

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan gambaran hasil penelitian dan menunjukkan penerimaan atau penolakan hipotesis dalam penelitian. Adapun alat bantu pengolahan data yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian adalah perangkat *IBM SPSS 26*. Hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan disajikan secara terpisah dan dipaparkan secara jelas. Berikut adalah hasil penelitian dan pembahasan.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan. Data dalam penelitian ini meliputi data skor penggunaan gadget yang di dapat melalui angket yang di isi oleh sampel dalam penelitian, skor motivasi belajar yang didapat melalui angket diisi oleh sampel dalam penelitian, dan nilai tes hasil belajar matematika siswa yang didapat melalui hasil pemberian soal tes terhadap siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan. Hasil penelitian pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan akan disajikan berikut ini.

1. Deskripsi Data

Statistika deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maximum dan minimum. Statistika deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai distribusi dan perilaku data sampel tersebut. Hasil analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

a. Deskriptif Data Penggunaan *gadget*

Dari hasil analisis, diperoleh deskripsi data dan distribusi frekuensi skor penggunaan *gadget* sebagai berikut :

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Persentase Angket Penggunaan *Gadget*

Data	Skor Presentase
Mean	92,22
Std. Deviation	11,439
Minimum	66
Maximum	124

Berdasarkan data penggunaan *gadget* pada tabel 4.1 di atas, penggunaan gadget siswa dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan skor penggunaan gadget pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distrubusi Ferkuensi Skor Persentase Angket Penggunaan *gadget*

Interval	Skor Penggunaan Gadget		Kategori
	Frekuensi	Persentase (%)	
106 – 125	5	10,4	Sangat Tinggi
86 – 105	29	60,4	Tinggi
66 – 85	14	29,1	Sedang
46 – 65	0	0	Rendah
25 – 45	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	48	100	

Berdasarkan tabel 4.1 ditunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan *gadget* adalah 92,22 dengan skor ideal 125 yang berarti penggunaan gadget siswa SMPN Satap Katumbangan berada dalam kategori tinggi. Pada tabel 4.2, terdapat 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat rendah, 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori rendah, 14 siswa (29,1% dari 48 siswa) berada dalam kategori sedang, 29 siswa (60,4% dari 48 siswa) berada dalam kategori tinggi, dan 5 siswa (10,4% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat tinggi. Nilai standar deviasi 11,439 yang menunjukkan bahwa penyebaran tidak terlalu besar artinya data hanya berada dikisaran nilai rata-rata. Skor minimum yang diperoleh siswa adalah 66 dan skor maksimumnya adalah 124.

b. Deskriptif Data Motivasi Belajar

Dari hasil analisis, diperoleh deskripsi data dan distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Persentase Angket motivasi belajar siswa

Data	Skor Presentase
Mean	93,00
Std. Deviation	10,461
Minimum	74
Maximum	123

Berdasarkan data motivasi belajar pada tabel 4.3 di atas, motivasi belajar siswa dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan skor motivasi belajar pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distrubusi Ferkuensi Skor Persentase Angket motivasi belajar

Interval	Skor Motivasi Belajar		Kategori
	Frekuensi	Persentase (%)	
106 – 125	5	10,4	Sangat Tinggi
86 – 105	30	62,5	Tinggi
66 – 85	13	27,08	Sedang
46 – 65	0	0	Rendah
25 – 45	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	48	100	

Berdasarkan tabel 4.3 ditunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar adalah 93,00 dengan skor ideal 125 yang berarti motivasi belajar siswa SMPN Satap Katumbangan berada dalam kategori tinggi. Pada tabel 4.2, terdapat 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat rendah, 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori rendah, 13 siswa (27,08% dari 48 siswa) berada dalam kategori sedang, 30 siswa (62,5% dari 48 siswa) berada dalam kategori tinggi, dan 5 siswa (10,4% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat tinggi. Nilai standar devisiasi 10,461 yang menunjukkan bahwa penyebaran tidak terlalu besar artinya data hanya berada dikisaran nilai rata-rata. Skor minimum yang diperoleh siswa adalah 74 dan skor maksimumnya adalah 123.

c. Deskriptif Data Tes Hasil Belajar Matematika

Dari hasil analisis, diperoleh deskripsi data dan distribusi frekuensi skor tes hasil belajar matematika sebagai berikut :

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Persentase Tes Hasil Belajar Matematika

Data	Skor Presentase Hasil Belajar Siswa
Mean	73,56
Std. Deviation	7,460
Minimum	59
Maximum	95

Berdasarkan data tes hasil belajar matematika pada tabel 4.5 di atas, hasil belajar matematika siswa dapat pula disajikan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan skor tes hasil belajar matematika pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distrubusi Ferkuensi Skor Persentase Tes Hasil Belajar Matematika

Interval	Skor Tes Hasil Belajar Matematika		Kategori
	Frekuensi	Persentase (%)	
90 — 100	1	2,08	Sangat Tinggi
75 — 89	16	33,33	Tinggi
55 — 74	31	64,58	Sedang
40 — 54	0	0	Rendah
< 39	0	0	Sangat Rendah
	48	100	

Berdasarkan tabel 4.5 ditunjukkan bahwa rata-rata skor tes hasil belajar matematika adalah 73,56 dengan skor ideal 100 yang berarti pada tes hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan berada dalam kategori sedang. Pada tabel 4.6 di atas, diperoleh skor persentase hasil belajar yaitu 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat rendah, 0 siswa (0% dari 48 siswa) berada dalam kategori rendah, 31 siswa (64,58% dari 48 siswa) berada dalam kategori sedang, 16 siswa (33,33% dari 48 siswa) berada dalam kategori tinggi, dan 1 siswa (2,08% dari 48 siswa) berada dalam kategori sangat tinggi. Nilai standar devisiasi 7,460. Skor minimum yang diperoleh siswa adalah 59 dan skor maksimalnya adalah 95.

2. Hasil Uji Pra Syarat

Sebelum melakukan pengujian hipotesis akan dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat, yakni sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 26*, keputusan diambil dengan syarat jika nilai data pada kolom $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai data pada kolom $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogorov smirnov*. Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 26* :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Penggunaan *gadget* (X) dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa (Y_1)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	48
Asymp. Sig. (2-tailed)	.155 ^c

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diperoleh nilai $\text{sig.} 0,155 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Terlihat bahwa hasil normalitas data, nilai sig. lebih besar dari nilai α yaitu bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas penggunaan *gadget* (X) dengan Hasil Belajar Matematika Siswa (Y_2)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	48
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diperoleh nilai $\text{sig.} 0,200 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Terlihat bahwa hasil normalitas data, nilai sig. lebih besar dari nilai α yaitu bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) sebagai bentuk linear atau tidak. Uji linearitas ini diperoleh dengan analisis regresi linear sederhana. Uji tersebut digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linear. Uji linearitas dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 26. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai sig > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat, dan jika nilai < 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hasil uji linearitas data dalam penelitian dapat dilihat pada tabel Anova yang diperoleh dengan bantuan SPSS 26 yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas Penggunaan gadget (X) dengan
Motivasi Belajar Matematika (Y_1)

ANOVA Table			Sum of	Df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
Motivasi Belajar Matematika *	Between Groups	(Combined) Deviation from Linearity	3812.583	28	136.164	1.943	.068
			2452.744	27	90.842	1.296	.282
Penggunaan gadget	Total		5144.000	47			

Pada tabel 4.9 di atas, diperoleh nilai sig. 0,282 pada *Deviation From Linearity* yang artinya $0,282 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (X) terhadap variable (Y_1).

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas Penggunaan gadget (X) dengan Hasil Belajar Matematika (Y_2)

ANOVA Table			Sum of	Df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
Hasil Belajar Matematika *	Between Groups	(Combined) Deviation from Linearity	1394.333	28	49.798	.760	.751
			1082.920	27	40.108	.612	.882

penggunaan gadget	Total	2639.917	47
-------------------	-------	----------	----

Pada tabel 4.10 di atas, diperoleh nilai sig. 0,882 pada *Deviation From Linearity* yang artinya $0,882 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X. terhadap variabel (Y_2)

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi. Adapun uji hipotesisnya sebagai berikut:

a. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan hipotesis 2. Berikut uraiannya:

1) Penggunaan Gadget (X) terhadap Motivasi Belajar (Y_1)

Hasil regresi linear sederhana penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dapat dilihat pada tabel *coefficients* yang diperoleh dengan bantuan SPSS 26 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Sederhana Penggunaan *gadget* Terhadap Motivasi Belajar

		Coefficients ^a			
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	49.633	10.746		4.619
	Penggunaan <i>gadget</i>	.470	.116	.514	4.006

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Pada tabel 4.11 di atas, diperoleh persamaan regresi $Y = 49,633 + 0,470 X$. Nilai konstanta sebesar 49,633 mengindikasikan bahwa jika variabel independent yaitu penggunaan gadget sama dengan nol, maka nilai motivasi belajar siswa sebesar konstanta, yaitu 49,633. Nilai koefisien regresi untuk variabel penggunaan gadget yaitu 0,470 yang berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget sebesar satu satuan akan mengakibatkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,470 satuan.

Dari tabel tersebut juga diperoleh nilai sig. = 0,000 dan nilai t_{hitung} sebesar 4,006 sedangkan untuk nilai t_{tabel} diketahui sebesar 2,013. Karena nilai

Sig. 0,000 < 0,05 dan nilai $t_{hitung} 4,006 > t_{tabel} 2,013$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMPN Satap Katumbangan.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan melihat determinasi (R^2), yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Uji Koefisien Determinasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	.514 ^a	.264	.248	9.069
a. Predictors: (Constant), Penggunaan <i>Gadget</i>				

Pada tabel 4.12 di atas, diperoleh nilai koefisien determinasi atau R Square (R^2) sebesar 0,264 atau 26,4% yang menunjukkan kontribusi penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa sebesar 26,4% artinya perubahan sebesar 26,4% pada motivasi belajar siswa disebabkan oleh perubahan penggunaan gadget, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

2) Penggunaan Gadget (X) terhadap Hasil Belajar Matematika (Y_2)

Hasil regresi linear sederhana penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika dapat dilihat pada tabel *coefficients* yang diperoleh dengan bantuan SPSS 26 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Sederhana Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Matematika

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T Sig.
	B	Std. Error	Beta	

	(Constant)	94.379	8.383		11.259	.000
1	Penggunaan Gadget	-.226	.090	-.346	-2.502	.016

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Matematika

Pada tabel 4.13 di atas, diperoleh persamaan regresi $Y = 94,379 + -0,226 X$. Nilai konstanta sebesar 94,379 mengindikasikan bahwa jika variabel independent yaitu penggunaan gadget sama dengan nol, maka nilai hasil belajar matematika siswa sebesar konstanta, yaitu 94,379. Nilai koefisien regresi untuk variabel penggunaan gadget yaitu -0,226 yang berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget sebesar satu satuan akan mengakibatkan menurun hasil belajar matematika siswa sebesar -0,226 satuan.

Dari tabel tersebut juga diperoleh nilai $\text{sig.} = 0,016$ dan nilai t_{hitung} sebesar -2,502 sedangkan untuk nilai t_{tabel} diketahui sebesar 2,013. Karena nilai $\text{Sig. } 0,016 < 0,05$ dan nilai $t_{\text{hitung}} 2,502 > t_{\text{tabel}} 2,013$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa dapat diketahui dengan melihat determinasi (R^2), yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Hasil Uji Koefisien Determinasi penggunaan gadget
Terhadap Hasil Belajar Matematika

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.346 ^a	.120	.101	7.074

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel 4.14 di atas, diperoleh nilai koefisien determinasi atau R^2 sebesar 0,120 atau 12,0% yang menunjukkan kontribusi penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 12,0% artinya perubahan sebesar 12,0% pada hasil belajar matematika siswa disebabkan oleh perubahan penggunaan gadget, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

b. Multivariate Analysis Of Variance (Manova)

Pengujian manova dengan variabel independennya penggunaan gadget (X) dan variabel terikatnya motivasi belajar (Y_1), dan hasil belajar matematika (Y_2).

Dapat dilihat pada tabel 4.15 hasil uji multivariate tests di bawah ini.

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	0,995	4716,285 ^b	2,000	46,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,005	4716,285 ^b	2,000	46,000	0,000
	Hotelling's Trace	205,056	4716,285 ^b	2,000	46,000	0,000
	Roy's Largest Root	205,056	4716,285 ^b	2,000	46,000	0,000
Penggunaan gadget	Pillai's Trace	0,990	2245,544 ^b	2,000	46,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,010	2245,544 ^b	2,000	46,000	0,000
	Hotelling's Trace	97,632	2245,544 ^b	2,000	46,000	0,000
	Roy's Largest Root	97,632	2245,544 ^b	2,000	46,000	0,000

a. Design:
Intercept

b. Exact
statistic

Pada table 4.15 multivariate tests kolom sig pada garis penggunaan gadget, i dimana semua menunjukkan nilai sig (0,000). Maka nilai sig (0,000) < 0,05 mengidentifikasi bahwa H_0 di tolak dan H_1 di terima sehingga dapat di simpulkan bahawa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan.

B. Pembahasan

Pada hasil penelitian, variabel penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa mengalami pengaruh disebabkan karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, dimana ketika penggunaan *gadget* bertambah satu satuan maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,470 satuan. Hasil penelitian penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa mengalami pengaruh disebabkan karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , hasil dari analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar matematika siswa, dimana ketika penggunaan *gadget* bertambah satu satuan maka hasil belajar matematika siswa akan menurun sebesar -0,226.

Selanjutnya hasil penelitian variabel penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMPN Satap Katumbangan mengalami pengaruh, disebabkan karena nilai signifikansi pada garis table manova penggunaan *gadget* semua menunjukkan nilai sig (0,000) dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar siswa SMPN Satap Katumbangan

Pada hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana pada variabel penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,00 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah $Y_1 = 49,633 + 0,470 X$, dengan $\alpha = 49,633$ dan $\beta = 0,470$ yang artinya jika penggunaan *gadget* bernilai nol atau konstan maka motivasi belajar matematika siswa akan bernilai 49,633. Dari persamaan tersebut dapat diartikan setiap penambahan satu satuan tingkat penggunaan *gadget*, maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,470 satuan. Selain itu, diketahui pula besarnya

kontribusi penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa, dilihat dari koefisien determinasi yaitu sebesar 26,4% sedangkan sisanya 74,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian ini, maka hipotesis 1 yang berbunyi ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan, diterima atau terbukti.

Adapun penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Subianto Surya Ardyansyah (2019), pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar bagi mahasiswa program studi teknik informatika, yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa. Hal yang serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Novia Agustina, dan Anung Priambodo (2021) yang juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa.

Penggunaan *gadget* oleh siswa memiliki dampak terhadap motivasi belajar yang pada dasarnya siswa diharapkan menggunakannya untuk belajar sehingga dapat mengatasi batasan pengetahuan dan informasi yang tidak diketahui (K Sobon 2019).

2. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SMPN Satap Katumbangan

Pada hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana pada variabel penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig. } 0,016 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa. Adapun persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah $Y_2 = 94,379 + -0,226 X$, dengan $\alpha = 94,379$ dan $\beta = -0,226$ yang artinya jika penggunaan *gadget* bernilai nol atau konstan maka hasil belajar matematika siswa akan bernilai 94,379. Dari persamaan tersebut dapat diartikan setiap penambahan 1 satuan tingkat penggunaan *gadget*, maka hasil belajar matematika siswa akan menurun sebesar -0,226 satuan. Selain itu, diketahui pula besarnya kontribusi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa, dilihat dari koefisien determinasi yaitu sebesar 12,0% sedangkan sisanya 88,0%

dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian ini, maka hipotesis 2 yang berbunyi ada pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan, diterima atau terbukti.

Adapun penelitian yang serupa yang dilakukan oleh Rs Harahap, dan R Ely (2018), pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar, yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN Satap Katumbangan

Pada hasil perhitungan analisis *multivariate analysis of variance* (MANOVA) Pada tabel *multivariate tests* kolom sig pada garis penggunaan gadget, semua menunjukkan nilai sig (0,000). Maka nilai sig (0,000) < 0,05 mengidentifikasi bahwa H_0 di tolak dan H_1 di terima sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan.

Adapun penelitian yang serupa di lakukan oleh Sari, Mirna Intan (2018) Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa *dimana* hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. 2) hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. 3) intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. 4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar).