
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KOTA MAKASSAR

Sri Wahyuni¹, Bellona Mardhatillah Sabillah², Eka Fitriana HS³, Satriawati⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Megarezky, Indonesia

E-mail: sriwahyuni.fix@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini digolongkan kedalam pre experimental bentuk *one group pretest posttest design*. Jumlah keseluruhan sampel yang digunakan adalah 27 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dokumentasi, tes, dan observasi, serta teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pada penelitian ini kelas IV B sebagai kelas eksperimen akan diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media belajar *gadget*. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t menyatakan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis pada data *posttest* tersebut diperoleh nilai sebesar 0,000 yang lebih kecil dari *tarif signifikansi* 0,05 yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media belajar *gadget* terhadap hasil belajar matematika dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Belajar *gadget* terhadap hasil belajar Matematika Pada Siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

Kata Kunci: *Media Belajar Gadget, Hasil Belajar Matematika.*

USING GADGET LEARNING MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN GRADE IV STUDENTS OF KASSI ELEMENTARY SCHOOL IN MAKASSAR

Abstract

This study aims to determine the effect of using gadget learning media on mathematics learning outcomes for fourth graders at Kassi Elementary School in Makassar. This research is experimental research using a quantitative approach method. This is experimental research is classified in a pre-experimental form of a one group pretest-posttest design. The sampling technique was 27 students. The research instruments are documentation, tests, observations, and data analysis techniques used in descriptive and inferential statistical analysis. Class IV B as the experimental class will be given a pretest and post-test gadget in this study. The data analysis technique using t-test states that the results of the calculation of the hypothesis test on the post-test data obtained a value of 0,000 which is smaller than the significant rate of 0,05, which means that there is an effect gadget learning media on mathematics learning outcomes. Thus H_1 is accepted, and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is an effect of using gadget learning media on mathematics learning outcomes in fourth-grade students at Kassi Elementary School in Makassar.

Keywords: *Gadget Learning Media, Mathematics Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara untuk dapat menghasilkan manusia menjadi insan yang cerdas dan juga bermartabat karena kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusianya (Jusmawati & HS, 2019). Pendidikan penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan. Di Indonesia, pendidikan diatur dalam Undang-Undang tersendiri mengenai sistem Pendidikan Nasional (SisDikNas).

Seperti yang kita ketahui bersama, matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak membangkitkan minat siswa dan guru dalam belajar, kemungkinan karena termasuk dalam mata pelajaran tersebut. Matematika banyak menggunakan rumus dan perhitungan yang relatif sulit dipahami siswa (Lilik, 2014).

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan mungkin meningkatkan keterampilan berpikir dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir siswa kemahiran dalam sastra matematika (Nursalam et al., 2021).

Menurut Hans Fruedental dalam (Eka, 2014) Matematika merupakan aktivitas manusia dan harus dikaitkan dengan kenyataan. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang ada dalam bentuk bilangan, ruang dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang ada yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manusia tersebut.

Pembelajaran matematika di SD/MI bisa diajarkan kepada siswa bukan hanya sebatas materi dan hafalan saja, karena pembelajaran yang semacam ini tidak semua siswa bisa mengikutinya dan apabila itu terjadi, akibatnya akan berpengaruh pada hasil belajar yang tidak sesuai tujuan.

Hasil belajar yang diharapkan biasanya seperti prestasi belajar yang baik atau optimal.

Akan tetapi, dalam pencapaian hasil belajar yang baik masih juga mengalami kesulitan dan prestasi yang didapat belum bisa dicapai secara optimal. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial (Kufi, 2016).

Baik faktor internal maupun faktor eksternal memiliki hubungan yang dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media belajar merupakan alat yang digunakan memfasilitasi penyebaran pengetahuan guru kepada siswa, sehingga transmisi pengetahuan dapat dimaksimalkan dan ditingkatkan hasil belajarnya (Kufi, 2016).

Selain itu media belajar juga mempunyai efek meningkatkan daya terima siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif, lebih berkreasi. Penggunaan media dalam pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang mampu mengolah, mengkondisikan dan menampilkan, serta menyediakan informasi pembelajaran secara audio, visual, audiovisual bahkan multimedia, kini dapat dicapai, yang disebut pembelajaran (Darmawan, 2015).

Guru harus bisa menggunakan alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman, guru setidaknya harus dapat menggunakan alat yang tersedia, guru juga harus dapat mengembangkan keterampilan media

pembelajaran yang akan mereka gunakan jika media tidak tersedia. Hal ini didukung oleh pendapat (Mardhatillah, S. B., Supardi, R., & Indrabudiman, M. 2016) bahwa pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang terpenting adalah guru sebagai pribadi pembentuk kurikulum.

Adanya inovasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan berkomunikasi saat ini dengan melalui telepon genggam atau yang biasa dipahami dengan sebutan *gadget*. Saat ini, sejumlah *gadget* pendidikan telah dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran, terutama di masa pandemi *covid-19* ini. *Gadget* dilihat dari istilah, berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Putra, 2017).

Kehadiran *gadget* sebagai sarana penunjang proses pembelajaran sangat penting, terutama untuk proses pembelajaran online. Seiring dengan adanya internet, kecanggihan *gadget* untuk mengakses berbagai jenis informasi akan semakin cepat dan mudah, proses belajar mengajar antara guru dan siswa melalui berbagai fitur aplikasi seperti *whatsapp*, *zoom*, dan *classroom* berada dalam satu *gadget* sehingga dapat menunjang dalam pembelajaran dan proses belajar online.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kassi Kota Makassar yang dilakukan selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada hari Sabtu 26 November 2021, penulis melihat proses belajar mengajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyaman seperti *gadget* akibat penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia. Merebaknya *covid-19* ini mengakibatkan proses pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh dilakukan di rumah, inilah yang disebut dengan sistem pembelajaran online (berjaringan).

Penulis melihat Penggunaan *gadget* sebagai media belajar didalam pembelajaran daring di SD Negeri Kassi Kota Makassar

juga masih memiliki kendala yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV B dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil ulangan tengah semester yang diperoleh dari data guru kelas IV B tercatat bahwa sebanyak 60% siswa yang memperoleh nilai dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 sebagaimana yang telah ditetapkan oleh sekolah tersebut, hal ini tidak hanya diperoleh beberapa faktor diantaranya faktor guru dan siswa Faktor dari guru yaitu kurangnya keterampilan atau kreatifitas guru dalam menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk faktor siswa, siswa merasa kesulitan dalam memahami pelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor tersebut tidak hanya berasal dari guru ataupun siswa saja akan tetapi juga dapat berasal dari media pembelajaran yang masih perlu adanya yang ditingkatkan, dalam mempergunakan media pembelajaran sangatlah berpengaruh didalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam proses pembelajaran daring. Penggunaan media belajar *gadget* yang dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran daring terbatas pada *group whatsapp* sehingga siswa menjadi sukar memahami materi yang dikirim guru melalui *group whatsapp* karena tidak adanya interaksi dan monoton.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis merasa perlu melakukan inovasi penggunaan media belajar *gadget* yang nyaman, efektif dan kreatif yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika sehingga menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Salah satu hal yang dapat dijadikan solusi adalah dengan memanfaatkan fitur aplikasi didalam *gadget* seperti *zoom*, *classroom* dan *whatsapp* untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika. Penggunaan media belajar *gadget*

dengan memanfaatkan fitur aplikasi diharapkan dapat memberikan dampak positif juga menjadi solusi bagi guru di era pandemi *covid-19* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai materi pelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika.

Media belajar *gadget* tentunya terdapat berbagai macam fitur aplikasi didalamnya untuk melakukan komunikasi antara guru dan siswa seperti aplikasi *zoom* untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara virtual sehingga diharapkan siswa dapat lebih menikmati kegiatan pembelajaran matematika di era pandemi ini.

Peneliti mengutip beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan diteliti sehingga dapat diketahui untuk peneliti membuat suatu penelitian diantaranya ialah Penelitian yang dilakukan oleh (Harahap, 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Tujuan penelitian untuk melihat adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh dan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018) yang berjudul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI thoriqotussa'adah pujon kabupaten Malang. Kesimpulannya ialah tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti mengangkat sebuah judul “Pengaruh penggunaan Media Belajar *Gadget* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kassi Kota makassar”.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media belajar *gadget* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kota Makassar?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar *gadget* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Pre Experimental*. *Pre Experimental* terdiri dari tiga bentuk yaitu *One Shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest* dan *Intact Group Comparison*. Desain yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Sampel adalah suatu jumlah yang terbatas dari unsur yang terpilih dari suatu populasi (Muri, 2019). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan dengan secara acak tanpa mempertimbangkan karakteristik dan strata yang dalam populasi (Sugiyono, 2018).

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, objek atau kegiatan yang mengalami beberapa perubahan yang ditentukan oleh peneliti untuk penelitian dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2014). Penelitian ini mencakup dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan pengaruh terhadap variabel lain sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel yang asil atau dipengaruhi oleh variabel bebas (Nanang, 2012)

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bagian dari Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dimulai pada tanggal 26 November 2021 di SD Negeri Kassi Kota Makassar yang berlokasi di Jalan Tamangapa Raya Kecamatan Manggala Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar yang berjumlah 56 siswa dengan teknik *simple Random sampling*, jumlah sampel 27 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yaitu:

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendisripsikan data yang telah dikumpulkan apa adanya, tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang berlaku pada pokok bahasan atau konsep umum (Sugiyono, 2014).

Dalam penelitian ini, tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas siswa dan guru melalui lembar observasi dalam proses pembelajaran, nilai yang dikembangkan pada tiap pertemuan, dan data tentang hasil belajar belajar siswa.

Analisis Inferensial

Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya digeneralisasikan (diinferensialkan) untuk populasi dimana sampel diambil (Sugiyono, 2014).

Sebelum melakukan uji korelasi (uji hipotesis), terlebih dahulu dilakukan beberapa uji statistik pendahuluan, antara lain uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini diperuntukkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dalam penelitian ini. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* SPSS 21.0. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $\geq \alpha = 0.05$, sebaliknya jika nilai signifikansi $< \alpha = 0.05$ atau 5% maka data yang dideklarasikan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai untuk mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Analisis *test homogeneity of variance* dengan *levence* berbantuan program *SPSS 21.0 for windows* dengan mengambil keputusan dalam uji homogenitas jika nilai signifikansi ≥ 0.05 maka kedua varian populasi adalah homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varian sama dan jika nilai signifikansi < 0.05 maka kedua varian tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan tentang keadaan populasi yang tetap sementara atau memiliki tingkat kesetiaan yang lemah. Hipotesis statistik harus diuji, karena harus berupa besaran yang akan diterima atau ditolak. Diterima jika hasil tes mengkonfirmasi klaim dan akan didiskualifikasi jika klaim ditolak.

Untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti menggunakan uji-t, dengan syarat taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan kriteria yang digunakan dalam uji-t adalah H_0 diterima apabila $\text{sig} \geq 0.05$, ditolak H_1 apabila $\text{sig} < 0.05$ (menggunakan *SPSS 21.0*).

Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh Penggunaan Media Belajar *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kota Makassar.

H_1 = Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan membawa pertanyaan penelitian, di bagian hasil dan pembahasan peneliti berupaya mengungkap temuan penelitian mengenai gambaran hasil penggunaan media belajar *gadget* di era pandemi ini dan hasil belajar matematika siswa. Pada sub bab ini, temuan penelitian langsung dapat di tarik main finding dari penelitian dengan dukungan temuan empiris sebelumnya.

Gambaran Penggunaan Media Belajar Gadget Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Kassi Kota Makassar

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media belajar *gadget* dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan fitur aplikasi *zoom*, *classroom* dan *whatsapp*, dengan melalui tahapan persiapan seperti menginformasikannya melalui *whatsapp group* sebelum pembelajaran tatap muka secara virtual menggunakan aplikasi *zoom*. Setelah itu, guru memberikan motivasi, melakukan apersepsi, menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi *zoom* dan mengirim video pembelajaran yang telah dibuat guru ke *whatsapp group*, memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum pahami, memberikan penguatan pada siswa dan memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan LKS dan melibatkan siswa untuk menarik kesimpulan pembelajaran.

Gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Media Belajar Gadget

Hasil analisis deskriptif diperoleh berdasarkan nilai hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah siswa dibelajarkan menggunakan media belajar *gadget* dengan memanfaatkan fitur aplikasi didalamnya seperti *zoom*, *classroom*, *whatsapp* pada materi pembelajaran

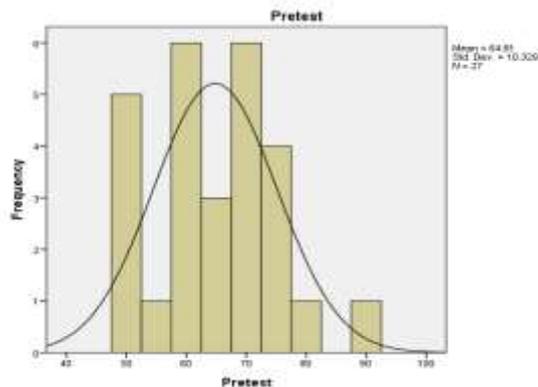
matematika yang di pelajari siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

Data yang diolah yaitu data *pretest* dan data *post test* pada siswa kelas IV B, atau kelas yang diterapkan dengan menggunakan media belajar *gadget*, maka peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* berupa soal essay. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *Microsoft excel* dan *SPSS 21*.

Tabel 1. Statistik *Pretest*

Statistik	Pretest Ekperimen
Ukuran sampel	27
Mean (rata-rata)	64,81
Median (nilai tengah)	65,00
Mode	60
Std. Deviasi	10,329
Varians	106,695
Rentang	40
Skor terendah	50
Skor tertinggi	90
Jumlah	1750

Berdasarkan data tabel 1 diperoleh data tes awal (*pretest*) hasil belajar matematika sebelum diterapkan media belajar *gadget* dari 27 sampel yang diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 64,81, median (nilai tengah) sebesar 65,00, mode (nilai yang paling sering muncul) sebesar 60, standar deviasi sebesar 10,329, varians sebesar 106,695, skor terendah sebesar 50, skor tertinggi sebesar 90 dengan rentang sebesar 40, sehingga hasil belajar siswa pada *pretest* berada pada kategori cukup.



Gambar 1. Grafik Nilai *Pretest* Hasil Belajar Matematika

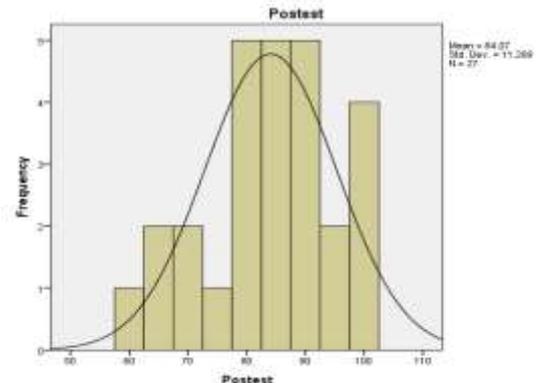
Berdasarkan data grafik 1 kita dapat mengetahui hasil belajar siswa yang mencapai nilai ketuntasan atau berada pada kategori baik yaitu berada pada interval nilai 70-84 yang terdiri dari 12 siswa sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai ketuntasan nilai < 70 terdiri dari 15 orang. Berdasarkan data perolehan hasil belajar siswa pada *pretest* sebelum diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,81 yang hanya mencapai batas kategori cukup.

Tabel 2. Statistik *Posttest*

Statistik	Pretest Ekperimen
Ukuran sampel	27
Mean (rata-rata)	84,07
Median (nilai tengah)	85,00
Mode	80
Std. Deviasi	11,269
Varians	126,994
Rentang	40
Skor terendah	60
Skor tertinggi	100
Jumlah	2700

Berdasarkan data tabel 2 diperoleh data tes akhir (*posttest*) hasil belajar matematika setelah diterapkan media belajar *gadget* dari 27 sampel yang diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 84,07, median (nilai tengah) sebesar 85,00, mode (nilai yang paling sering muncul)

sebesar 80, standar deviasi sebesar 11,269, varians sebesar 126,994, skor terendah sebesar 60, skor tertinggi sebesar 100 dengan rentang sebesar 40, sehingga hasil belajar siswa pada *pretest* berada pada kategori baik.



Gambar 2. Grafik Nilai *Posttest* Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan data grafik 2 nilai *posttest* hasil belajar Matematika setelah diberi perlakuan dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan ≥ 70 terdiri dari 24 siswa yaitu pada interval nilai 70-84 dengan kategori baik terdiri dari 8 siswa dan 85-100 dengan kategori baik terdiri dari 16 orang. Hal ini berarti ada peningkatan dari tes sebelumnya *pretest*. Berdasarkan data perolehan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri Kassi Kota Makassar setelah diberi perlakuan *posttest* menggunakan media belajar *gadget* dengan memanfaatkan fitur aplikasi didalamnya diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,07 atau berada pada kategori baik.

Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. Syarat yang harus dipenuhi untuk menguji hipotesis tersebut adalah data yang diperoleh harus berdistribusi normal dan untuk itu harus dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi konstanta varian (*homogeniety*).

a. Uji normalitas data

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berupa nilai hasil belajar matematika berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengolahan data ini menggunakan bantuan SPSS 21, dengan uji *Shapiro-Wilk*. Kriteria data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$.

Berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* tersebut, diketahui bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan *gadget* sebagai media belajar memperoleh nilai sig *pretest* sebesar 0,061 dan *posstest* 0,151. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV B dengan menggunakan media belajar *gadget* berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena sesuai dengan kriteria dengan nilai signifikan *pretest* 0,061 > 0,05 dan *posstest* 0,151 > 0,05.

b. Uji homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal melalui uji normalitas maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini menggunakan analisis *test homogeneity of variance* dengan *levence* pada *software* SPSS 21. Kriteria data dikatakan homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varian sama jika nilai signifikansi $\geq 0,05$.

Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut, diperoleh nilai signifikansi $\geq 0,05$ yaitu 0,762. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengujian data homogenitas terpenuhi atau data berasal dari populasi yang mempunyai varian sama karena sesuai dengan kriteria data dengan nilai signifikansi 0,762 $\geq 0,05$.

c. Uji homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*t-test*) pada *software* 21 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, diperoleh nilai hasil belajar matematika dengan sig (0,000). Berdasarkan kriteria di atas nilai sig (0,000) < $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara hasil

pretest dan *posttest* hasil belajar matematika siswa kelas IV dengan menggunakan *gadget* sebagai media belajar sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media belajar *gadget* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar. hal ini sejalan dengan pendapat (Parsons & Zealand, 2010) yang mengatakan bahwa pemanfaatan *gadget* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Oleh sebab itu, *gadget* merupakan media belajar yang tepat di masa pandemi *covid-19* dengan memanfaatkan fitur aplikasi di dalamnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran daring yang efektif. Berdasarkan pendapat tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizky Septia Harahap yang menyatakan hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Banda Aceh,

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media belajar *gadget* dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan fitur aplikasi *zoom*, *classroom* dan *whatsapp*, dengan melalui tahapan persiapan seperti menginformasikannya melalui *whatsapp group* sebelum pembelajaran tatap muka secara virtual menggunakan aplikasi *zoom*. Setelah itu, guru memberikan motivasi, melakukan apersepsi, menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi *zoom* dan mengirim

video pembelajaran yang telah dibuat guru ke *whatsapp group*, memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum pahami, memberikan penguatan pada siswa dan memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan LKS dan melibatkan siswa untuk menarik kesimpulan pembelajaran, penelitian menunjukkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV B sesudah dibelajarkan menggunakan media belajar *gadget* dengan memanfaatkan fitur aplikasi *zoom*, *classroom*, *whatsapp* dan aplikasi lainnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV B sebelum diberi perlakuan dan hal ini berarti Penggunaan media belajar *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosadakarya.
- Eka, F. H. (2014). *Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Pengajaran Langsung Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Ummul Mukminin Makassar (dibimbing oleh Hamzah Upu dan Muhammad Darwis M)*. Universitas Negeri Makassar.
- Harahap, S. R., Elly, R., & Safiah, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh*. 3, 119–126.
- Jusmawati, J., & HS, E. F. (2019). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Sfae Pada Kelas Iv Sd Inpres Bangkala Iii Makassar. *Media Pendidikan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.33394/mpm.v7i1.1551>
- Kufi, E. B. M. (2016). *Pengaruh Sarana pembelajaran dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V di Madrasah Ibtidiyah Negeri (MIN) Turen Kabupaten Malang Tahun Ajaran 2016/2017*. 8.5.2017, 3.
- Lilik, P. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Kampak Trenggalek Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014*.
- Mardhatillah, S. B., Supardi, R., & Indrabudiman, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil. *Jurnal Teknik Informatika*, II(2), 136–142.
- Muri, Y. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Prenada Media Group.
- Nanang, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Nursalam, M., HS, E. F., & Jusmawati, J. (2021). Efektifitas Model Quantum Teaching Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 506–516.
- Parsons, D., & Zealand, N. (2010). *Foreword to Models for Interdisciplinary Mobile Learning : Delivering Information to Students (edited by Dr . Andrew Kitchenham)*.
- Putra, C. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*.
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *Skripsi*, 1–128. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/1/14140053.pdf>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabeta CV.