrina Hardianti & Dwi Desmayanasari, 2022)

Keterampilan literasi merupakan kompetensi terpenting yang harus dikuasai siswa secara terapan di era disrupsi, sebagai keterampilan utama untuk menghadapi puncak gelombang transformasi digital di abad ke-21. Literasi yakni aktivitas pemecahan masalah dengan memakai aktivitas berbahasa seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Sugara et al., 2021). Siswa dituntut untuk menguasai 16 keterampilan agar mampu mempertahankan keberadaannya dalam konsep-konsep kehidupan abad 21. 21 dan menjelaskan bahwa salah satu keterampilan yang dibahas adalah keterampilan literasi dasar yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, antara lain kemampuan memecahkan masalah dari berbagai tantangan yang kompleks, dan cara menghadapi konsep yang terus berubah. (Wibowo & Ariyatun, 2020)

Setiap orang terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan di abad ini. Berdasarkan poin-poin di atas, secara gamblang dijelaskan bahwa keterampilan literasi merupakan kompetensi yang sangat perlu dikuasai siswa untuk menghadapi konsekuensi perkembangan teknologi informasi yang telah mendorong banyak perubahan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan literasi harus menjadi prioritas program pendidikan mulai dari tingkat dasar. Dikatakan literasi adalah literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca, budaya literasi adalah mengembangkan kebiasaan berpikir, kemudian proses membaca, proses menulis, dan terakhir apa yang dilakukan dalam suatu kegiatan akan menciptakan suatu pekerjaan, membudayakan atau kebiasaan Membaca dan menulis membutuhkan proses, jika kebiasaan tersebut belum ada atau belum terbentuk dalam suatu kelompok masyarakat (Harahap, Nasution, Nst, & Sormin, 2022).

Dari definisi literasi di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi adalah sebuah kegiatan Hal ini membutuhkan berbagai aktivitas seperti membaca, berbicara, menulis, berhitung, menggambar, memahami, berpikir, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan literasinya mampu menjadikan individu (siswa) individu yang mampu memecahkan masalah baik secara pribadi maupun orang disekitarnya. (Isnaniah, Imamuddin, Charles, Syahrul, & Zulmuqim, 2021)

Setiap orang harus memiliki literasi sains untuk memahami masalah, resiko, dan manfaat sains, serta sifat sains dan hubungannya dengan budaya (Suja, 2022), sehingga setiap orang harus memiliki kemampuan ini untuk mengikuti kemajuan pesat dalam sains dan teknologi (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Literasi sains membantu seseorang memahami kondisi lingkungan dan masalah sosial kemasyarakatan. Masalah-masalah ini dihadapi oleh masyarakat di era modern, terutama karena pengaruh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan (Oviyanti, 2016). Orang yang memiliki literasi sains dapat menggunakan ide-ide sains dalam interaksinya dengan lingkungan mereka dan menggunakan proses sains untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo & Ariyatun, 2020).

Melihat pentingnya kemampuan literasi, siswa Indonesia harus memiliki kemampuan ini. Salah satu kualitas yang harus dimiliki siswa Indonesia adalah literasi matematika. Literasi matematika adalah semua kemampuan individu untuk memahami masalah, merencanakan, menganalisis, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi matematika sebagai

keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tidak hanya untuk dapat hidup secara ekonomi, tetapi juga sebagai sesuatu yang diperlukan untuk pengembangan sosial, ekonomi dan budaya dalam kehidupan modern (Isnaniah et al., 2021)

Penelitian oleh Sari & Mitsalia (2016) menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif sekaligus. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak ubahnya seperti penggunaan alat elektronik atau teknologi lainnya. Pengaruh positif dari penggunaan gadget (1) Mempermudah komunikasi, dalam hal ini gadget dapat membantu kita berkomunikasi dengan orang lain yang jauh dari kita melalui SMS, telepon, atau aplikasi yang ada di gadget. (2) Menambah pengetahuan, dalam hal ini, kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan mengunjungi situs web di Google atau langsung menggunakan aplikasi yang ada di gadget kita seperti: Detik. Kompas.com, dll. (3) Menambah teman: Ada banyak jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, Line, Twitter, dll., yang kini semakin populer. Kita dapat dengan mudah menambah teman melalui perangkat yang kita gunakan. (4) Munculnya pendekatan pembelajaran baru dapat membantu guru dan siswa dalam belajar. Metode baru membantu siswa memahami materi yang abstrak karena teknologi dapat membuatnya kongkrit.

Penggunaan gadget yang berlebihan dengan tidak mempertimbangkan durasi penggunaan gadget akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya, anak akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain gadget misalnya saat bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari (Sari, 2018)

Selain manfaat positif penggunaan gadget, terdapat juga efek negatif signifikan yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget terhadap siswa. Efek negatif termasuk (1) kesulitan bagi siswa untuk berkomunikasi dengan orang yang mereka kenal, ketidakpuasan dalam bermain dengan teman sebaya, kecenderungan untuk meniru adegan kekerasan dalam permainan, dan sikap tidak peduli terhadap lingkungan jika gadget terus dipegang (Nur Rohmah et al., 2022). (2) Mengganggu mata. Anda mungkin mengalami mata kering dan lelah saat melihat ponsel. Sebenarnya tidak mengherankan, karena fokus terus-menerus pada benda kecil di mata akan mengering dan bahkan dapat menginfeksi. (3) menyebabkan kecanduan layar, juga dikenal sebagai kecanduan layar, dapat menyebabkan kerusakan pada otak, termasuk kerusakan jaringan lobus frontal dan striatum, yang bertanggung jawab atas pengorganisasian dan perencanaan. (4) ini dapat menghilangkan rasa empati anak terhadap lingkungannya. (5) Menyebabkan masalah pendengaran. Sepertinya hampir setiap orang yang menggunakan ponsel atau tablet mengenakan headphone untuk mendengarkan musik (Chusna, 2017). Namun, melakukannya secara teratur merugikan, terutama dalam jumlah yang berlebihan. Jika komputer, laptop, tablet, atau ponsel mengganggu waktu tidur, itu mengganggu hormon melatonin, yang juga mengganggu tidur. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mayo Clinic di Arizona menyarankan agar setiap orang mengurangi intensitas cahaya ponsel mereka agar tidak terlalu mengganggu di malam hari. Saat Anda beristirahat, ponsel Anda mungkin dalam keadaan diam atau jauhkan dari tempat tidur

Intensitas penggunaan gadget dapat diukur berdasarkan unsur frekuensi dan durasi (Puspitasari, Ekayamti, & Maimunah, 2020). Frekuensi merupakan intensitas keseringan penggunaan gadget pada jarak waktu tertentu. Durasi adalah jumlah berapa lama waktu dihabiskan oleh seseorang untuk menggunakan gadget.

Nizar & Hajaroh (2019) mengemukakan intensitas penggunaan gadget pada anak-anak di kelompokan sebagai berikut:

- 1) Pagi sebelum sekolah, ketika anak bangun dari tidurnya anak lebih dulu mencari gadget-nya, serta meluangkan waktunya bermain gadget sebelum berangkat sekolah.
- 2) Setelah sekolah, ketika waktu di sekolah anak akan lebih memikirkan/melamun tentang gadget yang telah dia mainkan, sehingga ketika dia pulang dari sekolahnya anak akan mencari gadget-nya langsung.

- 3) Sore hari, pada sore hari saat waktu istirahat, dan sering kumpul bersama teman-temannya, anak lebih sering bermain gadget.
- 4) Malam hari sebelum/sesudah belajar, anak lebih sering meluangkan waktunya pada malam hari untuk bermain gadget, bahkan anak bisa mengabaikan waktu belajarnya, karena rasa penasaran dengan permainan yang ada di *gadgetnya*.
- 5) Pagi, siang, sore, malam pada saat libur sekolah, jadi pada saat libur sekolah anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dari pada kumpul atau liburan bersama teman atau keluarganya.

Itsna & Rofi'ah, (2021) menyatakan selain kedua faktor tersebut ada dua faktor lain yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget. Faktor lain yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan gadget adalah faktor Perhatian (*attention*) dan Penghayatan (*comperhention*)

Dewanti, Widada, & Triyono (2016) mengemukakan indikator intensitas penggunaan gadget dapat di lihat dari, (1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi Gadget, Mengerti fungsi dari Gadget, Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya. (2) Mampu mengoperasikan Gadget untuk mengumpulkan informasi. (3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada Gadget, Keuntungan pemanfaatan Gadget, Memanfaatkan fungsi Gadget (3) Frekuensi penggunaan Gadget

Dambaan para orang tua terhadap anaknya adalah kesuksesan yang hakiki, baik yang berhubungan dengan ranah horizontal (*duniawi*) maupun vertikal (*ukhrawi*). Tak segan-segannya orang tua mengeluarkan harta untuk biaya pendidikan, agar dapat mengantarkan buah hatinya ke titik kesuksesan. Dalam dunia pendidikan para siswa didorong untuk bisa memperoleh hasil belajar yang baik, tentunya dengan adanya peran guru yang membantu mengembangkan kemampuan siswa utamanya dalam aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik. Hasil belajar dalam pendidikan memiliki beragam fungsi, salah satunya sebagai pengukuran kualitas dan kuantitas kemampuan yang dikuasi oleh siswa (Rozalia, 2017).

Perkembangan zaman yang dinamis mengubah kebutuhan dan perilaku seseorang, hal ini adalah suatu keniscayaan yang harus dihadapi oleh seluruh manusia. Pada zaman ini manusia sering bersinggungan dengan teknologi yang serba canggih, seperti gadget. Hampir setiap orang baik itu dari golongan anak-anak maupun orang tua menggunakan alat teknologi dalam kegiatan-kegiatannya. Impact dari itu penjualan gadget mengalami peningkatan yang pesat. Menurut penelitian dari newzoo (Fahrudin & Abidin, 2022), Indonesia menduduki peringkat ke-4 dunia terkait penggunaan smartphone terbanyak, yang mana termasuk didalamnya pengguna di kalangan anak-anak.

Timbulnya ketegantungan anak terhadap gadget, dikarenakan banyaknya waktu luang yang dihabiskan untuk bermain gadget. Penggunaan gadget yang intens tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perihal lain yang sering dibincangkan yaitu berkaitan dengan literasi. Literasi juga memiliki pengaruh yang amat besar terhadap hasil belajar siswa. Namun sayangnya, di negeri ini minat literasi siswa sangat minim sekali. Bahkan sampai tercatat di organisasi UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), bahwa Indonesia menempati urutan nomer dua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca (Susanti & Santi, 2019). Hal senada diungkapkan oleh organisasi OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*), melalui programnya PISA (*Programme for International Student Assessment*). Dinyatakan bahwa literasi siswa di Indonesia tervalidasi rendah.

Didapati dari penelitian terdahulu yang membahas terkait pengaruh gadget dan literasi terhadap hasil belajar siswa. Dan perolehan dari penelitian tersebut muncul hasil yang beragam. Ada yang mendapati hasil penelitian yang positif dari penggunaan gadget, ada pula yang mendapati pengaruh yang negatif darinya. Berbeda dengan literasi, yang keseluruhan peneliti mendapati hasil positif darinya terkait hasil belajar. Tetapi patut disayangkan, masih minimnya minat literasi dari siswa.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema “Pengaruh intensitas lamanya bermain gadget dan literasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 8 di MTs Almaarif 01 Singosari”. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh intensitas lamanya bermain gedget dan literasi terhadap hasil belajar siswa terkhusus belajar matematika siswa di kelas 8 Mts. Dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan intensitas penggunaan gedged, kemampuan literasi, hasil belajar siswa, dan kemampuan matematika.

2. METODE

Dalam proses penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan pada hasil survey yang dilakukan. Metode penelitian survei adalah penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data, menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologi dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan yakni wawancara atau kuisisioner (Sugiyono, 2019). Metode kuantitatif digunakan untuk mencari informasi yang terukur mengenai pengaruh intensitas lamanya bermain gadget dan literasi terhadap hasil belajar matematika kelas 8. Metode pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan angket. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner tentang intensitas lamanya bermain gadget sebagai alat pengumpulan data. Sedangkan data literasi didapatkan dari nilai hasil uji coba literasi, dan hasil belajar menggunakan nilai matematika. Responden sebanyak 40 siswa yang terdiri dari siswa kelas delapan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengaruh intensitas lamanya bermain gedget dan literasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 8. Dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan intensitas penggunaan gedged, kemampuan literasi, hasil belajar siswa, dan kemampuan matematika.

Tabel 1 Omnibus Tests of Model Coefficients

		Chi-square	df	Sig.
Step 1	Step	13.508	2	.001
	Block	13.508	2	.001
	Model	13.508	2	.001

Adapun hipotesis yang diujikan yakni :

H₀ :Variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

H₁ :Minimal terdapat satu variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui nilai signifikansi model sebesar 0.001. Nilai 0.001< 0.1 (taraf signifikansi), maka H₀ ditolak. Dengan taraf signifikansi sebesar 10% dapat disimpulkan bahwa variabel independen yang digunakan secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika atau minimal terdapat satu variabel independen yang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika (variabel dependen).

Tabel 2 Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	20.308 ^a	.287	.502

a. Estimation terminated at iteration number 6 because parameter estimates changed by less than .001.

Dari Tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar yang dapat dijelaskan oleh variabel lamanya intensitas bermain gadget dan literasi adalah sebesar 50.2%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan kedalam model. (Variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen adalah sebesar 50.2%). Faktor lain kemungkinan kesalahan dalam input data, atau kondisinya yang saat itu kurang sehat.

Tabel 3 Hosmer and Lemeshow Test

Step	Chi-square	df	Sig.
1	1.223	3	.748

Hipotesis yang diajukan yakni :

H₀ :Model sudah cukup untuk menjelaskan data (Model sesuai)

H₁ :Model tidak cukup untuk menjelaskan data (Model tidak sesuai)

Berdasarkan Tabel 3 di atas didapatkan p-value (nilai signifikansi) sebesar 0.748 dimana nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi sebesar 0,1 sehingga H₀ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Dengan taraf signifikansi sebesar 10% model regresi logistik yang digunakan sudah sesuai untuk menjelaskan pengaruh intensitas lamanya bermain gadget dan literasi terhadap hasil belajar matematika.

Tabel 4 Classification Table

Observed		Predicted			
		hasil belajar matematika		Percentage Correct	
		1	2		
Step 1	hasil belajar matematika	1	2	4	33,3
		2	1	33	97,1
Overall Percentage					87,5

a. The cut value is ,500

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang memiliki hasil belajar matematika dibawah KKM adalah sebanyak 2+4 =6 orang. Yang benar-benar memiliki hasil belajar matematika dibawah KKM ada sebanyak 2 orang. Yang seharusnya memiliki hasil belajar matematika diatas KKM namun dibawah KKM ada sebanyak 4 orang. Jumlah sampel yang memiliki hasil belajar KKM diatas KKM ada sebanyak 1+33=34 orang. Yang benar-benar memiliki hasil belajar matematika diatas KKM ada sebanyak 33 orang, sedangkan siswa yang seharusnya memiliki hasil belajar matematika dibawah KKM namun memiliki hasil diatas KKM ada 1 orang siswa. Diperoleh nilai overall percentage sebesar 87.5%, yang berarti ketepatan model penelitian ini adalah sebesar 87.5%

Tabel 5 Variables in the Equation

	B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)	90% C.I.for EXP(B)		
							Lower	Upper	
Step 1 ^a									
	Intensitas lama bermain gedged	2,122	1,180	3,233	1	,072	8,344	1,198	58,116
	literasi	2,580	1,145	5,079	1	,024	13,198	2,008	86,753
	Constant	-9,257	4,108	5,078	1	,024	,000		

a. Variable(s) entered on step 1: Intensitas lama bermain gedged, literasi.

H₀ : Variabel independen X1 (lamanya intensitas bermain gadget) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar MTK)

H₁ : Variabel independen X1 (lamanya intensitas bermain gadget) berpengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar MTK)

Diketahui dari tabel diatas bahwa nilai signifikansi untuk variabel X1 adalah sebesar 0.072. nilai signifikansi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0.1 sehingga H0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 90% intensitas lamanya bermain gadget memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika.

H0: Variabel independen X2 (literasi) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar MTK)

H1: Variabel independen X2 (literasi) berpengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar MTK)

Sementara itu untuk variabel X2 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.024 dimana $0.024 < 0.1$ (taraf signifikansi) sehingga dapat diputuskan bahwa H0 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan tingkat kepercayaan 90% literasi siswa memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika.

Interpretasi odd ratio. Siswa yang memiliki literasi tinggi memiliki kecenderungan untuk memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik sebesar 13,198 kali dibandingkan dengan siswa yang memiliki literasi rendah. Siswa dengan intensitas lamanya bermain gadget yang rendah akan memiliki kecenderungan sebesar 8.344 kali lebih baik untuk memiliki hasil belajar matematika yang baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki intensitas lamanya bermain gadget tinggi.

Pengaruh intensitas lamanya bermain gadget terhadap hasil belajar matematika

Gadget ialah sebuah alat elektronik yang fungsi utamanya yakni untuk membantu pekerjaan manusia. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% intensitas lamanya bermain gadget memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan sebesar 0.072. Nilai signifikansi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0.1 sehingga H0 ditolak, yang berarti lamanya intensitas bermain gadget berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati, Rede, & Jamhari, (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi angkatan 2013 FKIP Untad pada mata kuliah desai media pembelajaran” yang menunjukkan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan Biologi angkatan 2013. Penelitian ini juga diperkuat oleh teori para ahli, yang menyatakan bahwa perhatian yang tinggi terhadap penggunaan gadget dapat meningkatkan siswa untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

Pengaruh Literasi Terhadap Hasil Belajar Matematika

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Lierasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah maupun memahami informasi dalam membaca, berbicara, menulis, berhitung, menggambar, berpikir, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi bisa dikatakan menjadi faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar siswa karena sebagai peserta didik memang sudah seharusnya bisa memahami informasi. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% literasi siswa memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan sebesar sebesar 0.024. Nilai signifikansi tersebut memiliki nilai yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0.1 sehingga H0 ditolak, yang berarti literasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sestia dengan judul “Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022” yang menunjukkan ada pengaruh literasi numerasi terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini juga diperkuat oleh teori Awal Nur Kholifatur yang menyatakan bahwa literasi numerasi sangat membantu dalam proses pembelajaran. Han Weilin juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika liiterasi

numerasi sangatlah penting dan dibutuhkan bagi peserta didik dalam mengatasi masalah matematika dengan secara mengolah masalah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting, yakni : (1). Terdapat pengaruh lamanya intensitas bermain gadget terhadap hasil belajar matematika. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% intensitas lamanya bermain gadget memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika; (2). Terdapat pengaruh literasi terhadap hasil belajar matematika. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan 90% literasi siswa memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Desrina Hardianti, & Dwi Desmayanasari. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Online Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *Inomatika*, 4(1), 31–44. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.316>
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Fahmy, A. F. R., Wardono, & Masrukan. (2018). Kemampuan Literasi Matematika dan Kemandirian Belajar Siswa pada Model Pembelajaran RME Berbantuan Geogebra. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(22), 559–567.
- Fahrudin, A. A., & Abidin, M. R. (2022). Analisis Makna Tanda Pada Karakter Wiro Dalam Gim On Line. *Jurnal Barik*, 4(2), 170–183. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v madrasah ibtdaiyah negeri 2 bandar lampung tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Irawan, A., & Wardani, M. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p342>
- Isnaniah, I., Imamuddin, M., Charles, C., Syahrul, S., & Zulmuqim, Z. (2021). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berdasarkan Gender. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.30983/lattice.v1i2.5088>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.254>
- Jaya, M. R., & Fitriani, N. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Di Cimahi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Berbantuan Software Geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 869–876. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.869-876>

- Khuzaeva, E. S. (2014). Mengembangkan Pola Pikir Cerdas, Kreatif dan Mandiri melalui Telematika. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, (4), 138–148. Retrieved from http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_138-148.pdf
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 291–300. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.825>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Nur Rohmah, A., Secha Primindari, R., Alifiana Rahmawati, S., Dianita Irawan, D., Ika Rahmawati, E., & Prastyoningsih, A. (2022). Studi Kualitatif Penyebab Kehamilan Pranikah Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 13(2), 221–233. <https://doi.org/10.34035/jk.v13i2.858>
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan di Era Global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 267–282. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.562>
- Puspitasari, E. D., Ekayanti, E., & Maimunah, S. (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial pada Remaja di Wilayah Kecamatan Sine Kabupaten Ngawi. *Cakra Medika: Media Publikasi Penelitian*, 7(2), 9–19. Retrieved from <http://jurnal.akperngawi.ac.id>
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran Effect gadget toward students achievement of biology education Sub-Department of Teacher Training Education, Tadulako University. who enrollment in 2013 On Subject of Design Learning Media. *Jip Biol*, 5(1), 35–40.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Sari, D. M. M. (2018). Pengembangan dan Peningkatan Minat Baca Anak sebagai Upaya Pengalihan Gadget di Desa Sumokali. *Jurnal PADI – Pengabdian MAsyarakat Dosen Indonesia*, 1(1), 29–32.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 9(1), 41–52.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13, 72–78. Retrieved from <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Helper*, 35(1), 31–46.
- Sugara, U., Slamet, S. T., & Budiharto, T. (2021). Hubungan antara penguasaan literasi sastra dan minat belajar dengan kemampuan menulis cerita anak pada peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, (449), 5–10. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/48714>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suja, I. W. (2022). Revitalisasi Etnosains Untuk Mendukung Literasi. *BCSJ: Bivalen Chemical Studies Journal*, 5(1), 1–10.
- Sumarni, C., Rasman, R., Rosidin, R., Adriadi, R., & Riwayati, S. (2022). Pendampingan Minat Belajar Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 09 Ipuh Mukomuko. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(3), 560–567. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.3899>
- Susanti, D., & Santi, S. (2019). Pemanfaatan Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja. *Journal Com-Edu*, 2(3), 220–226.

- Wibowo, T., & Ariyatun, A. (2020). Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa Sma Menggunakan Pembelajaran Kimia Berbasis Etnosains. *Edusains*, 12(2), 214–222. <https://doi.org/10.15408/es.v12i2.16382>
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>
- Zuyyina, H., Wijaya, T. T., P, H. M., & Senjawati, E. (2018). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Smp Pada Materi Lingkaran. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 79–90. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2546>