

Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19

Stefania Baptis Seto¹, Maria Trisna Sero Wondo², Maria Fatima Mei³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores,
Jl. Sam Ratulangi, Ende-Flores-NTT, Indonesia
stefaniseto@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the influence of the use of *gadgets* and the role of parents on student learning outcomes in mathematics learning assessment courses during the covid-19 period. The type of research used is quantitative research with a descriptive approach. The sample in this study amounted to 30 students and their parents. Data collection techniques using questionnaires and observation sheets. The analysis technique used is multiple linear regression analysis. Before testing the hypothesis, a prerequisite test was conducted, namely the normality test and the multicollinearity test. The results showed that (1) the use of *gadgets* had a partial and significant effect on student learning outcomes with sig. $0.00 < 0.05$ and thit value $6.644 > t_{table} 2.048$, (2) the role of parents partially and significantly influences student learning outcomes with sig. $0.040 < 0.05$ and thit value $2.153 > t_{table} 2.048$, (3) the use of *gadgets* and the role of parents simultaneously have a positive effect on student learning outcomes with Fhit value 28.159 greater than F table 3.35. based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of the use of *gadgets* and the role of parents on student learning outcomes.

Keywords: The Use of *Gadgets*, The Role of Parents, Learning Outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan peran orang tua terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah assesmen pembelajaran matematika di masa covid-19. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa dan orang tua mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasayarat yaitu uji normalitas dan uji multikolinearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan *gadget* berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai sig. $0.00 < 0.05$ dan nilai $t_{hit} 6.644 > t_{tabel} 2.048$, (2) peran orang tua berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai sig. $0.040 < 0.05$ dan nilai $t_{hit} 2.153 > t_{tabel} 2.048$, (3) penggunaan *gadget* dan peran orang tua secara bersama-sama berpengaruh positif secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai Fhit 28.159 lebih besar dari $F_{tabel} 3.35$. berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* dan peran orang tua terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Peran Orang tua, Hasil Belajar

Copyright (c) 2021 Stefania Baptis seto, Maria Trisna Sero Wondo, Maria Fatima Mei

✉ Corresponding author: Stefania Baptis Seto

Email Address: stefaniseto@gmail.com (Jl. Sam Ratulangi, Ende-Flores-NTT, Indonesia)

Received 23 June 2021, Accepted 10 July 2021, Published 25 July 2021

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola, S., Nugraha, 2013). Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis, dan selalu ada pembaruan fiturnya dari hari ke hari. Salah satunya adalah alat komunikasi atau yang biasa kita kenal dengan *gadget* atau *handphone* (Widiantari N K M et al., 2016). Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu adanya unsur kebaruan artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup

manusia menjadi lebih praktis. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. *Gadget* dengan berbagai fitur yang disediakan membantu para penggunanya dalam melakukan aktivitas baik dalam dunia kerja ataupun dalam dunia pendidikan dan juga kebutuhan umum sehari-hari. *Gadget* menjadi satu kebutuhan pokok bagi setiap orang. *Gadget* tidak bisa dipisahkan, bahkan jika sehari saja tidak menggunakan *gadget* seperti ada yang kurang. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Sanjaya R., 2011).

Internet merupakan salah satu hal yang selalu dimanfaatkan dalam *gadget*. internet merupakan satu keajaiban penemuan di dunia. Penemuan internet merubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat. Semua menjadi lebih mudah dengan adanya akses internet. Apa saja yang tidak kita ketahui akan segera kita temukan dengan bantuan teknologi dalam hal ini internet. Kemajuan internet telah menyentuh banyak sisi kehidupan manusia. Kejadian di belahan dunia lain bisa kita ketahui dengan segera melalui internet. Manusia pun saling berinteraksi melalui internet.

Internet pun sudah digunakan pada lapisan masyarakat mulai dari anak usia 3 tahun sudah bisa mengakses fitur-fitur yang disediakan dari internet. Pada jaman sekarang ini, sebagai orang tua harus mengenalkan fungsi dan kegunaan *gadget* dengan fitur internet secara lebih dini terhadap anak. Sehingga pada saat ini anak tidak merasa ketinggalan zaman. Internet menyediakan fitur-fitur yang selalu diperbaruhi dari hari-hari. Mulai dari hal yang bersifat mendidik sampai dengan hal-hal yang bersifat merugikan. Oleh karena itu, sebagai pengguna *gadget* yang baik harus bisa menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan.

Dalam masa covid ini, segala bentuk proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Para peserta didik diharapkan untuk mempunyai *gadget* agar proses pembelajaran bisa berlangsung. Alasan peserta didik selalu menggunakan *gadget* dalam aktivitasnya adalah karena *gadget* merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang paling mudah, praktis dan cepat (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Mahasiswa merupakan peserta didik yang banyak menggunakan *gadget* dalam proses pembelajarannya terutama pada saat proses diskusi di dalam kelas. *Gadget* juga dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen (Rachmawati et al., 2017). Tugas dan latihan dikirim oleh mahasiswa melalui aplikasi yang sudah disediakan. Salah satu contohnya adalah *google classroom*. Dengan adanya *google classroom*, bahan ajar, tugas maupun tes dikirim melalui aplikasi tersebut.

Dengan pembelajaran daring banyak mahasiswa yang kurang memahami dengan materi yang sudah diberikan oleh dosen, sehingga mereka hanya menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa harus memahami materi yang diberikan. Dengan adanya internet semua tugas akan segera diselesaikan dengan waktu yang

relatif cepat.

Para orang tua terkadang merasa bahwa internet sangat membantu mereka dalam hal menyelesaikan tugas sekolah anak mereka. Namun yang disayangkan adalah mahasiswa saat ini sudah tidak mempunyai waktu untuk membaca buku atau berusaha menyelesaikan soal itu secara mandiri tanpa bantuan internet. orang tua pun merasa khawatir dengan kebiasaan anak karena keseharian mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan *gadget* dalam hal ini adalah bermain *game*. Para orang tua merasa resah, dan berharap pandemi covid ini segera berakhir, sehingga anak-anak mereka bisa kembali belajar di kampus. Bertemu dan bertatap muka secara langsung dengan dosen dan juga teman-teman mereka. Sehingga jika mereka kurang memahami pembelajaran, mereka bisa langsung bertanya kepada dosen ataupun teman-teman mereka. Dan mereka pun tidak terlalu terpaku kepada *gadget*.

Mengingat pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anak, beberapa penelitian telah membuktikan bahwa orang tua memiliki andil yang sangat besar dalam kemampuan anak dalam lingkup pendidikan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan (Valeza, 2017) dimana penelitiannya menunjukkan peran orang tua dalam menentukan prestasi belajar siswa sangatlah besar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Kurniati et al., 2020) bahwa secara umum peran orang tua yang muncul selama pandemi covid-19 adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas. Peran orang tua sangat diperlukan untuk proses pembelajaran anak selama *study from home*, peran orang tua juga sangat diperlukan untuk memberikan edukasi kepada anak-anaknya yang masih belum bisa memahami tentang pandemi yang sedang mewabah untuk tetap berdiam diri di rumah agar tidak tertular dan menularkan wabah pandemi (Cahyati & Kusumah, 2020). Menurut (Winingsih, 2020) terdapat empat peran orang tua selama pembelajaran jarak jauh yaitu: 1) orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, yang di mana orang tua dapat membimbing anaknya dalam belajar secara jarak jauh dari rumah, 2) orang tua sebagai fasilitator, yaitu orang tua sebagai sarana dan pra-sarana bagi anaknya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, 3) orang tua sebagai motivator, yaitu orang tua dapat memberikan semangat serta dukungan kepada anaknya dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga anak memiliki semangat untuk belajar, 4) orang tua sebagai pengaruh atau director.

Kehadiran *gadget* dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif bagi mahasiswa. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh yang positif jika mahasiswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen (Rachmawati et al., 2017). Dampak positif dari pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah diakses untuk kepentingan pendidikan (Sundusiyah, 2012).

Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan pengaruh yang negatif jika mahasiswa tidak mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya banyak mahasiswa yang menggunakan *gadget* setengah-tengah proses pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosannya dengan membuka sosial

media yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang dibahas dalam perkuliahan. Hal tersebut dapat menyebabkan materi yang sedang dibahas atau sedang dijelaskan dosen tidak dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa (Rachmawati et al., 2017).

Peranan *Gadget* dalam mata kuliah assesmen pembelajaran matematika yaitu untuk mencari materi tambahan yang berkaitan dengan mata kuliah ini. Materi tambahan yang mahasiswa butuhkan dapat diperoleh melalui artikel, blog dan jurnal-jurnal *online* yang terdapat di internet dengan menggunakan *gadget*. Hal ini dilakukan karena mengingat materi yang terdapat dalam buku hanya terbatas pada teori saja. Jika seorang mahasiswa mampu memecahkan masalah yang ada dan bisa ikut aktif dalam diskusi karena adanya bantuan *gadget* pastinya hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan secara otomatis nilai IPK juga akan meningkat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Manumpil et al., 2015) yang menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh (Fatmawati, 2009) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media internet terhadap hasil belajar biologi siswa SMP AL-Azhar Palu tahun pelajaran 2008/2009.

Menurut (Sudjana N, 2009) hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu menurut pendapat (Dimiyati; Mudijiono, 2006) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari satu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada siswa yang merupakan akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Perubahan yang terjadi adalah perubahan dari segi perilaku siswa dan dari segi ilmu pengetahuan. Hasil belajar yang diperoleh dari hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya antara lain: 1) faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis, 2) faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Sugihartono, dkk 2007).

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Peran orang tua terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Covid-19”.

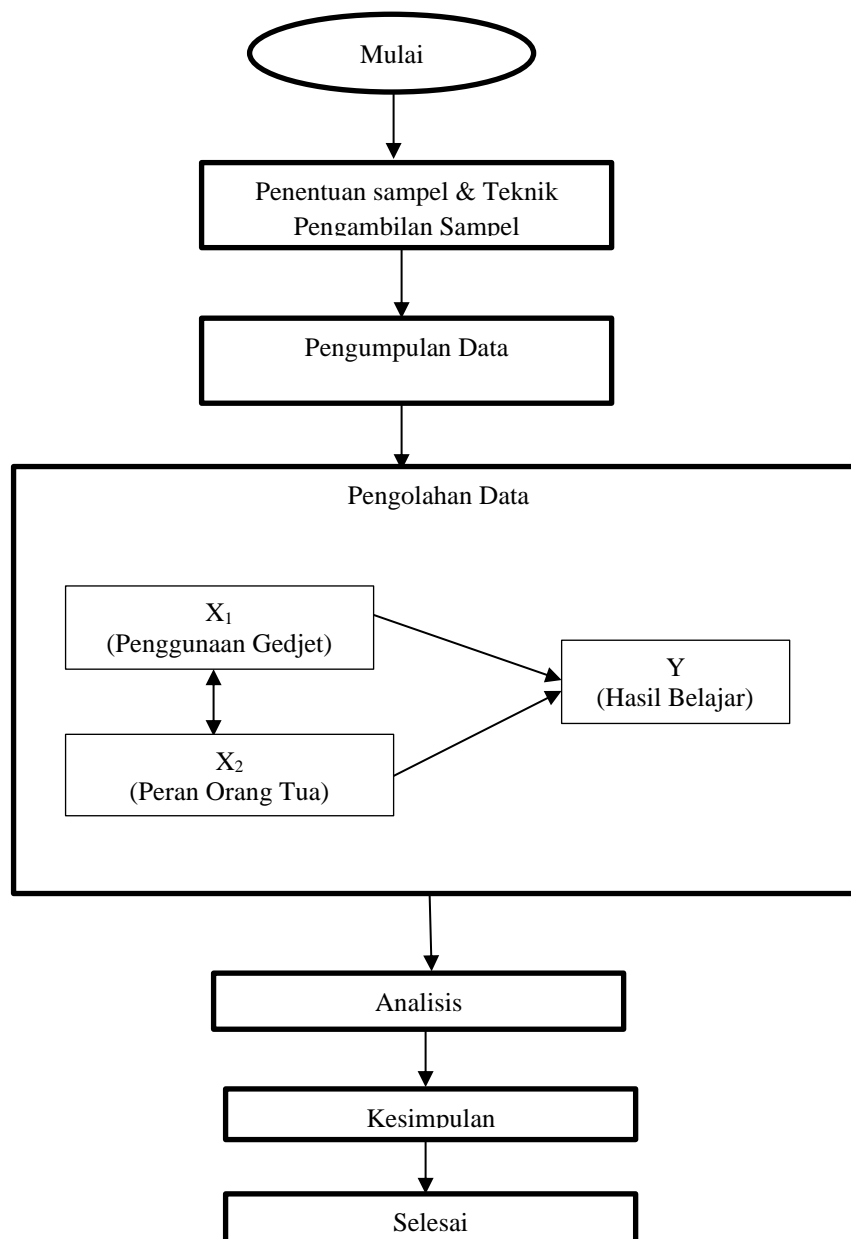
METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, pada mahasiswa semester IV, pada bulan April sampai bulan Mei tahun 2021.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV pendidikan matematika yang memiliki *gadget* berjumlah 40 orang. Untuk pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok mahasiswa yang memiliki *gadget* kemudian pertimbangan yang kedua adalah kelompok mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah assesemen pembelajaran matematika. Sampel dalam

penelitian ini mahasiswa berjumlah 30 orang dan orang tua mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penggunaan *gadget* yang diberikan kepada mahasiswa dan angket peran orang tua dalam pendampingan anak saat menggunakan *gadget* dalam pembelajaran daring. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linear berganda. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji multikolinearitas. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil instrumen angket penggunaan *gadget* (X_1), peran orang tua (X_2) terhadap hasil

belajar mahasiswa semester IV di peroleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data variabel X1, X2 dan Y

Data	X₁	X₂	Y
N	30	30	30
Skor Terbesar	87	119	86
Skor Terkecil	41	44	46
Median	68.00	77.00	71.00
Modus	68	55	75
Rerata	64.13	77.73	69.23
Simpangan Baku	11.461	17.176	10.234

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa data variabel x_1 dan x_2 berbeda. Rerata variabel x_1 dan x_2 juga berbeda dengan beda sebesar 13,6%. Berdasarkan nilai simpangan baku, variabel $x_1 < x_2$. **Hasil**

Pengujian Hipotesis

Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

		Penggunaan Gadget	Peran orang tua	Hasil Belajar
N		30	30	30
Normal Parameters ^a	Mean	64.13	77.73	69.23
	Std. Deviation	11.461	17.176	10.234
Most Extreme Differences	Absolute	.165	.114	.180
	Positive	.104	.114	.087
	Negative	-.165	-.060	-.180
Kolmogorov-Smirnov Z		.906	.625	.988
Asymp. Sig. (2-tailed)		.384	.829	.284
a. Test distribution is Normal.				

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui nilai signifikansi untuk variabel penggunaan *gadget* sebesar 0.384 lebih besar dari 0.05, nilai signifikansi untuk variabel peran orang tua sebesar 0.829 lebih besar dari 0.05, dan nilai signifikansi untuk variabel penggunaan hasil belajar sebesar 0.284 lebih besar dari 0.005, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

2. Uji Multikolinearitas

Berikut adalah hasil uji multikolonearitas pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	15.635	7.493		2.087	.046	
	Penggunaan <i>Gadget</i>	.662	.100	.742	6.644	.000	.963
	Peran orang tua	.143	.067	.240	2.153	.040	.963

Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 3 di atas, pada bagian Collonearity Statistics diketahui nilai tolerance untuk variabel Penggunaan *Gadget* (X1) dan Peran orang tua (X2) adalah 0.963 lebih besar dari 0.10. sementara nilai VIF untuk variabel Penggunaan *Gadget* (X1) dan Peran orang tua (X2) adalah $1.038 < 10.00$. maka mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji multikolinearitas dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas dalam model regresi.

Analisis Regresi Linear Berganda

1. Model

Tabel 4. Hasil Regresi Linier Berganda X1, X2 dan X3 terhadap Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	15.635	7.493		2.087	.046
	Penggunaan <i>Gadget</i>	.662	.100	.742	6.644	.000
	Peran orang tua	.143	.067	.240	2.153	.040

Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda seperti yang disajikan pada tabel 4 di atas, maka dapat dibentuk persamaan structural sebagai berikut:

$$Y = 0.662 X_1 + 0.143 X_2 + 15.635 + \text{error.}$$

Pada tabel 4 di atas, diperoleh nilai signifikansi pada variabel Penggunaan *Gadget* (X1) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *gadget* (X1) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y). Pada variabel Peran orang tua (X2) nilai signifikan diperoleh sebesar $0.040 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa Peran orang tua (X2) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y).

2. Uji F

Tujuan analisis ini (nilai statistik F) adalah untuk melihat apakah semua variabel *independen* pada persamaan ini memiliki pengaruh pada variabel *dependen*. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak. Hasil uji F dengan menggunakan alat bantu computer dengan program IBM SPSS 20.0 ditunjukkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji F X_1 dan X_2 terhadap Y

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2053.073	2	1026.537	28.159	.000 ^a
	Residual	984.293	27	36.455		
	Total	3037.367	29			
a. Predictors: (Constant), Peran orang tua, Penggunaan <i>Gadget</i>						
b. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Berdasarkan pengujian Tabel 5 di atas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 28.159$ dengan signifikansi uji F sebesar 0,000. Karena nilai $F_{hitung} 28.159 > F_{tabel} 3.35$ dan $sig = 0.000 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan variabel Penggunaan *Gadget* (X_1) dan Peran orang tua (X_2) dalam Pendampingan Pembelajaran Daring di Masa Covid terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y).

3. Uji t

Tujuan analisis ini (uji t) adalah untuk menguji pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial atau untuk mengetahui variabel mana yang lebih mempengaruhi Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika. Dengan kaidah sebagai berikut:

- a. Dalam hal ini tingkat signifikan yang dipilih adalah 0.05 dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima H_0 ditolak
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0.05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Kemudian untuk uji statistik tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Pengujian koefisien regresi variabel Penggunaan *Gadget* (X_1)

H_{a1} : Penggunaan *Gadget* (X_1) berpengaruh secara parsial terhadap variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y)

H_{01} Penggunaan *Gadget* (X_1) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y)

2) Pengujian koefisien regresi variabel Peran orang tua (X_2)

H_{a2} : Peran orang tua (X_2) berpengaruh secara parsial terhadap variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y)

H_{02} : Peran orang tua (X_2) tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y)

Hasil pengujian parsial atau biasa dikenal dengan uji t dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji t X1 dan X2 terhadap Y

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.635	7.493		2.087	.046
	Penggunaan Gadget	.662	.100	.742	6.644	.000
	Peran orang tua	.143	.067	.240	2.153	.040
Dependent Variable: Hasil Belajar						

Berdasarkan tabel 6 diatas, maka dapat dirumuskan persamaan regresi sebagai berikut:

- 1) Pengujian pengaruh X₁ terhadap Y diperoleh nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$ ($\alpha = 5\%$) dan $t_{hitung} 6.644 > t_{tabel} 2.048$ sehingga H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Jadi kesimpulannya bahwa Penggunaan *gadget* (X₁) berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresinya sebesar 0.662 sehingga pengaruh tersebut signifikan.
- 2) Pengujian pengaruh X₂ terhadap Y diperoleh nilai signifikan sebesar $0.040 < 0.05$ ($\alpha = 5\%$) dan $t_{hitung} 2.153 > t_{tabel} 2.048$ sehingga H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Jadi kesimpulannya bahwa peran orang tua (X₂) berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresinya sebesar 0.143 sehingga pengaruh tersebut signifikan.

Koefisien Determinasi

Tujuan analisis ini dilakukan adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh antara X₁ dan X₂ terhadap Y dengan cara melihat pada nilai *R square* (koefisien determinasi). Nilai *R square* hasil pengujian regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi X1 dan X2 terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.822 ^a	.676	.652	6.038
a. Predictors: (Constant), Peran orang tua, Penggunaan Gadget				
b. Dependent Variable: Hasil Belajar				

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 7 di atas, diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0.822 menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* dan Peran orang tua memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika. Nilai R square yang diperoleh sebesar 0.676 hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika (Y) dipengaruhi sebesar 67.6% oleh variabel Penggunaan *Gadget* (X₁) dan Peran orang tua (X₂), sedangkan sisanya sebesar 32.4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembahasan

Pada penelitian ini, pengaruh variabel Penggunaan *Gadget* (X_1) secara parsial terhadap Hasil Belajar (Y) di uji melalui Uji t yang menunjukkan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa ada pengaruh secara signifikan penggunaan *gadget* (X_1) terhadap hasil belajar (Y) dan nilai t_{hitung} 6,644 > t_{tabel} 2,048. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gadget* (X_1) secara parsial berpengaruh parsial dan signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika (Y). Pengaruh Peran orang tua (X_2) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y).

Pada penelitian ini, pengaruh variabel Peran orang tua (X_2) secara parsial terhadap Hasil Belajar (Y) di uji melalui Uji t yang menunjukkan nilai sig. 0,040 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa ada pengaruh secara signifikan peran orang tua (X_2) terhadap hasil belajar (Y) dan nilai t_{hitung} 2,153 > t_{tabel} 2,048. Jadi dapat disimpulkan bahwa peran orang tua (X_2) secara parsial berpengaruh parsial dan signifikan terhadap hasil Belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika (Y). Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X_1) dan Peran orang tua (X_2) terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran Matematika (Y). Variabel penggunaan *gadget* (X_1), peran orang tua (X_2) secara bersama-sama berpengaruh positif secara simultan terhadap hasil belajar mata kuliah asesmen pembelajaran matematika (Y) yang telah diuji dengan uji F bahwa F_{hitung} sebesar 28,159 > F_{tabel} 3,35.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan *gadget* berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai sig. 0,00 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 6,644 > t_{tabel} 2,048, (2) peran orang tua berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai sig. 0,040 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 2,153 > t_{tabel} 2,048, (3) penggunaan *gadget* dan peran orang tua secara bersama-sama berpengaruh positif secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai F_{hit} 28,159 lebih besar dari F_{tabel} 3,35.

REFERENSI

- Ameliola, S., Nugraha, D. H. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang: Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>.
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran orang tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2203>
- Dimiyati; Mudijiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Fatmawati. (2009). Pengaruh Media Internet Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Al-Azhar Palu. Universitas Tadulako.
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran orang tua dalam Mendampingi Anak

- di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL*, 5(1), 35–40.
- Sanjaya R., W. C. (2011). Menyiasati tren digital pada anak menggunakan teknologi informatika (E. M. Komputindo (ed.)).
- Sudjana N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Remaja Rosda Karya.
- Sugihartono, . Fathiyah K R. dan H. (2007). Psikologi Pendidikan. UNY Press.
- Sundusiyah, A. (2012). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Valeza, A. R. (2017). Peran orang tua dalam Meningkatkan Prestasi Anak di Perum Tanjung Raya Permai Kelurahan Pematang Wangi Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.
- Widiantari N K M, P., Suarjana, I. M., & Kusmariyatni, N. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal PGSD Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–3.
- Winingsih, E. (2020). Peran orang tua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.
<https://poskita.co/2020/04/02/peran-orangtuadalam pembelajaran-%0Ajarak-jauh/>