

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teoritis

#### 2.1.1 Penggunaan *Gadget*

##### 2.1.1.1 Pengertian

Teknologi Informasi (TI), adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. Teknologi informasi menyatukan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget* (*handphone, smartphone, tablet, note* dan lain-lain). Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numerik oleh mikroelektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi (Khisbiatul, 2018).

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang berukuran kecil dan mempunyai banyak fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia, namun anak-anak sering menyalahgunakan (Juliani, 2022). *Gadget* juga merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar, namun masih banyak orang yang belum tau definisi *gadget* yang sebenarnya. “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil dengan memiliki fungsi khusus (Pudyastuti, 2021). Selain itu, *gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan fitur terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat

elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Adapun fungsi utama dari *gadget* itu sendiri adalah untuk memudahkan kita dalam berkomunikasi (Anggraini, 2019).

*Gadget* dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan suatu media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini, *gadget* adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Teori *uses and gratification* menjelaskan bahwa pengguna *gadget* memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan *gadget*. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian, sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan *gadget* (Morisson, 2008).

Adapun teori yang diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz mengatakan bahwa pengguna *gadget* memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan *gadget* tersebut. Dengan kata lain, pengguna *gadget* adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna *gadget* berusaha mencari sumber *gadget* yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya (Chotimah, 2015). Jadi, Penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian penggunaan *gadget* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* merupakan suatu cara

seseorang dalam memanfaatkan *gadget* secara aktif dan praktis dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

### 2.1.2 Indikator Penggunaan *Gadget*

Menurut Kontesa (2022) penggunaan *gadget* terdiri atas empat indikator yaitu: (1) memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, (2) frekuensi penggunaan *gadget*, (3) durasi penggunaan *gadget* dan (4) dampak penggunaan *gadget*.

Adapun menurut Wibowo (2021) ada empat indikator penggunaan *gadget* yaitu:

1. Durasi, yaitu menunjukkan satuan kurun waktu tertentu, seperti per menit atau per jam.
2. Frekuensi, yaitu menunjukkan tingkat keseringan atau kurun waktu dalam per hari atau per minggu.
3. Minat, yaitu suatu dorongan atas sesuatu hal berdasarkan diri sendiri, peningkatan dalam bentuk perhatian terhadap sesuatu, serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan bentuknya suka/tidak suka.
4. Motivasi, yaitu dorongan alami individu untuk mencapai sesuatu dengan hasil maksimal.

Berdasarkan indikator penggunaan *gadget* tersebut, peneliti mengambil indikator penggunaan *gadget* yaitu: (1) memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, (2) frekuensi penggunaan *gadget*, (3) durasi penggunaan *gadget* dan (4) dampak penggunaan *gadget*.

### 2.1.3 Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif maupun negatif. Berikut dampak positif dalam penggunaan *gadget*, diantaranya sebagai berikut (Rosiyanti & Rahmita, 2018):

1. Komunikasi menjadi lebih praktis, dimana seseorang dapat berkomunikasi dengan kerabatnya yang berjauhan dengan menggunakan *gadget*.
2. Imajinasi berkembang, dimana seseorang yang kenal dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif. Dimana seseorang menjadi lebih pintar berinovasi.
3. Mudah mencari informasi, dimana *gadget* memudahkan seseorang untuk mencari informasi bahkan sampai melakukan akses ke luar negeri.
4. Menambah kecerdasan, dimana seseorang bisa belajar melalui *gadget*, dengan adanya rasa ingin tahu akan suatu hal.

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negatif, diantaranya sebagai berikut (Rosiyanti & Rahmita, 2018):

1. Menjadi pribadi yang tertutup, dimana kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
2. Penyakit mental, dimana penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, dan gangguan bipolar.
3. Adiksi, dimana seseorang merasa seakan-akan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

Adapun dampak penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ditemukan ada lima diantaranya (Davani, 2022):

1. Menambah wawasan tentang perkembangan teknologi



2. Memudahkan komunikasi anak dengan orang tua
3. Mempermudah kegiatan belajar mengajar
4. Mempercepat komunikasi anak dengan guru, misalnya seorang siswa ingin bertanya mengenai pelajaran yang tidak dipahami ketika di dalam kelas
5. Mempercepat komunikasi dengan teman khususnya dalam memberi informasi mengenai pekerjaan rumah (PR) ataupun hal lain yang berhubungan dengan pelajaran disekolah.

Berdasarkan analisa lebih lanjut, diperoleh pula dampak negatif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah diantaranya (Davani, 2022):

1. Siswa terkadang mengangkat telepon ketika sedang belajar, misalnya ada telepon dari orang tua, sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa
2. Konsentrasi belajar bisa menurun karena siswa lebih menyukai *gadget* dari pada belajar
3. *Gadget* dapat disalahgunakan pada saat ujian
4. *Gadget* dapat digunakan sebagai media untuk meneror dan sebagainya, sehingga rawan terjadi tindak kejahatan karena *gadget*

## **2.2.1 Kemampuan Berpikir Kritis Matematis**

### **2.2.1.1 Pengertian Berpikir Kritis Matematis**

Berpikir merupakan proses menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi secara kompleks meliputi aktivitas penalaran, imajinasi, dan pemecahan masalah (Ahmadi, 2016). Selain itu, dalam berpikir seseorang dapat mengolah, mengorganisasikan bagian dari pengetahuannya, sehingga pengalaman dan pengetahuan yang tidak teratur menjadi

tersusun serta dapat dipahami (Febriani, 2015). Berpikir kritis dalam matematika adalah kemampuan dan disposisi untuk menggabungkan pengetahuan sebelumnya, penalaran matematika, dan kognisi strategi efektif untuk menggeneralisasi, membuktikan, atau mengevaluasi matematika asing secara reflektif (Glazer, 2002). Dari berbagai definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir adalah aktivitas mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan.

Kemampuan berpikir kritis adalah cara berpikir tentang subjek apapun, konten atau masalah dimana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya (Scanlan, 2013). Selain itu, Azizah (2018) mengatakan bahwa orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah khususnya pada pelajaran matematika.

Kemampuan berpikir kritis matematika dapat diartikan sebagai berpikir dengan memakai penalaran untuk mendapatkan pengetahuan yang relevan dan dapat di pertanggung jawabkan (Hidayat dkk., 2019). Kemampuan berpikir kritis itu sendiri berisi kegiatan mental dalam hal memecahkan masalah, menganalisis asumsi, memberi rasional, mengevaluasi, melakukan penyelidikan, dan mengambil keputusan. Orang yang berpikir kritis akan mencari, menganalisis, mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan berdasarkan fakta dan melakukan pengambilan keputusan (Saputra, 2020). Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang menuntut siswa agar dapat mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, mengolah

informasi yang didapat dan menarik kesimpulan. kemudian, kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan dengan cara dilatih dalam mengerjakan soal secara rutin (Syafuruddin & Pujiastuti, 2020).

Kemampuan berpikir kritis juga dijadikan sebagai salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi atau disebut *high-order mathematical thinking skill*. Pada kegiatan berpikir seperti ini seorang siswa dituntut agar memiliki keterampilan berpikir, keaslian ide, fleksibilitas dalam mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengevaluasi setiap kebenaran dari penyelesaian masalah tersebut sehingga dapat mendapatkan solusi yang tepat (Nurhikmayati & Jatisunda, 2019).

Kemampuan berpikir kritis merupakan konsep yang populer di amerika bahkan di indonesia saat ini. Konsep kemampuan berpikir kritis ini dikembangkan berdasarkan pada berbagai taksonomi pembelajaran. Keterampilan berpikir kritis dicerminkan oleh tiga tingkat teratas dalam taksonomi bloom diantaranya : (1) analisis, (2) sintesis dan (3) evaluasi. Tingkat taksonomi ini semuanya melibatkan pemikiran kritis atau tingkat tinggi. Peserta didik yang mampu berpikir adalah mereka yang dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari pada konteks baru (Hajaroh, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis adalah kemampuan yang dicerminkan dari taksonomi bloom yang meningkatkan kualitas pikiran, menyimpulkan apa yang diketahui, memecahkan suatu permasalahan, menganalisis, mengevaluasi, dapat mengambil keputusan, dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai

pendukung pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Berpikir kritis juga merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan agar dapat meningkatnya kualitas diri.

### **2.2.1.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Matematis**

Menurut Hidayah dkk (2017) kemampuan berpikir kritis terdiri atas lima indikator yaitu:

1. Interpretasi, yaitu kemampuan seseorang dalam memahami dan menggambarkan kembali makna kondisi, informasi atau pesan yang diterimanya
2. Analisis, yaitu mengamati dan menguraikan suatu informasi yang diterima secara detail untuk dikaji lebih lanjut
3. Inferensi, yaitu kemampuan membuat kesimpulan berdasarkan unsur-unsur
4. Evaluasi, yaitu melakukan penilaian dengan cara mengukur atau membandingkan
5. Eksplanasi, yaitu kemampuan menjelaskan suatu proses informasi

Facione (2013) kemampuan berpikir kritis terdiri dari empat indikator yaitu:

- a. Interpretasi, yaitu memahami dan mengekspresikan makna atau dari berbagai macam pengalaman, situasi, data, kejadian-kejadian, penilaian, kebiasaan atau adat, kepercayaan-kepercayaan, aturan-aturan, prosedur-prosedur, atau kriteria.
- b. Analisis, yaitu mengidentifikasi hubungan-hubungan inferensial yang diharapkan dan aktual di antara pertanyaan-pertanyaan, konsep-konsep, deskripsi-deskripsi, atau bentuk-bentuk representasi lainnya yang dimaksudkan



untuk mengekspresikan kepercayaan-kepercayaan, penilaian, pengalaman-pengalaman, alasan-alasan, informasi, atau opini-opini.

- c. Evaluasi (*evaluation*), yaitu menaksir pertanyaan-pertanyaan atau representasi-representasi yang merupakan laporan-laporan atau deskripsi-deskripsi dari persepsi, pengalaman, situasi, penilaian, kepercayaan, atau opini seseorang, dan menaksir kekuatan logis dari hubungan-hubungan inferensial atau maksud di antara pertanyaan-pertanyaan, deskripsi-deskripsi, pertanyaan-pertanyaan, atau bentuk-bentuk representasi lainnya.
- d. Kesimpulan (*inference*), yaitu mengidentifikasi dan memperoleh unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal, membuat dugaan-dugaan dan hipotesis mempertimbangkan informasi yang relevan dan menyimpulkan konsekuensi dari data, situasi-situasi, pertanyaan-pertanyaan, atau bentuk-bentuk representasi lainnya.

Menurut Ennis (1996) ada 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang di kelompokkan menjadi lima aspek kemampuan berpikir kritis yaitu (Komariyah & Ahdinia, 2018): (1) Memberikan penjelasan secara sederhana, (2) Meningkatkan keterampilan dasar, (3) Memberikan kesimpulan, (4) Dapat memberi penjelasan, (5) Mengatur strategi dan taktik.

Berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis tersebut, peneliti mengambil indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: (1) Interpretasi, (2) Analisis, (3) Evaluasi dan (4) Kesimpulan (*inference*).

## **2.3.1 Hasil Belajar**

### **2.3.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik secara tertulis maupun lisan (Fitria dkk., 2018). Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan berupa keterampilan dan perilaku yang baru sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa baik itu berupa sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar (Suminah dkk., 2018). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah belajar, yang bentuknya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu (Novita dkk., 2019). Melalui hasil belajar dapat terungkap secara keseluruhan penggambaran pencapaian siswa setelah pembelajaran karena memiliki enam komponen penilaian yaitu: (1) Pengetahuan; (2) persiapan; (3) proses sistematis & cara kerja; (4) hasil kerja; (5) sikap kerja; dan (6) waktu (Sutrisno & Siswanto, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar matematika merupakan suatu tahapan pencapaian hasil belajar dalam suatu kompetensi dasar yang dirumuskan dalam pengetahuan, hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sistematis, dan evaluasi.

Selain itu, dengan adanya hasil belajar pendidik dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap dan memahami materi pelajaran.

### **2.3.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa (internal) dan juga berasal dari luar diri siswa (eksternal) seperti dibawah ini (Kurniawan dkk., 2017):

1. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal meliputi faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Faktor internal meliputi : bakat, minat, motivasi dan gaya belajar.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu Wahab (2015):

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor internal ini meliputi:
  - a) Faktor fisiologis
    - 1) Kondisi jasmani

Kondisi jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

## 2) Kondisi fungsi fisiologis

Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar.

### b) Faktor psikologis

- 1) Kecerdasan siswa yaitu kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.
- 2) Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa.
- 3) Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 4) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relatif terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.
- 5) Bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki siswa untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

## 2. Faktor Eksternal

### a. Lingkungan sosial masyarakat

Lingkungan sosial masyarakat akan mempengaruhi aktivitas belajar. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, misalkan siswa kesulitan ketika



memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang belum dimiliki.

b. Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga seperti adanya ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, serta demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

c. Lingkungan sosial sekolah

Lingkungan sosial sekolah terdiri atas guru dan teman-teman yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Hubungan yang harmonis antara siswa, guru dan teman-temannya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Bahir (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN 1 Polewali”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan salah satu variabel bebas yaitu motivasi belajar sedangkan penelitian ini menggunakan variabel bebas kemampuan berpikir kritis matematis.
2. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Harahap dkk., (2028) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jumlah penggunaan

variabel X nya yaitu tidak menggunakan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sedangkan pada penelitian ini digunakan.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Komariyah dkk., (2018) dengan judul “Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika”. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan berpikir kritis memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Demikian hal ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel penggunaan *gadget* dalam menentukan hasil belajar.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri. Sehubungan dengan tujuan pendidikan tersebut, siswa diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya apalagi di zaman moderen seperti saat ini. Adanya perkembangan zaman membuat teknologi mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu teknologi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah *gadget*.

Saat ini *gadget* sering digunakan dalam aktivitas siswa baik itu di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah guna untuk mendapatkan informasi maupun digunakan untuk belajar. Dengan adanya penggunaan *gadget* tersebut tentunya akan berperan terhadap hasil belajar siswa. Pada kenyataannya *gadget* juga sering digunakan dalam pembelajaran dengan demikian kita akan melihat apakah dengan adanya penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar matematika siswa juga ditentukan dari berbagai kemampuan, diantaranya adalah kemampuan berpikir kritis matematis. Kemampuan berpikir kritis matematis adalah suatu kemampuan berpikir yang efektif dan efisien untuk menganalisa dan memecahkan permasalahan, menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan mengenai apa yang diyakini atau dilakukan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melihat apakah dengan kemampuan berpikir kritis matematis saja dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Dari kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 4 Kendari.
2. Penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri 4 Kendari.
3. Kemampuan berpikir kritis matematis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari.