

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)*
DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 3 JATIMULYO
TAHUN AJARAN 2020/2021**

(Skripsi)

Oleh

ESTA PRABAWATI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3 JATIMULYO TAHUN AJARAN 2020/2021

Oleh

ESTA PRABAWATI

Masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika peserta didik yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang menggunakan *gadget (smartphone)* dengan intensitas tinggi yang berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* artinya semua populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Uji prasyarat instrumen angket menggunakan uji validitas *expert judgement* (penelitian ahli), dan uji reliabilitas. Hasil uji validitas dan reliabilitas terdapat sebanyak 24 pernyataan yang dinyatakan valid dan reliabel. Hasil uji hipotesis $r_{hitung} > r_{tabel}$ $0,670 > 0,355$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021 dengan kriteria kuat.

Kata kunci: hasil belajar matematika, intensitas penggunaan *gadget (smartphone)*.

ABSTRACT

THE RELATION BETWEEN INTENSITY OF USE GADGET (SMARTPHONE) WITH MATHEMATICS LEARNING OUT COMES ON V GRADE STUDENTS IN SD NEGERI 3 JATIMULYO IN THE ACADEMIC YEAR 2020/2021

By

ESTA PRABAWATI

The problem of the research was the Mathematics learning outcomes of students that is still low. The aim of the research was to know the relationship between the intensity of the use of gadgets (smartphones) and their mathematics learning outcomes. The type of research used is quantitative research with a correlational research design. The population in this study is class V students who use gadgets (smartphones) with high intensity, totaling 31 students. The sampling technique used was saturated sampling, meaning that all the population was used as the research sample. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The data analysis technique used is product moment correlation. The researcher used the prerequisite test of the questionnaire instrument, namely the validity test of the expert assessment, and the reliability test. The results of the validity and reliability test contained 24 statements which were declared valid and reliable. The results of hypothesis testing $r_{count} > r_{table}$ $0.670 > 0.355$ means that H_a is accepted and H_o is rejected. The results showed that there was a significant relationship between the intensity of using gadgets (smartphones) and the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 3 Jatimulyo for the 2020/2021 academic year with strong criteria.

Key words: mathematics learning outcomes, smartphone usage intensity.

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)*
DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 3 JATIMULYO
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

ESTA PRABAWATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GEDGET (SMARTPHONE) DENGAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3
JATIMULYO TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama Mahasiswa : ***Esta Prabawati***

No. Pokok Mahasiswa : 1713053011

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Lilik Sabdanityas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIK 231804930803201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**



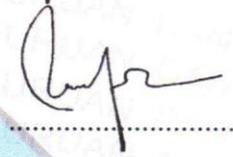
.....

Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



.....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Rapani, M.Pd.**



.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **08 September 2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Esta Prabawati
NPM : 1713053011
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget (Smartphone)* dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian, pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 08 September 2021
Yang Membuat Pernyataan,



Esta Prabawati
NPM. 1713053011

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Esta Prabawati dilahirkan di Rawa Bening, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur, Provinsi Sumatera Selatan, tanggal 26 November 1998.

Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Suprpto dan Ibu Sulasmi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. TK Al-Ma'arif Sumber Mulyo, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur yang diselesaikan pada tahun 2005.
2. SD Negeri Campur Asri, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur pada tahun 2011.
3. SMP Negeri 1 Buay Madang Timur, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur pada tahun 2014.
4. SMA Negeri 1 Belitang, Kecamatan Belitang, Kabupaten OKU Timur pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2020 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa restu Rahayu, kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur dan melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN Campur Asri, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten OKU Timur, Sumatera Selatan.

MOTTO

**“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan
mudahkan baginya jalan menuju surga”**

(H.R Muslim)

**“Jangan pernah lelah untuk belajar, karena investasi terbesar dalam hidup
adalah ilmu”**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohim

*Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah SWT beserta Shalawat dan salam semoga
senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah SAW*

Ku persembahkan skripsi ini untuk

orangtuaku:

Ayahanda Suprpto dan Ibunda Sulasmi

*Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga yang telah
memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya,
karena tiada kata indah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusus selain do'a yang*

terucap dari orang tua

Kakakku:

Novitri Apriyani

*Terimakasih selalu memberikan dukungan yang luar biasa untuk menyelesaikan karya ini dan
tak pernah lelah membagi cerita, cinta, canda, suka, duka, tangis serta tawa Alamamater*

tercintaku:

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan *gadget (Smartphone)* dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo”. Sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung sekaligus pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., dosen ahli dalam memvalidasi angket .
8. Dosen-dosen PGSD Universitas Lampung yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya yang tak ternilai dan sangat berharga bagi penulis.
9. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi selama perkuliahan
10. Ibu Eliyatullaila, M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 3 Jatimulyo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Wali kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo yang telah mengizinkan melakukan penelitian di kelas tersebut.
12. Ibu dan Ayah yang telah bekerja keras untuk memberikan yang terbaik untukku, yang selalu memberikan semangat dan dorongan, mendengarkan semua keluh kesahku, dan mendoakan yang terbaik untukku.
13. Novitri apriyani, sebagai kakak, terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat kecilku Ayu Sang Putri, Meilinda Erviana, Neni Okta Viani, Ragil Ramadhani, yang selalu memberikan support menemaniku di masa-masa sulit, dan yang selalu mendengar keluh kesahku .
15. Sahabatku Atik afifah, Febta Dwi Baika, Intan Fatmawati, Ike Pratiwi yang telah memberikan support menemaniku di masa-masa sulit, dan yang selalu mendengar keluh kesahku .
16. Sahabatku Arzalia Ainun Zahra, Nur Ridha Utami, Shella Yulia Sari, Ulfa Safitri, Venny Valianti Rama, Wahyu Nurwidayati, yang tumbuh dan berjuang bersama,yang selalu memberikan semangat, dorongan, motivasi, dan selalu mendengarkan keluh kesahku serta mewarnai masa-masa kuliahku.
17. Teman-teman KKN Restu Rahayu yang membuat hari-hari selama KKN penuh canda dan tawa.
18. Kak Suci dan Kak Novita yang selalu menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penulisan skripsi ini.
19. Teman-teman seperjuangan PGSD 2017 telah mewarnai hari-hariku selama masa kuliah..
20. Dan bagi pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut memberikan dukungan serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak yang harus diperbaiki, akan tetapi saya berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 08 September 2021
Peneliti,



Esta Prabawati
NPM. 1713053011

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Belajar	10
1. Teori Belajar	10
2. Pengertian Belajar	12
3. Tujuan Belajar	12
4. Prinsip Belajar	14
5. Ciri-Ciri Belajar	15
B. Hasil Belajar	16
1. Pengertian Hasil Belajar	16
2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Belajar	17
C. Matematika	18
1. Pengertian Matematika	18
2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	19
D. Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	21
1. Pengertian Intensitas Penggunaan	21
2. Pengertian <i>Gadget</i>	21
3. Pengertian <i>Smartphone</i>	22
4. Dampak-Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i>	23
5. Durasi Menggunakan <i>Smartphone</i>	27
6. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	28
E. Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> Terhadap Hasil Belajar	29

F. Hasil Penelitian yang Relevan	30
G. Kerangka Berfikir	32
H. Hipotesis Penelitian	34
III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Konseptual dan Operasional	37
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Instrumen Penelitian	40
H. Uji Prasyarat Instrumen	42
I. Teknik Analisis Data	43
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Hasil Uji Prasyarat Instrumen	45
2. Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	46
3. Hasil Analisis Data	49
4. Pengujian Hipotesis	50
5. Uji Signifikansi	53
B. Pembahasan	53
V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penelitian Pendahuluan Penggunaan Gadget (<i>Smartphone</i>) di Rumah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo	3
2. Durasi Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> di Rumah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo	4
3. Nilai UTS Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo	5
4. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo yang Menggunakan <i>Smartphone</i> pada tahun ajaran 2020/2021	36
5. Kisi-Kisi Instrumen Angket intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i> di Rumah	41
6. Skala Penilaian	42
7. Daftar Klasifikasi Reliabilitas	43
8. Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>	44
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	46
10. Interval Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	47
11. Interval Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	34
2. Desain Penelitian.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	66
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	67
3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian	68
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen Penelitian	69
5. Surat Izin penelitian.....	70
6. Surat Balasan Izin penelitian	71
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	72
8. Kisi-Kisi Kuisisioner Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	73
9. Rubrik Penilaian Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	77
10. Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	83
11. Nilai UTS Matematika	87
12. Uji Reliabilitas Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> ...	89
13. Hasil Kuisisioner Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	92
14. Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	94
15. Korelasi Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> Sebagai Sarana Hiburan dan Bermain.....	96
16. Korelasi Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> Sebagai Sarana Sosialisasi dan Komunikasi	98

Halaman

17. Korelasi Data Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i> Sebagai Sumber Belajar	100
18. Tabel Nilai R Product Moment	102
19. Tabel Nilai t Uji Signifikansi	103
20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	104

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia telah memasuki Era Revolusi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital. Revolusi industri 4.0 menanamkan teknologi cerdas yang dapat terhubung dengan berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan.

Salah satu teknologi informasi yang tidak dapat dipisahkan dari manusia adalah *gadget* berupa *smartphone*. Menurut Chusna, (2017: 318) "*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus contohnya seperti *smartphone*". *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, dengan fungsi yang menyerupai komputer. Pengguna *gadget (smartphone)* dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hal ini terjadi karena fungsi *gadget (smartphone)* bukan hanya sekedar untuk alat komunikasi. Tetapi lebih banyak digunakan untuk media hiburan, media informasi atau berita, media bisnis, hobi, dan masih banyak lagi. *Smartphone* tentunya didukung dengan fitur-fitur yang canggih sehingga membuat banyak orang ingin memilikinya. Inilah yang menyebabkan "memiliki *smartphone*" bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan, tetapi juga sebagai gaya hidup.

Dewasa ini, *gadget (smartphone)* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga anak-anak yang merupakan peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiawati & Sugiman yang ditulis dalam *ejournal Keperawatan (e-Kep)* Volume 3. Nomor 2. April 2015.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Orang tua memfasilitasi peserta didik dengan *gadget (smartphone)* sebagai sarana untuk mencari informasi dan sumber belajar di rumah. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif yang dapat menambah pengetahuan mereka sehingga mereka menjadi pintar. Namun kebanyakan peserta didik tidak bijak dalam menggunakan *smartphone*. Mereka justru lebih senang menggunakan *smartphone* untuk bermain game, bermain sosial media (*facebook, instagram, whatsapp*), menonton *youtube* berjam-jam, mendengarkan musik dan lain-lain. Dalam hal ini, orang tua memiliki peran yang besar untuk mengawasi anaknya dalam menggunakan *smartphone*-nya, orang tua juga seharusnya mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukannya di sekolah sehingga terpantau oleh orang tuanya. Akan tetapi, terkadang orang tua lalai akan hal itu.

Menurut Departemen Kesehatan, peserta didik masuk dalam kategori boleh menggunakan *smartphone* dengan pengawasan orang tua tidak lebih dari 3 jam perhari. Sejalan dengan pendapat Ayoubi (2017: 46) "penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang (<) 30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 6 kali pemakaian". Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada peserta didik sering menimbulkan masalah pada proses belajar.

Dalam hal ini berarti intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan kriteria baik yaitu dalam kategori yang rendah kurang dari 3 jam, jika lebih dari 3 jam maka akan menimbulkan masalah pada proses belajar dan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Tabel.1 Hasil Penelitian Pendahuluan Penggunaan Gadget (*Smartphone*) di Rumah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo

Kelas	Berdasarkan Kepemilikan <i>Smartphone</i>		Berdasarkan Kategori Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>			Jumlah peserta didik
	Sendiri	Orang Tua	Untuk Bermain/Hiburan	Untuk Sosialisasi/komunikasi	Untuk Belajar	
VA	20 (48,7%)	9 (56,25%)	13 (54,1%)	9 (45%)	7 (53,8%)	29
VB	21 (51,2%)	7 (43,75%)	11 (45,8%)	11 (55%)	6 (46,2%)	28
Jumlah	41	16	24	20	13	57

Berdasarkan tabel 1. penelitian pendahuluan diperoleh data awal tentang intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dirumah dengan hasil belajar matematika SDN 3 Jatimulyo, sebanyak 41 (71,9%) peserta didik kelas A (20 peserta didik) dan kelas B (21 peserta didik) yang memiliki *smartphone* sendiri dan 16 (28%) peserta didik kelas A (9 peserta didik) dan kelas B (7 peserta didik) yang menggunakan *smartphone* milik orang tuanya. Dari 57 peserta didik terdapat 24 (42,1%) peserta didik yang menggunakan *smartphone* untuk menonton *youtube*, bermain *game online*, hiburan, sebanyak 20 (35%) peserta didik menggunakan gadget (*smartphone*) untuk bermain sosial media, dan digunakan untuk kepentingan mereka sendiri. Sedangkan hanya 13 (23%) peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* sebagai media pembelajaran. Berikut ini tabel intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* peserta didik kelas V SDN 3 Jatimulyo

Tabel 2. Durasi Intensitas Penggunaan Gadget (*Smartphone*) di Rumah Peserta Didik Kelas V SDN 3 Jatimulyo

Penggunaan <i>smartphone</i> perhari	Kriteria	Kelas V SDN Jatimulyo				Jumlah peserta didik (A & B)	Persentase (%)
		VA	Persentase (%)	VB	Persentase (%)		
≤ 3 jam	Baik	13	44,8%	13	46,4%	26	45,6 %
> 3 jam	Tidak Baik	16	55,1%	15	53,5%	31	54,3 %
Jumlah Peserta didik		29	100 %	28	100%	57	100%

Sumber : Data penelitian 2020

Berdasarkan tabel 1 dapat kita lihat bahwa intensitas penggunaan *smartphone* peserta didik kelas V SDN 3 Jatimulyo sebanyak 26 (45,6%) peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)* dengan kriteria baik karena kurang dari (\leq) 3 jam, dan sebanyak 31 (54,3%) peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)* dengan kriteria tidak baik karena lebih dari ($>$) 3 jam.

Intensitas peserta didik menggunakan *gadget (smartphone)* lebih dari 3 jam perhari masuk dalam kriteria tidak baik karena dapat membawa dampak negatif bagi peserta didik dan menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk belajar karena lebih asyik bermain *smartphone*. Hal tersebut dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Sejalan dengan pendapat Farhana (2019: 144) yang ditulis dalam *Jurnal Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children* yang mengemukakan

"According to one study, children who spend more time using computers or cellphones are referred to as "Internet addictions". This has a negative impact on the decline in interest in learning, eye loss, emotionaldevelopment disorders and so on".

Menurut sebuah penelitian, anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan komputer atau ponsel disebut sebagai "kecanduan internet". Hal ini berdampak negatif pada penurunan minat belajar, kehilangan mata, gangguan perkembangan emosi dan sebagainya.

Menurut Slameto (2015: 2) "belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya". Seseorang dianggap telah melakukan pembelajaran apabila terjadi perubahan tingkah laku yang aktual dan potensial, yang berarti

perubahan tersebut nyata dan dapat dilihat seperti hasil belajar keterampilan psikomotor. Selanjutnya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar bagi individu merupakan kemampuan baru dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Susanto (dalam Fadillah, 2016: 115) "hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya". Hasil belajar ini dapat dijadikan acuan atau tolak ukur untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik.

Keberhasilan tersebut ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya selama periode waktu tertentu.

Untuk mengukur hasil belajar tersebut, peserta didik dihadapkan pada sebuah tes. Tes tersebut disebut tes hasil belajar. Tes hasil belajar dapat berupa ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Berikut ini tabel hasil belajar ujian tengah semester matematika peserta didik kelas V SDN 3 Jatimulyo.

Tabel 3. Nilai Ujian Tengah Semester Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 3 Jatimulyo

KKM	Kelas V SDN 3 Jatimulyo			
	A		B	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<70 (Tidak tuntas)	22	75,8 %	20	71,4 %
≥70 (Tuntas)	7	24,2 %	8	28,6 %
Jumlah	29	100 %	28	100 %

Sumber : Data penelitian 2020

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai hasil ujian tengah semester matematika peserta didik kelas V SDN 3 Jatimulyo. Terdapat sebanyak 22 (75,8%) peserta didik pada kelas A dan terdapat sebanyak 20 (71,4%) peserta didik pada kelas B yang belum tuntas atau belum mencapai KKM. Sedangkan

terdapat sebanyak 7 (24,2%) peserta didik pada kelas A dan terdapat sebanyak 8 (28,6%) peserta didik pada kelas B yang sudah tuntas atau mencapai KKM yang telah ditentukan di sekolah tersebut yaitu 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat sebanyak 42 (73,6 %) peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai KKM yang artinya hasil belajar kurang optimal atau rendah. Dari 42 peserta didik yang belum tuntas tersebut, terdapat sebanyak 31 peserta didik diantaranya masuk dalam kategori menggunakan *gadget (smartphone)* dengan intensitas penggunaan yang tinggi karena lebih dari 3 jam. Sejalan dengan pendapat Judhita (2015: 14) durasi penggunaan *smartphone* lebih dari 3 jam perhari masuk dalam kategori tinggi dan kurang dari 3 jam masuk dalam kategori rendah. Dalam hal ini berarti intensitas penggunaan *smartphone* yang paling banyak adalah lebih dari 3 jam sehingga masuk dalam kategori intensitas yang tinggi.

Terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan hasil belajar matematika peserta didik yang rendah, salah satu penyebabnya yaitu intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* yang tinggi sehingga dapat menyebabkan peserta didik malas untuk belajar dan berdampak pada hasil belajarnya. Menurut Munadi (dalam Rusman, 2015: 67), "faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal". Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik berupa faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat berupa faktor eksternal dalam hal ini media massa. Media massa dibagi dua yaitu media cetak dan media elektronik. Media elektronik yang saat ini sedang banyak digunakan oleh peserta didik adalah *smartphone*. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, identifikasi masalah-masalah yang ada yaitu:

1. Hasil belajar matematika peserta didik masih rendah dilihat dari nilai ujian tengah semester yaitu dari 57 peserta didik hanya 15 (26,3 %) yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 70, sedangkan yang nilainya di bawah KKM ada sebanyak 42 (73,6 %) peserta didik.
2. Intensitas bermain *smartphone* peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo relatif tinggi yaitu dari 57 peserta didik terdapat sebanyak 31 (54,3 %) peserta didik yang menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam.
3. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* daripada belajar, yaitu dari 57 peserta didik terdapat sebanyak 38 (66,7 %) yang menggunakan *smartphone* untuk bermain dan sebanyak 19 (33,3 %) yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitiannya yaitu:

Intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* di rumah yang relatif tinggi sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo menjadi rendah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

"Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* (*smartphone*) dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Hasil penelitian ini, mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan, khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ketika menjadi pendidik nanti, dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a. Pendidik

Menambah informasi bagi pendidik, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *gadget* (*smartphone*) dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

b. Peserta Didik

Melalui penelitian ini, peserta didik dapat menggunakan *gadget* (*smartphone*) sebagai sumber belajar dan bijak dalam menggunakan *gadget* (*smartphone*).

c. Sekolah

Sekolah dapat berkoordinasi dengan orang tua untuk membimbing peserta didik dalam menggunakan *gadget* (*smartphone*) di rumah.

d. Peneliti lain

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dalam menambah wawasan mengenai hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Teori Belajar

Banyak teori belajar yang dikembangkan dan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Teori belajar dibuat dan disusun untuk menjelaskan keadaan sebenarnya tentang pelaksanaan pembelajaran. Sukardjo dan Komarudin (2009: 33-65) menjelaskan beberapa teori belajar

1) Behaviorisme.

Aliran behavioris didasarkan pada perubahan tingkah laku yang dapat diamati. Oleh karena itu, aliran ini berusaha mencoba memahami dalam pembelajaran bagaimana lingkungan berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku. Dalam aliran ini tingkah laku dalam belajar akan berubah kalau ada stimulus dan respons. Stimulus dapat berupa perlakuan yang diberikan pada siswa, sedangkan respons berusaha perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa. Adapun yang terjadi antara stimulus dan respons itu dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak dapat diamati. Dalam aliran behavior, faktor lain yang penting adalah reinforcement (penguatan), penguatan yang dapat memperkuat respons. Tokoh aliran behaviorisme antara lain (1) Pavlov (2) Watson (3) Skinner (4) Hull (5) Guthrie dan (6) Thorndike.

2) Kognitivisme

Kerangka kerja atau dasar pemikiran dari teori guruan kognitivisme adalah dasarnya rasional. Teori ini memiliki asumsi filosofis, yaitu *the way in which we learn*. Pengetahuan seseorang diperoleh berdasarkan pemikiran. Inilah yang disebut dengan filosofi Rationalism. Menurut aliran ini, kita belajar disebabkan oleh kemampuan kita dalam menafsirkan peristiwa/kejadian yang terjadi di dalam lingkungan. Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Aliran ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri kita. Oleh karena itu, dalam aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Karena menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks. Tokoh aliran kognitivisme adalah Piaget, Bruner, dan Ausubel.

3) Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme yang menjadi dasar bahwa siswa memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan siswa itu sendiri. Teori ini adalah merupakan peningkatan dari teori yang dikemukakan oleh Piaget, Vigotsky, dan Bruner. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Jadi, dalam pandangan konstruktivisme sangat penting peran siswa untuk dapat membangun *constructive habits of mind*. Agar siswa memiliki kebiasaan berpikir, maka dibutuhkan kebebasan dan sikap belajar. Teori belajar yang mencerminkan siswa memiliki kebebasan berpikir bersifat elektif. Teori belajar yang bersifat elektif artinya siswa dapat memanfaatkan teknik belajar apapun asal tujuan belajar dapat tercapai. Teori belajar yang mengakomodasi tujuan tersebut adalah teori humanistik.

4) Humanistik

Teori belajar yang humanistik pada dasarnya memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, si pembelajar dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Oleh karena itu teori yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme karena teori belajar ini memaknai bagaimana lingkungan itu berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku dalam pembelajaran. Dalam teori ini, tingkah laku dalam belajar akan berubah jika ada stimulus dan respon. Teori ini menekankan pada hasil belajar yang diperoleh dari respon yang muncul terhadap lingkungan belajar baik internal maupun eksternal (dalam hal ini yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media massa berupa intensitas penggunaan *smartphone*)

2) Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Menurut Slameto (2015: 2) mengemukakan "belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".

Sedangkan menurut Sadiman (2011: 125) mengemukakan "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat".

Lebih lanjut Abdillah (dalam Emda, 2018: 172) "belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu".

Dari pendapat para ahli di atas mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan dan pengalaman yang mempunyai tujuan tertentu dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat.

3) Tujuan Belajar

Setiap orang yang belajar pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar adalah tercapainya suatu kompetensi tertentu sesuai dengan yang telah dirumuskan. Kompetensi yang dicapai dapat berupa pengetahuan maupun keterampilan. Tujuan dikatakan tercapai jika peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu seperti dirumuskan semula yang disebut sebagai Standar kompetensi.

Menurut Bloom (dalam Kasenda, 2016: 1) menjelaskan bahwa proses pembelajaran memiliki tiga tujuan yang merupakan hasil dari proses pembelajaran dan harus tercapai, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya menurut Dalyono (dalam Kallesta, 2018: 49) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
- b. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan.
- c. Belajar bertujuan merubah sikap.
- d. Belajar bertujuan mengubah keterampilan.
- e. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu

Hal tersebut sejalan dengan Sardiman (2011: 26-27) menyatakan tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan. Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Keterampilan rohani menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.
- 3) Pembentukan sikap. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas mengenai tujuan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah mengubah perilaku, sikap, dan kebiasaan kearah yang lebih positif selain itu juga merupakan proses menambah ilmu dalam berbagai bidang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

4) Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah dasar yang dapat digunakan baik pendidik maupun peserta didik dalam upaya mencapai kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan baik. Selain itu, prinsip belajar juga berguna untuk mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang peningkatan belajar siswa.

Menurut Suprijono, (2012: 4) mengemukakan pendapatnya mengenai prinsip-prinsip belajar ada 3 yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku.
- 2) Belajar merupakan proses.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman.

Selanjutnya menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 18) mengemukakan prinsip belajar dengan lebih rinci yaitu sebagai berikut:

1. Belajar berlangsung seumur hidup
2. Proses belajar adalah kompleks, tetapi terorganisir
3. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
4. Belajar dari mulai yang faktual menuju konseptual
5. Belajar mulai dari yang kongkret menuju abstrak
6. Belajar merupakan bagian dari perkembangan
7. Keberhasilan belajar di pengaruhi oleh faktor bawaan (heredity), lingkungan (environment), kematangan (time or maturation), serta usaha keras peserta didik sendiri (endeavor)
8. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna
9. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
10. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
11. Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi
12. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal dan eksternal

Kemudian Sutikno (dalam Khuluqo, 2017: 18) ada 8 prinsip belajar yang perlu diketahui, sebagai berikut:

- 1) Belajar perlu memiliki pengalaman dasar.
- 2) Belajar harus bertujuan yang jelas dan terarah.
- 3) Belajar memerlukan situasi yang problematis.
- 4) Belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa.

- 5) Belajar memerlukan bimbingan, arahan, serta dorongan.
- 6) Belajar memerlukan latihan.
- 7) Belajar memerlukan latihan yang tepat.
- 8) Belajar membutuhkan waktu dan tempat yang tepat.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah agar tujuan dari pembelajaran dapat terwujud. Pada hakikatnya belajar itu adalah sebuah proses menghasilkan perubahan kearah yang positif dan berlangsung seumur hidup, sehingga dengan menerapkan prinsip belajar dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik.

5) Ciri-ciri Belajar

Berbicara tentang ciri-ciri belajar, tentunya kita harus mengetahui terlebih dahulu teori apa yang kita jadikan acuan. Jika berbicara tentang teori behaviorisme, ciri belajarnya yaitu saat terjadi perubahan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Sedangkan teori kognitifisme, cirinya terdapat perubahan struktur kognitif individu itu sendiri.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ciri-ciri adalah tanda khas yang membedakan sesuatu dari yang lain. Begitu juga dengan belajar, mempunyai ciri-ciri yang tertentu.

Menurut Winataputra (2014: 8) mengemukakan ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu
- 2) Perubahan perilaku merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya
- 3) Perubahan perilaku bersifat menetap

Sedang menurut Djaramah (2011:15) mengemukakan

"ciri-ciri belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku".

Lebih lanjut menurut Max Darsono (2000: 50) terdapat beberapa ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan dipakai sebagai arah kegiatan dan sekaligus dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sadar, tidak dapat diwakilkan pada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Berarti individu harus aktif dihadapkan pada satu lingkungan tertentu.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan tersebut bersifat integral. artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang terpisahkan satu dengan yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu terjadinya perubahan perilaku kearah positif yang disadari oleh individu yang belajar, aktif dan menetap dalam diri individu itu sendiri.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dan kegiatan belajar adalah dua hal yang saling keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Kegiatan belajar merupakan sebuah proses dan dari proses tersebut nantinya akan diperoleh hasil dari belajar. Dengan kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Menurut Sudjana (dalam Parwati, 2018: 24) "hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, efektif dan psikomotor". Selanjutnya menurut Purwanto (dalam Budang, 2017: 356) "hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar".

Sedangkan Hamalik (2014: 10) mendefinisikan:

"hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat sosial emosional, dan pertumbuhan jasmani".

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya yang diperoleh dari belajar dan interaksi lingkungan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian dari tujuan pembelajaran di kelas. Tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Menurut Slameto (dalam Mulyani, 2013: 28), terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam belajar, yaitu:

- 1) Faktor Internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal terdiri
 - a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - b) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor Eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal meliputi
 - a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan orang tua dan anak, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b) Faktor lingkungan sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi antara pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)

Sejalan dengan Munadi (dalam Rusman, 2012: 124) mengemukakan bahwa "faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental". Selanjutnya menurut Mudjiono (dalam Agustyaningrum dan Suryantini, 2016: 159)

"faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal seperti guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum. Faktor internal terdiri dari sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi, kebiasaan belajar, dan cita-cita".

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (yang ada dalam diri individu) meliputi intelegensi, minat bakat, kesehatan, perhatian, kematangan dan kesiapan, lalu faktor eksternal (dari luar diri individu) meliputi keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat.

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang ada disetiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga ke pendidikan tinggi. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena matematika memberikan kontribusi sangat besar, dari yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Menurut Russeffendi (dalam Siagian, 2016: 59)

"kata matematika berasal dari perkataan Latin "*mathematika*" yang mulanya diambil dari perkataan Yunani "*mathematike*" yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya "*mathema*" yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata "*mathematike*" berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalair). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran".

Sedangkan menurut Alangui (dalam Darmayasa, 2018: 15) "matematika adalah sebuah kreasi manusia dan bermatematika sering merupakan usaha keras dan mendalam dalam situasi tertentu atau lokal". Selanjutnya Johnson dan Rising (dalam Russefendi dalam Rahmah, 2013: 3)

"matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi".

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian matematika di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan berpikir disertai dengan pembuktian logis, cermat, jelas, dan akurat yang berhubungan dengan ide, dan proses penalaran yang di kreasikan oleh manusia.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Seorang pendidik harus mengetahui dan paham tentang objek mata pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Menurut Susanto (2013: 189) "secara umum tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika".

Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Siagian, 2016: 63) menyatakan tujuan pembelajaran matematika diantaranya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 (dalam Agustya Ningrum dan Suryantini, 2016: 159) "salah satu tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar siswa memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah".

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar peserta didik terampil dalam berhitung, dapat berfikir logis, kritis dan disiplin. Dengan melakukan penerapan pembelajaran matematika di SD diharapkan peserta didik mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Intensitas Penggunaan Gadget (*Smartphone*)

1. Pengertian Intensitas Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Sedangkan menurut Rinjani dan Firmanto (2013: 77) "intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan". Selanjutnya menurut Udayana (2015: 49) "intensitas adalah suatu ukuran kuantitatif dari sebuah kegiatan yang dilakukan dan didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan tersebut".

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas tentang pengertian intensitas penggunaan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan sesuatu atau melakukan kegiatan tertentu yang didasari dengan rasa senang. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan menggunakan sesuatu atau melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang, begitupun sebaliknya.

2. Pengertian *Gadget*

Banyaknya teknologi informasi baru yang muncul semakin canggih dan menjadi sebuah fenomena baru yang menarik untuk dibahas di kalangan masyarakat. Salah satu teknologi informasi itu adalah *gadget*.

Menurut Manumpil, dkk (2015: 1) menyatakan

“*gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *Ipone* dan *Blackberry*. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh peserta didik yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka”.

Sedangkan menurut Widiawati (dalam Prasetyo, 2014: 106)

"*gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet)".

Selanjutnya Pebriana (2017: 3) mengemukakan "*gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia".

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus yaitu membantu pekerjaan manusia. Salah satu jenis gadget yang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone*.

3. Pengertian *Smartphone*

Smartphone merupakan barang yang tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat. Bahkan sudah menjadi gaya hidup. Menurut Moku (2016: 5) "*smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi menyerupai komputer". Sejalan dengan Budiono (2013: 93) "*smartphone* adalah ponsel yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, dan umumnya memiliki fungsi menyerupai komputer". Selanjutnya menurut Backer (dalam Etnanta & Irhandayaningsih, 2017: 375)

"*smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari Wireless Mobile Device (WMD) yang dapat berfungsi seperti komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), akses internet, *e-mail*, dan *Global Positioning System* (GPS)".

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, fungsinya menyerupai komputer dan menawarkan fitur-fitur yang canggih sehingga dapat mempermudah kegiatan manusia.

4. Dampak Penggunaan *Smartphone*

Awalnya *smartphone* hanya digunakan sebagai alat komunikasi aja. Seiring perkembangan zaman, *smartphone* dilengkapi dengan fitur-fitur canggih sehingga memungkinkan penggunaanya dapat melakukan berbagai kegiatan. Namun perlu disadari bahwa *smartphone* juga memiliki dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunaanya. Terlebih bagi peserta didik yang sudah mulai menggunakan *smartphone* dalam setiap aktivitasnya.

a. Dampak Positif

Saat kita menggunakan *smartphone* tentu terdapat beberapa dampak positif yang ditimbulkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosiyanti dan Muthmainnah (2018: 30), dampak penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis
Smartphone telah memudahkan pemakainya dalam berkomunikasi dengan orang lain, karena sekarang komunikasi tidak harus bertatap muka langsung tetapi dapat menggunakan *smartphone* sebagai media sehingga komunikasi menjadi lebih praktis dan mudah.
- 2) Imajinasi berkembang
Pemakai *smartphone* cenderung akan menjadi manusia yang kreatif, hal ini dikarenakan perkembangan *smartphone* menuntut manusia untuk hidup lebih baik.
- 3) Mudah mencari informasi
Dengan adanya *smartphone* sekarang ini, informasi dapat dengan mudah didapat oleh manusia, melalui internet segala informasi mengenai segala sesuatu dapat mudah diperoleh.
- 4) Menambah kecerdasan
Dengan menggunakan gadget manusia dapat menambah informasi yang mereka kurang kuasai sehingga akan memperkaya pengetahuan yang dimilikinya

- 5) Meningkatkan rasa percaya diri.
Saat memenangkan suatu permainan, maka hal itu akan melatih dirinya untuk mempunyai rasa kepercayaan diri yang tinggi, oleh sebab itu seseorang akan merasa termotivasi untuk dapat memenangkan permainan yang lain.
- 6) Lebih berani
Manusia menjadi lebih berani dalam menggunakan berbagai alat elektronik lainnya.

Sedangkan Rozalia (2017: 725) mengemukakan dampak positif penggunaan *gadget*

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan);
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar);
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan);
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Selanjutnya Harfiyanto (2015: 4) dampak positif penggunaan *gadget*:

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- 3) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- 4) Mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas tentang dampak penggunaan gadget (*smartphone*), dapat disimpulkan bahwa dampak positif penggunaan *gadget (smartphone)* dapat mempermudah urusan manusia,

baik dalam memenuhi kebutuhan maupun keinginan berkomunikasi dengan mudah.

b. Dampak Negatif

Selain dampak positif, penggunaan *smartphone* juga menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya. Menurut Derry (dalam Susanti, 2018: 38) dampak buruk penggunaan *smartphone* pada anak sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup
Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *smartphone*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *smartphone* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
2. Kesehatan terganggu
Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *smartphone*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
3. Gangguan tidur
Anak yang bermain *smartphone* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.
4. Suka menyendiri
Anak yang senang bermain *smartphone* -nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *smartphone*
5. Ancaman Cyberbullying.
Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya cyberbullying lebih tinggi.

Sedangkan Rozalia (2017: 725) dampak negatif penggunaan gadget adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut);

2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari);
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.);
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya);
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak);
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat);
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya);
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Sedangkan menurut Harfiyanto (2017: 4) dampak negatif penggunaan *gadget*:

1. Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
2. Siswa yang telah menggunakan media sosial digadget mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak negatif bagi setiap individu.

5. Durasi Menggunakan *Smartphone*

Durasi menggunakan *smartphone* adalah rentang waktu atau lamanya penggunaan *smartphone*. Menurut Mahayana (dalam Zubaedi, 2017: 67)

"sekitar 5-10 persen *gadget* mania atau pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali".

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Judhita (2015: 14) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *smartphone* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Menurut Siste (2019:1) orang tua harus memerhatikan penggunaan *smartphone* di antaranya :

- a. Bayi berusia 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *handphone*.
- b. Bayi berusia 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari.
- c. Anak usia sampai dengan 6 tahun boleh menggunakan *handphone* tetapi harus diawasi oleh orang tua
- d. Anak usia lebih dari 6 tahun boleh menggunakan *handphone* hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, dan penggunaan *handphone* tidak lebih dari 3 jam per hari.

Berdasarkan beberapa pendapat para tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik sekolah dasar termasuk anak usia 6 tahun, jadi hanya boleh menggunakan *smartphone* kurang dari 3 jam.

6. Indikator Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Indikator merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai standar dalam mengukur adanya perubahan pada suatu kegiatan. Menurut Helmi dan Agustina (2017: 8) dalam jurnalnya, *smartphone* digunakan untuk :

- a. Bermain dan sebagai sarana hiburan. Bagi penggunanya gadget canggih menyediakan mainan, kesenangan (*fun*) dan hiburan melimpah.
- b. Berkomunikasi dan sosialisasi *smartphone* selain digunakan untuk *instant messaging*, juga digunakan untuk terus terhubung sepanjang waktu dengan teman dan komunitas mayanya.
- c. Belajar, generasi digital memiliki akses langsung pada sumber informasi yang sangat melimpah yang bisa didapatkannya kapanpun ia menghendakinya.
- d. Melalui internet mereka menemukan toko dan barang bersama informasi lengkap dan rekomendasi yang diperlukan untuk menilai item yang sedang diincarnya.

Sedang menurut Dewanti, dkk (2016: 4) indikator intensitas penggunaan gadget adalah sebagai berikut :

- a) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*
 - 1) Mengerti fungsi dari *smartphone*
 - 2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- b) Mampu mengoperasikan *smartphone*
 - 1) Mampu mengoperasikan *smartphone* untuk mengumpulkan informasi
- c) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*
 - 1) Keuntungan pemanfaatan *smartphone*
 - 2) Memanfaatkan fungsi *smartphone*
 - 3) Frekuensi penggunaan *smartphone*

Indikator penelitian ini dirumuskan berdasarkan intensitas penggunaan *smartphone*, yaitu frekuensi, durasi, dan penggunaan *smartphone* sebagai sarana hiburan, sumber belajar, sarana berkomunikasi dan bersosialisasi di pagi hari, siang hari, sore hari, malam hari dan hari libur.

E. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget (*Smartphone*) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Menurut Slameto (dalam Mulyani, 2013: 28), faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri individu (berupa faktor jasmaniah, faktor psikologi, faktor kelelahan) dan faktor eksternal faktor yang berasal dari luar diri individu (berupa faktor masyarakat. Faktor dari masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan berbagai bentuk kehidupan dalam masyarakat).

Dari pendapat di atas, kita ketahui bahwa faktor yang berasal dari luar diri masyarakat yaitu media massa berhubungan dengan media cetak dan elektronik. Media massa elektronik yang sangat berpengaruh saat ini adalah *smartphone*. Mayoritas peserta didik mempunyai *smartphone* dan menggunakannya dalam waktu yang lumayan lama yaitu lebih dari 3 jam. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk belajar maupun mengerjakan tugas sekolah karena lebih asyik bermain *smartphone* mereka. Sehingga menyebabkan prestasi belajar matematika mereka menjadi rendah.

Sejalan dengan pendapat Satrianawati (2017: 54-55) dalam jurnalnya yang berpendapat bahwa tingkat intensitas yang tinggi terhadap *handphone* lebih dari tiga jam perhari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika hasil belajar anak menjadi rendah.

Karena *handphone* merupakan salah satu penyebab anak tidak memperhatikan pelajaran ketika di rumah dan sikap ketidakpedulian terhadap pelajaran terbawa sampai ke sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *handphone* kepada anak merupakan kasih sayang palsu orang tua. Anak terbiasa bermain *handphone* sehingga tidak belajar saat berada di rumah. Sehingga hasil ujian anak menjadi kurang baik.

Kegiatan bermain *smartphone* diluar pembelajaran yang dilakukan peserta didik sehari-hari dengan intensitas yang tinggi menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatkhur

"terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar peserta didik sebesar 35,1%. Diketahui nilai t hitung= 5,886 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi ada pengaruh yang signifikan variabel X (*smartphone*) terhadap variabel Y (prestasi belajar). Jika penggunaan *smartphone* meningkat sebesar 1 satuan, maka prestasi belajar akan menurun sebesar 2,441"

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia SD. Pada tahun 2017 dalam *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan* (Volume 5, Nomor 2, September 2017, hlm. 722-731) yang berjudul, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar"
 Hasil penelitian menyatakan bahwa intensitas pemanfaatan gadget tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 siswa. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum siswa kelas V SDN SeGugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup. Intensitas pemanfaatan gadget tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Namun jika dilihat dari tanda negatif pada rhitung, jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan gadget maka prestasi siswa dapat menurun
2. Penelitian yang dilakukan Susilawati, S., & Setiawan, M. A. Pada tahun 2018 dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* (Volume 3, Nomor 2, Agustus 2018, hlm 36–40) yang berjudul "Hubungan antara Perhatian Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Hasil Belajar pada Peserta Didik di Palangkaraya".
 Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan positif antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar peserta didik di Palangkaraya

dengan koefisien korelasi sebesar 0,355 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Korelasi tersebut signifikan dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,355 > 0,176$.

3. Penelitian yang dilakukan Harahap, R. S., & Ely, R. Pada tahun 2018 dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Volume 3, Nomor 1, Januari 2018, hlm. 119-126) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh".
Hasil penelitian menunjukkan r_{hitung} (0,555) > r_{tabel} (0,374), maka H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.

4. Penelitian yang dilakukan Husna Farhana. Pada tahun 2019 dalam *Proceeding The International Seminar* (Vol. 1, No. 2, Desember 2019, hlm. 143-153) yang berjudul "Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children".
Hasil penelitian menunjukkan anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan komputer atau ponsel disebut sebagai "kecanduan internet". Hal ini berdampak negatif pada penurunan minat belajar, kehilangan mata, gangguan perkembangan emosi dan sebagainya.

5. Yuangga, K. D., Jasmani, J., & Sunarsi, D. Pada tahun 2017 dalam *PINISI Discretion Review*, (Volume 1, Nomor 1, march 2017, hlm. 23-30), yang berjudul *The Influence intensity of use gadgets and Technology Literacy on Student Learning Outcomes*
Hasil penelitian menunjukkan ntensitas penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 39,8%. Pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau (7,091 > 1,992) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang positif dan

signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

G. Kerangka Berpikir Penelitian

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Banyak teori belajar yang dikembangkan dan mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Salah satunya adalah teori belajar behaviorisme yang memaknai bagaimana lingkungan itu berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku dalam pembelajaran. Teori ini menekankan pada hasil belajar yang diperoleh dari respon yang muncul terhadap lingkungan belajar baik internal maupun eksternal (dalam hal ini yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media massa berupa intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternalnya adalah media massa. Media massa terbagi menjadi dua yaitu cetak dan elektronik. Media massa elektronik yang populer saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tingkat tinggi seperti komputer dan biasanya dilengkapi dengan layanan fitur-fitur yang canggih. Kita dapat menggunakan berbagai layanan seperti layar sentuh, memori dengan kapasitas yang lebih besar, mikroprosesor dan layanan bawaan canggih lainnya.

Dewasa ini, *smartphone* tidak hanya digunakan oleh orang tua tetapi remaja dan anak-anak yang tergolong peserta didik juga ikut menggunakannya. Fungsi *smartphone* juga bukan lagi hanya sebagai media komunikasi saja tetapi bisa dimanfaatkan untuk sumber belajar bagi peserta didik. Peserta didik dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan untuk materi pelajaran yang belum dijelaskan atau belum disampaikan oleh pendidik. Contohnya pada mata pelajaran matematika, peserta didik dapat mencari rumus-rumus untuk pemecahan soal matematika.

Pada kenyataannya, banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* tetapi tidak dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Kebanyakan peserta didik menggunakan *smartphone* dengan intensitas yang relatif tinggi yaitu lebih dari 3 jam sehari untuk bermain *game online*, menonton *youtube*, dan *chatting* dengan teman-temannya, sehingga menimbulkan dampak yang tidak baik bagi hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Satrianawati (2017: 54-55) dalam jurnalnya yang berpendapat bahwa tingkat intensitas yang tinggi terhadap *handphone* lebih dari 3 jam sehari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadikan hasil belajar peserta didik rendah.

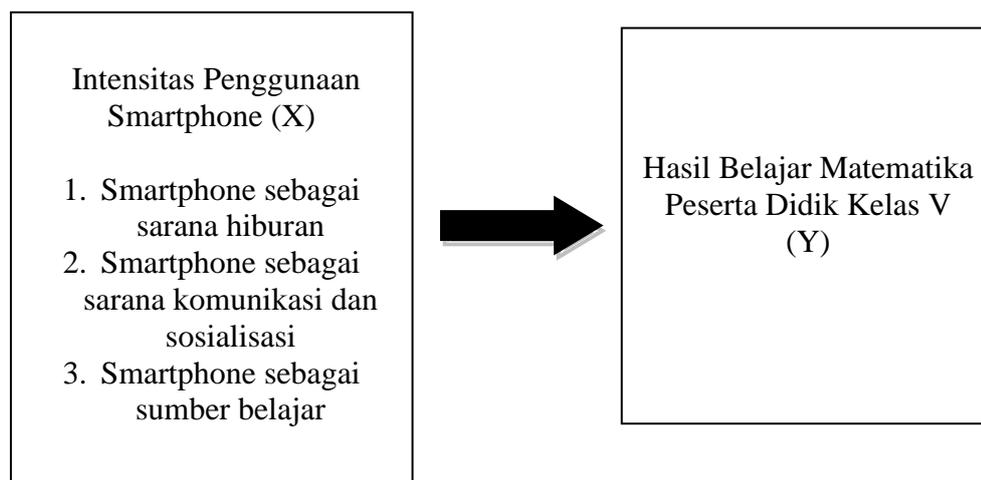
Intensitas penggunaan *smartphone* yang digunakan bukan untuk sumber belajar yang relatif tinggi pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Dapat dilihat dari hasil belajar ujian tengah semester peserta didik yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut.

Hal ini berdasarkan fakta yang diperoleh di lapangan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* relatif tinggi sedangkan hasil belajar ujian tengah semester matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo semester ganjil, tahun ajaran 2020/2021 rata-rata belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik adalah bukti usaha yang diberikan oleh pendidik dalam bentuk nilai sebagai ukuran kecakapan, bisa dalam bentuk nilai ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester dan ujian sekolah.

Pada dasarnya, dengan adanya *smartphone* ini, diharapkan peserta didik dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dijelaskan oleh pendidik di sekolah. Tetapi kebanyakan peserta didik menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dan bersosialisasi serta

bermain dengan intensitas yang tinggi sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik yang rendah.

Untuk membuktikan hal itu, maka dilakukan penelitian hubungan intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : Intensitas Penggunaan Smartphone

Y : Hasil Belajar

→ : Hubungan

H. Hipotesis Penelitian

Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo tahun ajaran 2020/2021.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti hubungan antara intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika adalah penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional.

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tujuan analisis korelasi adalah untuk mengetahui apakah ada di antara dua atau lebih variabel terdapat hubungan atau tidak. Jika ada hubungan, berapa kekuatan hubungan tersebut.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian korelasi karena di dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Intensitas Penggunaan Smartphone

Y : Hasil Belajar

→ : Hubungan

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 3 Jatimulyo tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 31 orang peserta didik yang menggunakan *gadget (smartphone)* dengan intensitas tinggi (lebih dari 3 jam perhari). Pada penelitian ini menggunakan studi populasi karena peneliti meneliti semua populasi

Tabel 4. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo yang Menggunakan Smartphone pada Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Kelas V	Kriteria	Jumlah
1	V A	Pengguna gadget tinggi	15
2	V B	Pengguna gadget tinggi	16
Total			31

Sumber: Data SD Negeri 3 Jatimulyo

2. Sampel

Menurut Arikunto (2012: 104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya kurang dari 100 orang responden, maka peneliti mengambil seluruh jumlah populasi yaitu 31 responden yang menggunakan *Gadget (smartphone)* dengan intensitas yang tinggi untuk penelitian.

D. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel independen (variabel bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu intensitas penggunaan *smartphone* yang dilambangkan dengan (X).

2. Variabel dependen (variabel terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar matematika peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu yang didasari dengan rasa senang. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang, begitupun sebaliknya.

b. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran matematika dalam kurun waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi.

2. Definisi Operasional

a. Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Intensitas penggunaan *smartphone* yaitu durasi seseorang mengakses internet setiap harinya dengan melakukan kegiatan seperti berkomunikasi, mencari informasi atau sumber belajar, sarana hiburan, dan melakukan kegiatan lainnya dengan perantara *smartphone*.

Indikator intensitas penggunaan *smartphone* yaitu:

- 1) *Smartphone* sebagai sarana hiburan
- 2) *Smartphone* sebagai sarana komunikasi dan sosialisasi
- 3) *Smartphone* sebagai sumber belajar

b. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu dan diukur menggunakan alat evaluasi. Data hasil belajar pada penelitian ini menggunakan nilai ujian tengah semester mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo pada semester satu tahun ajaran 2020/2021. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi pendidik kelas VA dan VB SD Negeri 3 Jatimulyo.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk menguji anggapan dasar hipotesis. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan dalam memperoleh informasi dari responden tentang laporan pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya. Dalam penelitian ini digunakan kuesioner tertutup dan tidak langsung yaitu responden (peserta didik) hanya memilih alternatif jawaban yang disediakan oleh peneliti atas pernyataan yang diajukan. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi data dari variabel (X) yaitu intensitas penggunaan *gadget*.

Rumus interval yang digunakan untuk menentukan kategori intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar matematika menurut Soegyarto Mangkumatjo (1997: 37) menggunakan kriterium Stugess yaitu:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

i = Interval
 NT = Nilai Tertinggi
 NR = Nilai Rendah
 K = Kategori

2. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil belajar matematika peserta didik berupa nilai UTS semester ganjil pada tahun ajaran 2020/2021 dan daftar nama peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Jatimulyo yang menjadi sampel untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget (smartphone)*. Peneliti membuat kisi-kisi instrumen angket intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* di rumah. Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan indikator- indikator untuk setiap variabel penelitian. Indikator- indikator dalam setiap variabel tersebut mengacu pada kajian teori dan penelitian yang relevan. Dimensi yang diukur yaitu intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* yang digunakan untuk bermain/hiburan, digunakan untuk sosialisasi dan komunikasi, dan digunakan untuk sumber belajar. Kisi instrumen terdapat pada (tabel 5. halaman 41).

Selanjutnya peneliti membuat rubrik penilaian yang berfungsi sebagai pedoman dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik, rubrik penilaian terdapat pada (lampiran 9 halaman 79) selanjutnya menentukan skala penilaiannya terdapat pada (tabel 6. halaman 42). Setelah itu peneliti membuat instrumen angket yang berisi pernyataan-pernyataan untuk dijawab oleh responden terdapat pada (lampiran 10 halaman 84). Responden diminta untuk menjawab dengan memilih empat opsi bertingkat yaitu selalu (SL), sering (S), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP) dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan rentang 4 pilihan jawaban.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Intensitas Penggunaan Gadget (Smartphone) di Rumah

Variabel	Dimensi yang diukur	Indikator	Pernyataan yang di ajukan		Butir Soal	Jumlah
			Positif	Negatif		
Intensitas penggunaan smartphone	1. Digunakan untuk bermain/Hiburan	Frekuensi	-	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,	8
		Durasi	-	1		
		Bermain/hiburan di pagi hari	-	2		
		Bermain/hiburan di siang hari	1	-		
		Bermain/hiburan di sore hari	1	-		
		Bermain/hiburan di malam hari	-	1		
		Bermain/hiburan di hari libur	1	-		
	2. Digunakan untuk sosialisasi dan komunikasi	Frekuensi	-	2	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,	8
		Durasi	-	1		
		Untuk sosialisasi dan komunikasi di pagi hari	-	1		
		Untuk sosialisasi dan komunikasi di siang hari	1	-		
		Untuk sosialisasi dan komunikasi di sore hari	1	-		
		Untuk sosialisasi dan komunikasi di malam hari	1	-		
		Untuk sosialisasi dan komunikasi di hari libur	-	1		
	3. Digunakan untuk sumber Belajar	Frekuensi	1	-	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24,	8
		Durasi	1	1		
		Untuk sumber belajar di pagi hari	1	-		
		Untuk sumber belajar di siang hari	1	-		
		Untuk sumber belajar di sore hari	1	-		
		Untuk sumber belajar di malam hari	1	-		
		Untuk sumber belajar di hari libur	1	-		

Sumber : Helmi dan Agustina (2017)

Tabel 6. Skala Penilaian

Pernyataan Positif dan Pernyataan Negatif		
Alternatif jawaban	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber : Sugiyono (2013)

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat hasil belajar matematika peserta didik yang diperoleh dari nilai UTS kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2014: 211) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.” Pengujian validitas secara konten dilakukan untuk memastikan isi kuisioner sudah sesuai dan relevan dengan tujuan *study*. Validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas berdasarkan isinya. Validasi isi dilakukan melalui penelitian ahli (*expert judgement*) untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah itu peneliti melakukan Uji validitas dengan menggunakan korelasi *Product moment*.
Tabel r untuk $\alpha=0,05$. Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid.

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2017: 175) “Instrumen dikatakan *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.” Perhitungan untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : Realibilitas instrumen
 $\sum \sigma_i$: Skor tiap-tiap item
 N : Banyaknya butir soal
 σ_{total} : Varians total
 (Arikunto, 2013: 196).

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel*. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan.

Tabel 7. Daftar Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 110)

I. Teknik Analisis Data

Teknik statistik yang digunakan dalam analisis korelasi pada penelitian ini adalah korelasi Pearson *product moment*, yaitu salah satu teknik yang dikembangkan oleh Karl Pearson. Kegunaan uji Pearson *product moment* atau analisis korelasi adalah untuk mencari hubungan kebiasaan penggunaan *smartphone* (X) dengan hasil belajar matematika (Y) dan data berbentuk interval dan ratio. Rumus yang dikemukakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	: Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
N	: Jumlah sampel
X	: Skor butir soal
Y	: Skor total
$\sum XY$: Jumlah perkalian antara X dan Y
$\sum X^2$: Jumlah X kuadrat
$\sum Y^2$: Jumlah Y kuadrat
$\sum X$: Jumlah X
$\sum Y$: Jumlah Y

Tabel 8. Koefisien Korelasi *Product Moment*

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber data : Sugiyono (2013: 257)

Korelasi *Pearson Product Moment* dilambangkan r, dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna, $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, dan $r = 1$ berarti korelasinya sempurna positif (kuat). Atau dengan kata lain, koefisien korelasi itu bergerak antara 0,000 sampai +1,000 atau diantara 0,000 sampai -1,000, tergantung kepada arah korelasi, nihil, positif, atau negatif. Koefisien yang bertanda positif menunjukkan arah korelasi yang positif. Koefisien yang bertanda negatif menunjukkan arah korelasi yang negatif. Sedangkan koefisien yang bernilai 0,000 menunjukkan tidak adanya korelasi antara X dan Y. Sedangkan harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan sebuah gagasan yang tercapai pada akhir penelitian. Berdasarkan data hasil penelitian yang didasari dari uji hipotesis menggunakan rumus korelasi Pearson *product moment* dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ $0,490 > 0,355$. *Smartphone* sebagai sarana hiburan dan bermain dengan kriteria sedang, $0,670 > 0,355$ *smartphone* sebagai sarana sosialisasi dan komunikasi dengan kriteria kuat dan $0,416 > 3,55$ *smartphone* sebagai sumber belajar dengan kriteria sedang. Hasil uji hipotesis bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* sebagai sarana sosialisasi dan komunikasi (kriteria kuat) lebih besar daripada menggunakan *smartphone* sebagai sarana hiburan dan sumber belajar dan hal tersebut memiliki hubungan dengan hasil belajar matematika peserta didik yang belum mencapai KKM. Dari hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4,861 > 2,045$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi 5%. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget (smartphone)* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Jatimulyo tahun ajaran 2020/2021.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat menggunakan aplikasi pada *smartphone* sebagai sumber belajar

b. Pendidik

Pendidik diharapkan terus meningkatkan keterampilannya dalam menyuguhkan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan *Smartphone* sebagai sumber belajar peserta didik melalui konten-konten yang menarik.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu menghimbau pendidik untuk selalu memotivasi peserta didik untuk belajar.

d. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan yang bermanfaat tentang pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* di rumah terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., dan Suryantini, S. 2016. Hubungan kebiasaan belajar dan kepercayaan diri dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 27 Batam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*. 1: 158-164.
- Amelia, Siska. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Ariani, N., dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Arifin, L., dan Farid, R. 2017. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10–11 Tahun*. (Doctoral dissertation). Universitas Diponegoro, Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Edisi Revisi 5)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Budang, P., dkk. 2017. Korelasi Pola Asuh Orangtua Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 5 Tengadak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. 3: 349-356.
- Budiono, F. L. 2013. Persepsi dan Harapan Pengguna terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta. *Buletin Pos Dan Telekomunikasi*. 11: 93-108.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17: 315–330.
- Darmayasa, J. B. 2018. Landasan, Tantangan, dan Inovasi Berupa Konteks Ethnomathematics dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. 2: 9-13.
- Djamarah. 2011. *Ciri-ciri dalam belajar*. Pustaka belajar, Malang.

- Emda, A. 2018. Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*. 5: 172-182.
- Etnanta, Y. C., dan Irhandayaningsih, A. 2017. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. 6: 371-380.
- Fadillah, A. 2016. Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 1: 113-122.
- Farhana, H. 2019, December. Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children. *In Proceeding The International Seminar*. 1: 143-153.
- Hanafiah, N., dan Cucu, S., 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Reflika Aditama, Bandung.
- Hanafy, Muh Sain. 2014. Konsep belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 17: 66-79.
- Harfiyanto, D., dkk. 2015. Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*. 4: 1-5.
- Helmi, dan Agustina Nur Afni. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru. *Jurnal Pahlawan*. 10: 1-10.
- Kallesta, K. S., dan Erfan, M. 2018. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar IPA Fisika pada Materi Bunyi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika dan Teknologi*. 1: 51-57.
- Kasenda, L., dkk. 2016. Sistem Monitoring Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. 9: 1, *Ejournal Teknik Informatika*. 9: 1-9.
- Khuluqo, Ihsan El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka belajar, Jakarta.
- Lase, D. 2019. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*. 1: 28-43.
- Manumpil, B., dkk. 2015. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*. 3: 1-6.
- Mappeasse, M. Y. 2009. Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*. 1: 1-6.

- Max, D. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP Semarang pres, Semarang.
- Mokalu, J. V., dkk. 2016. Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompasu. *Acta Diurna Komunikasi*. 5: 1-9.
- Mulyani, D. 2013. Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Konselor*. 2: 27-31.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran : Suatu Pendekatan Baru*. Gaung Persada Pers, Jakarta.
- Parwati, Ni Nyoman. dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers, Depok.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1: 1-11.
- Prasetyo, W. A. 2020. *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 04 Bantar Bolang*. (Doctoral dissertation). Universitas Pancasakti, Tegal.
- Rahmah, N. 2013. Hakikat pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 2: 1-10.
- Rinjani, H., dan Firmanto, A. 2013. Kebutuhan afiliasi dengan intensitas mengakses facebook pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 1: 76-85.
- Rosiyanti, H., dan Muthmainnah, R. N. 2018. Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4: 25-36.
- Rozalia, M. F., dan Sa'dun Akbar, N. H. 2016. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Segugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang*. (SKRIPSI). Universitas Malang, Malang.
- _____. 2017. Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. 5: 722-731.
- Rusman. dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers, Jakarta.

- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Saifullah, A. M. 2014. *Pengaruh kesiapan belajar terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan limit pada peserta didik kelas XI semester 2 di Madrasah Aliyah. Matholi'ul Huda Bugel Jepara tahun pelajaran 2012/2013*. (Doctoral dissertation). IAIN Walisongo, Semarang.
- Salehudin, M. 2020. Siswa Sd Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Online. *Ibtida'*. 1: 229-241.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawal Pers, Jakarta.
- Satrianawati, S. 2017. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*. 4: 54-61.
- Siagian, M. D. 2016. Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*. 2: 58-67.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardjo, dan Komarudin, Ukim. 2009. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Supridjono, A. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar, Yoyakarta.
- Susanti, A. D., dkk. 2018. Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 7: 1-14.
- Susanto. Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada media Group, Jakarta.
- Susilawati, S., dan Setiawan, M. A. 2018. Hubungan antara Perhatian Orang Tua dan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Hasil Belajar pada Peserta Didik di Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 3: 36-40.
- Udayana, J. P. 2015. Hubungan kebutuhan afiliasi dengan intensitas penggunaan jejaring sosial twitter pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Udayana*. 2: 48-58.

- Yuangga, K. D., dkk. 2017. The Influence of intensity of use gadget and Technology Literacy on Student Learning Outcomes. *PINISI Discretion Review*. 1: 23-30.
- Widayati, Ani. 2004. Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 3: 66-70.
- Winataputra, U. S., dkk. 2014. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 1: 1-46.