

Dampak Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Aknes Monika^{*)}, Fariz Setyawan², & Alfian Tyas Kurniawan³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Key Words:

Penggunaan Gadget, Dalam Pembelajaran Matematika

Abstrak *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik portabel yang berfungsi sebagai alat komunikasi, akses informasi, media belajar dan sebagai hiburan. *Gadget* memungkinkan akses mudah dan cepat ke internet, memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengakses berbagai informasi. Hal ini yang mengakibatkan banyak siswa malah menggunakannya untuk hal negatif. Maka penting untuk menggunakan *gadget* secara bijak agar tidak mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* dalam pembelajaran matematika pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala yang lebih mendalam dengan memfokuskan konteks melalui pengumpulan data sebagai sumber nyata dari instrumen kunci penelitian itu sendiri. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini yaitu :1) Penggunaan gadget dikalangan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi pembelajaran karena terdapat beberapa siswa yang lebih banyak bermain *gadget* untuk membuka hal diluar pembelajaran dari pada belajar. 2) Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika melalui visual, sumber referensi yang tidak terbatas dan siswa bisa mengulang mempelajari atau memperdalam materi pemahaman karena matematika ilmu nyata yang membutuhkan pemahaman, sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* saat jam pelajaran yaitu konsentrasi siswa pada pelajaran menjadi terganggu sehingga mempengaruhi perilaku belajar dan hasil belajar siswa. Beberapa siswa sering membuka internet dan melakukan komunikasi untuk hal-hal kurang bermanfaat yang bisa mengganggu proses pembelajaran.

How to Cite: Monika (2023). Dampak Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di zaman modern ini berkembang sangat cepat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, sehingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi diciptakan untuk menghadapi tantangan dan membantu memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai aspek perkembangan masyarakat dan kebutuhan yang terus berubah. Pada awalnya teknologi diciptakan untuk memberikan banyak manfaat positif, namun juga memiliki kemungkinan digunakan untuk hal yang negatif. Salah satu teknologi canggih yang diciptakan adalah *gadget*.

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki banyak manfaat dan kegunaan. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak usia sekolah juga ikut menggunakannya untuk kepentingan pendidikan. Penggunaan *gadget* dalam

dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang memerlukan analisis lebih lanjut karena kegunaannya yang mungkin tidak sederhana seperti dalam pikiran yaitu sebagai alat komunikasi saat bertukar kabar, mendengarkan musik, menonton dan bermain permainan. *Gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang dalam penggunaannya memiliki fungsi khusus dapat mengubah perilaku komunikasi manusia dengan melewati ruang dan waktu (Nikmawati, Bintoro, & Santoso, 2021). Ada beraneka ragam jenis *gadget* sesuai dengan fungsinya yaitu seperti *handphone*, *music player*, laptop, komputer, kamera dan lain-lain.

Gadget memberikan keuntungan yang memungkinkan akses mudah dan cepat ke internet, mempermudah pengguna untuk mencari dan mengakses berbagai informasi secara *online* yang dapat mengubah pola belajar tradisional. Selain itu *gadget* juga dapat menjadi alat untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui aplikasi dan konten-konten kreatif yang tersedia. Tetapi sekarang banyak pengguna yang tidak dapat mengendalikan diri sendiri dalam menggunakan *gadget* mereka. Terdapat 80% pelajar yang menyatakan dengan sendirinya bahwa *gadget* memang memberi pengaruh untuk hasil belajar. Bahkan beberapa dari mereka menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berlebih menyebabkan lupa waktu, malas, boros, dan mengganggu kesehatan yang bisa berdampak buruk bagi kesehatan psikis dan jasmani.

Selain itu dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebih bisa menyebabkan ketergantungan dan gangguan konsentrasi sehingga belajar menjadi tidak fokus, keseimbangan dan kesehatan mental terganggu karena terlalu banyak waktu di depan layar yang dapat menyebabkan masalah seperti gangguan tidur dan kecemasan. Pada usia remaja banyak yang ketergantungan dengan *gadget* yang menimbulkan mereka lebih suka berkomunikasi dengan menggunakan media sosial dibandingkan dengan belajar, bahkan bisa menjadi anti sosial yang mengakibatkan kerugian pada diri sendiri. Bukan hanya kerugian kesehatan saja, tetapi bisa mengakibatkan kerugian untuk masa depan.

Pembelajaran merupakan sebuah proses individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan nilai-nilai tertentu melalui interaksi sosial baik itu dengan pengajar, rekan sebaya, dan sumber-sumber pembelajaran lainnya. Pembelajaran bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan dan keterampilan saja melainkan sebuah proses yang cakupannya lebih luas seperti interaksi antara individu, instruktur, materi pembelajaran, lingkungan, dan metode pembelajaran. Hal tersebut bisa terjadi secara formal biasanya pada lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas, selain itu bisa terjadi secara informal juga yaitu melalui permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran dari individu yang memperoleh pengetahuan, pemahaman serta konsep-konsep dalam ilmu matematika. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika memberikan banyak manfaat yaitu mempermudah siswa dalam memahami konsep tertentu melalui visualisasi dari media seperti grafik, diagram, dan animasi. kemudian adanya aplikasi matematika menarik sehingga meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah mengakses sumber belajar. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di zaman sekarang ini sudah biasa sehingga banyak sekolah yang mengizinkan siswanya membawa *gadget* lebih tepatnya *handphone* ke sekolah. Hal tersebut tentunya menimbulkan dampak yang begitu nyata pada perilaku belajar dan hasil belajar siswa.

Perilaku belajar merupakan aktivitas yang merujuk pada tindakan, dan sikap yang dilakukan oleh seseorang secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis dalam rangka memperoleh pengetahuan, memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan. Perilaku belajar mencakup segala sesuatu yang dilakukan oleh individu selama proses pembelajaran, baik itu dalam lingkungan formal seperti sekolah maupun dalam situasi informal. Kegiatan belajar yang dilakukan dari keinginan sendiri dengan menyesuaikan tingkah laku diri sendiri termasuk motivasi. Motivasi merupakan faktor penting dalam perilaku belajar yang dapat berasal dari keinginan untuk mencapai tujuan pribadi, nilai-nilai intrinsik, atau tekanan

eksternal. Perilaku belajar lainnya yaitu keterlibatan siswa secara aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran seperti dalam bentuk berdiskusi, berpartisipasi dalam aktivitas kelas, atau melakukan tugas-tugas terkait. Kemampuan mengatur waktu juga termasuk perilaku belajar dari individu yang mengatur waktu mereka untuk belajar, termasuk mengidentifikasi prioritas, membuat jadwal, dan mengelola waktu dengan efektif. Kemudian individu mampu memproses pemahaman dan informasi dengan lebih baik terhadap konsep-konsep materi tertentu. Serta dalam penyelesaian tugas-tugas pembelajaran yang termasuk kerja keras, tekun, dan memiliki upaya yang dikeluarkan. Ada juga perilaku belajar dari individu yang memiliki kemampuan dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan evaluasi sendiri agar membantu peningkatannya

Hasil belajar adalah ukuran atau hasil dari proses pembelajaran yang mengindikasikan sejauh mana pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kompetensi tertentu telah dikuasai atau dicapai oleh individu setelah mengikuti suatu program pembelajaran atau pengajaran. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar bisa dilihat dalam berbagai bentuk, tergantung pada jenis pembelajaran dan tujuan pembelajaran seperti pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan guru, keterampilan praktis siswa dalam menerapkan pengetahuan dengan konsep nyata, kemampuan siswa dalam menganalisis informasi dan menarik kesimpulan. Hasil belajar juga dapat mencerminkan kemampuan siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif. Kemudian adanya prestasi dalam akademik, berkembangnya karakter dalam berkomunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan juga termasuk hasil belajar siswa.

Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi semua aspek perilaku belajar dan hasil belajar siswa. Tergantung pada bagaimana *gadget* digunakan, pengaruhnya bisa positif atau negatif. Misalnya, *gadget* bisa memfasilitasi akses mudah ke sumber belajar dan memungkinkan keterlibatan dalam konten interaktif. Namun, jika *gadget* digunakan secara berlebihan atau digunakan untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, ini bisa mengganggu motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang dampak *gadget* pada perilaku belajar penting bagi pendidikan yang efektif.

Dari latar belakang diatas, penulis akan fokus ke penelitian di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tentang adanya dampak penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah yang mampu mempengaruhi perilaku belajar siswa sehingga kurang memperhatikan pembelajaran ketika sedang berlangsung dan hasil belajar siswa. Maka adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* dikalangan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, serta untuk mengetahui dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perilaku belajar dan hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian ilmiah mengenai suatu mutu relasi, aktivitas, keadaan, atau berbagai material (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala yang lebih mendalam dengan memfokuskan konteks melalui pengumpulan data sebagai sumber nyata dari instrumen kunci penelitian itu sendiri. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi Penelitian adalah di Sekolah SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Sedangkan objek penelitian ini adalah guru matematika serta siswa kelas XA dan XII IPS 2 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penelitian ini akan berfokus pada dampak penggunaan *gadget* yaitu handphone yang digunakan oleh siswa di Sekolah SMA

Muhammadiyah 5 Yogyakarta memberi berpengaruh positif dan negatif terhadap perilaku dan hasil belajar siswa.

DISKUSI

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta adalah sebuah sekolah menengah atas yang dikelola oleh organisasi pendidikan Muhammadiyah di Yogyakarta dan berdiri pada tanggal 1 Juli 1979 yang bertepatan dengan 6 Sya'ban 1399 H di kompleks Perguruan Muhammadiyah, Jl. Purwodiningratan NG I No.902 A, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55261. Muhammadiyah adalah sebuah organisasi Islam yang memiliki fokus pada pendidikan, sosial, dan kesejahteraan masyarakat. Sekolah-sekolah yang dikelola oleh Muhammadiyah biasanya mengangkat nilai-nilai ke islam dalam pendidikan serta menawarkan kurikulum umum yang mencakup mata pelajaran ilmiah dan agama.

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah atas yang termasuk jaringan sekolah Muhammadiyah. Setiap sekolah memiliki identitas dan karakteristiknya sendiri, sementara juga tetap mematuhi pedoman dan prinsip-prinsip pendidikan Muhammadiyah. Tujuan sekolah ini termasuk memberikan pendidikan yang berkualitas, mengembangkan karakter siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi ujian nasional atau ujian masuk perguruan tinggi. Adapun visi sekolah SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang menarik perhatian adalah sekolah yang mengembangkan kreativitas dan inovasi kepada siswa dalam berbisnis atau lebih sering disebut dengan entrepreneur. Pengembangan bakat entrepreneur pada siswa sekolah ini disesuaikan dengan lingkungan budaya yang ada di masyarakat daerah sehingga terwujudnya generasi entrepreneur muda daerah yang dapat berkontribusi memberikan keuntungan untuk masyarakat di sekitarnya, baik itu dari segi ekonomi maupun dalam pelestarian budaya. Berikut ini adalah data siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta pada tahun 2023.

No	Kelas	Jumlah Murid		
		L	P	Jumlah
1	X A	17	17	34
2	X B	24	10	34
	Jumlah	41	27	68
1	XI MIPA 1	16	18	34
2	XI IPS 1	12	10	22
3	XI IPS 2	10	12	22
	Jumlah	37	40	77
1	XII MIPA 1	8	14	22
2	XII IPS 1	10	12	22
3	XII IPS 2	10	10	20
	Jumlah	28	36	64
Total Jumlah Siswa				210

Sumber: TU SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, 2023

Fasilitas sekolah adalah sebuah alat atau sarana prasarana di dalam lingkungan sekolah yang digunakan untuk siswa guna meningkatkan kualitas pendidikan pada siswa sehingga menunjang terjadinya proses pembelajaran yang secara efektif. Kemajuan sebuah sekolah dapat diukur dengan melihat fasilitas yang ada dan baik buruknya fasilitas sekolah yang dimiliki suatu sekolah. Oleh karena itu permasalahan pada sarana dan prasarana sekolah sering menjadi objek dalam penelitian contoh meneliti keadaan sarana sekolah seperti ruang kelas, kantor, ruang guru, perpustakaan, kantin, wc, ruang kepala sekolah, dan lab ipa dalam

keadaan baik, kemudian keadaan prasarana sekolah seperti komputer, wifi, cctv, pengeras suara, printer juga dalam keadaan yang baik.

Setelah peneliti mengumpulkan hasil wawancara maupun hasil observasi untuk menganalisis data, maka dilakukan analisis deskriptif kualitatif oleh peneliti untuk menganalisis data tersebut dengan menjelaskan secara rinci dari data hasil wawancara dan hasil observasi yang di dapatkan hingga dapat membuat suatu kesimpulan nyata bagi peneliti dari masing-masing permasalahan. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, peneliti akan menghubungkan keduanya untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Narasumber dalam penelitian ini adalah guru matematika yang mengajar di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Penggunaan *gadget* pada zaman sekarang ini dikalangan siswa sekolahan bukanlah suatu hal yang baru. Dimana era generasi milenial dan generasi z saat ini sangat bergantung pada *gadget*. Sehingga *gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat pembelajaran dan media informasi pembelajaran saja, melainkan sebagai alat yang digunakan untuk mengisi waktu luang mereka. Contohnya mereka menggunakannya untuk bermain media sosial, bermain permainan, menonton, dan mendengarkan musik. Bahkan tidak jarang jika gadget digunakan untuk hal yang negatif seperti menyimpan foto atau video yang berwujud pornografi, melupakan pelajaran, dan sebagai alat perantara untuk menukar jawaban ujian.

Dari hasil wawancara tentang bagaimana dampak positif dari penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta oleh bapak Alfian Tyas Kurniawan, S.Pd selaku guru Pendidikan Matematika di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menyatakan bahwa: Penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta memiliki beberapa dampak yang positif seperti siswa lebih banyak mendapatkan referensi belajar, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan atau kemampuannya masing-masing, serta tentunya siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dijabarkan bahwa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ini memang sangat mendukung kemajuan dan kreativitas siswa. Dimana pada saat siswa mampu dalam mendapatkan lebih banyak referensi belajar maka dengan begitu pemahaman mereka terhadap konsep matematika tidak hanya berpusat pada satu sumber saja, mengingat perkembangan ilmu pendidikan yang begitu cepat tentunya akan ada cara yang lebih cepat bahkan lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan matematika tersebut. Dampak positif lainnya siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan atau kemampuan masing-masing dalam artian siswa tidak perlu khawatir akan ketertinggalan pemahaman dan materi yang disampaikan karena mereka dapat menghilangkan dan mempelajari materinya kembali yang terdapat pada *gadget* mereka baik itu berupa *powerpoint*, PDF, dan video. Kemudian siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun yang bisa mempermudah mereka seperti belajar dirumah dengan mengulang materi dan belajar menunggu kondisi mood yang baik, karena kebanyakan orang membutuhkan kondisi mood yang baik untuk bias memahami pelajaran dengan mudah.

Hasil wawancara bagaimana dampak negatif penggunaan gadget pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta oleh bapak Alfian Tyas Kurniawan, S.Pd selaku guru Matematika SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menyatakan bahwa: penggunaan gadget juga memberikan dampak negatif pada siswa yaitu siswa terkadang disaat proses pembelajaran mereka malah membuka hal lain diluar pembelajaran seperti menggunakan aplikasi-aplikasi media sosial yang banyak digemari anak muda sekarang. Beberapa siswa juga ada yang bermain game saat proses pembelajaran, dan bahkan saat mengerjakan tugas siswa hanya menyalin jawaban dari internet tanpa memahaminya. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* menurut hasil wawancara dapat dijabarkan bahwa saat berlangsungnya proses pembelajaran beberapa siswa malah membuka aplikasi-aplikasi media sosial hal tersebut tentunya sangat mengganggu proses pembelajaran dimana fokus akan terbagi

sehingga materi yang diajarkan tidak bisa dipahami. Begitupun saat siswa bermain game saat belajar jangankan memahami untuk mendengar apa yang dikatakan guru pun mungkin tidak karena saat bermain game maka kondisi fokus seseorang akan sepenuhnya teralih pada game tersebut. Kemudian saat mengerjakan soal atau tugas yang diberikan siswa hanya menyalin jawaban yang ada di internet tanpa adanya keinginan untuk memahami yang akhirnya membuat mereka lebih santai dan malas karena di dalam pikiran mereka untuk apa dipahami nanti juga bisa dicari di internet lagi kalau ada tugas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam mengamati penggunaan gadget di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta terdapat dampak positif dan dampak negatifnya dalam pembelajaran matematika. Dari hasil observasi diketahui bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran matematika dari kelas X A dan XII IPS 2 tidak jauh berbeda. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran karena disediakannya monitor di setiap kelas dan guru bisa menerangkannya dengan mudah maka siswa hanya perlu memperhatikan dan memahami saja. Kemudian materi yang akan diajarkan guru sudah terlebih dahulu diberikan kepada siswa melalui *handphone* masing-masing jadi siswa bisa mempelajarinya terlebih dahulu bahkan bisa mengulangi materi pembelajaran. Adanya *gadget* ini juga membantu visualisasi dalam pembelajaran matematika seperti contohnya materi bangun ruang maka siswa bisa dengan mudah memahami konsep dari bangun ruang tersebut tersebut. Serta sumber belajar yang didapatkan tidak hanya terpaku pada buku saja melainkan siswa dapat mencari referensi lain baik itu dari jurnal dan lain-lain.

Selain memberikan dampak positif dari hasil observasi kelas XA dan XII IPS 2 dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran juga memberikan dampak negatif. Adapun dampak negatifnya adalah siswa banyak yang lebih fokus bermain *handphone* mereka dibandingkan mendengarkan penjelasan dan perintah guru, meskipun sudah dilarang masih ada juga yang menggunakannya secara diam-diam. Itu terbukti dari setiap kelas diobservasi ada lebih dari 5 orang siswa yang fokus pada hal lain. Hal yang menarik perhatian atau fokus mereka yaitu membuka aplikasi-aplikasi media sosial untuk melihat status, saling bertukar kabar dan ada yang bermain game. Penggunaan gadget ini memberikan dampak negatif pada perilaku belajar siswa dan hasil belajar siswa. Karena perilaku belajar yang buruk dari dampak negatif penggunaan *gadget* juga dapat membuat hasil belajar yang tidak baik untuk siswa. Saat didalam kelas bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur.

Dampak penggunaan gadget yang berlebih juga membuat siswa menjadi malas belajar, lupa waktu, kesehatan fisik dan psikis juga terganggu. Terbukti dengan adanya siswa mengantuk dan tidur di kelas seperti orang yang kehilangan motivasi dan semangat belajar karena kurangnya waktu istirahat akibat bermain *gadget* yang berlebih. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif, namun juga memberikan dampak negatif pada perilaku belajar dan hasil belajar, apalagi jika digunakan secara berlebihan.

KESIMPULAN

Sebagai akhir dari pembahasan dampak penggunaan gadget dalam pembelajaran matematika siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ini maka telah mendapatkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yaitu sebagai berikut : 1.) Penggunaan gadget dikalangan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi pembelajaran karena terdapat beberapa siswa yang lebih banyak bermain *gadget* untuk membuka hal diluar pembelajaran dari pada belajar. 2.) Dampak positif penggunaan gadget yaitu mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika melalui visual, sumber referensi yang tidak terbatas dan siswa

bisa mengulang mempelajari atau memperdalam materi pemahaman karena matematika ilmu nyata yang membutuhkan pemahaman, sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* saat jam pelajaran yaitu konsentrasi siswa pada pelajaran menjadi terganggu sehingga mempengaruhi perilaku belajar dan hasil belajar siswa. Beberapa siswa sering membuka internet dan melakukan komunikasi untuk hal-hal kurang bermanfaat yang bisa mengganggu proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas kesempatan ini untuk menyelesaikan artikel yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta”. Saya berharap artikel ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan berarti bagi para pembaca. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan dan masukan selama proses penulisan. Kepada bapak Fariz setiawan, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan dan bapak Alfian Tyas Kurniawan, S.Pd selaku guru pamong di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Semoga artikel ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih dalam. Terima kasih lagi atas kesempatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah, H., Hermuttaqien, B. P., & Wadu, L. B. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Moral Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1-7.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian. *Humanika*, 33-54.
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 254-259.