

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Data Kuantitatif

a. Data Hasil Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan tak terstruktur. Dalam melakukan observasi peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu penelitian. Observasi ini dilakukan untuk memastikan masalah yang ada di MI. Mifahul Ulum terkait dengan penggunaan *gadget* dan prestasi belajar siswa untuk kemudian menemukan arah pengambilan data. Observasi ini dilakukan pada tanggal 28 Desember 2022 dimana guru siswa (wali kelas IV, V dan VI) sedang melakukan rapat dan rekapitulasi nilai ujian akhir semester ganjil siswa tahun pelajaran 2022/2023. Dalam rapat tersebut peneliti hanya diam mengamati dan mendengarkan dengan seksama sambil mencatat beberapa hal yang dianggap penting. Dari rapat tersebut peneliti mengetahui keadaan siswa, prestasi siswa, serta hal-hal yang menjadi kendala siswa dalam proses pembelajaran.

Dari observasi yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi siswa MI. Miftahul Ulum (kelas IV, V dan VI) dikategorikan mengalami penurunan dari nilai ujian sebelumnya.

Hal itu dilihat dari nilai rata-rata ujian siswa sebelumnya dengan nilai rata-rata UAS siswa tahun ajaran 2022/2023 yang mengalami penurunan, dan juga dilihat dari 28 siswa hanya 8 orang yang mencapai nilai KKM. Disisi lain siswa sudah banyak yang memiliki alat elektronik *gadget*, bermain dengan *gadget*, berkomunikasi dengan *gadget*, dan menyelesaikan tugas dengan *gadget*, bahkan bisa dikatakan semua siswa khususnya kelas IV, V, dan VI sudah memilikinya dengan berbagai aneka ragam jenis. Hal ini merupakan sesuatu yang menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi nilai prestasi siswa, bahkan besar kemungkinan ini merupakan pemicu rendahnya nilai prestasi siswa MI. Miftahul Ulum.

b. Data Dokumentasi

Adapun hasil penelitian yang diperoleh dari data dokumentasi di sekolah MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur kelas IV, V dan VI adalah:

1) Jumlah Siswa Kelas IV, V, Dan VI.

Berikut ini adalah jumlah siswa keseluruhan MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur kelas IV, V, dan VI.

Tabel 4.1
Jumlah Siswa Kelas IV, V, dan VI

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	5	5	10
V	4	6	10
VI	4	4	8
Jumlah	13	15	28

2) Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil 2022/2023

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rata-rata nilai ujian akhir semester siswa untuk mengetahui tingkat pencapaian atau Prestasi belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti meminta data ujian semester kepada wali kelasnya masing-masing. Berikut ini adalah nilai ujian akhir semester ganjil kelas IV, V dan VI MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 4.2
Nilai UAS 2022/2023

No.	Nama Siswa	Kelas	Nilai Rata-Rata Uas
1	Ahmad Furqan	IV	70
2	Nurul Hasmi	IV	69
3	Masruroh	IV	70
4	Ahmad Readi	IV	71
5	Ach. Faiq	IV	68
6	Nailil Fadilah Faosi	IV	68
7	M. Luqman	IV	68
8	Suitun	IV	71
9	Mufinah	IV	70
10	Rahma	IV	68
11	Maisaroh	V	71
12	Siti Nurfaizah	V	70

13	Hammad	V	73
14	Thoifur Rahman	V	69
15	Nabila	V	74
16	Fik'ul Bahrudi	V	74
17	Moh. Helmi	V	78
18	Fatihatus Akmalia	V	80
19	Hayati	V	77
20	Allamah	V	80
21	Khairul Umam	VI	75
22	Mamluatul Istianah	VI	80
23	Muhtadi Tabi'en	VI	72
24	Uswatun Hasanah	VI	71
25	Zainul Asror	VI	81
26	Rohmatus Sholihah	VI	73
27	Anwar	VI	74
28	Wulandari	VI	80

c. Data Angket/kuesioner

Angket dalam penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan gadget yang diberikan kepada siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* siswa serta seberapa sering siswa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum diberikan kepada siswa, angket atau kuisisioner tersebut harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu agar

nantinya bisa mendapatkan data yang benar-benar baik dapat dipercaya serta tetap konsisten. Angket penelitian dianggap valid apabila mampu mengungkapkan apa yang diukur dari angket tersebut, sedangkan angket disebut reliabel apabila alat ukur tetap konsisten apabila diukur berulang kali. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas angket/kuesioner penelitian ini:

1) Uji Validitas

Uji validitas pada instrumen penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 20. Untuk pengujian validitasnya, peneliti membandingkan *corelation* setiap butir pertanyaan dengan r_{tabel} *product moment*. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.¹ Angket kuisisioner penelitian ini pada taraf signifikansi 5% dengan N= 28 orang diketahui r_{tabel} sebesar 0,374. Berikut ini adalah hasil uji validitas angket/kuesioner penelitian ini:

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Angket

Item Pertanyaan	Person Corelation	R_{tabel} (taraf Signifikansi 5 %)	keterangan
P1	0,539	0,374	Valid
P2	0,533	0,374	Valid
P3	0,523	0,374	Valid

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 128-129.

P4	0,735	0,374	Valid
P5	0,731	0,374	Valid
P6	0,518	0,374	Valid
P7	0,379	0,374	Valid
P8	0,690	0,374	Valid
P9	0,502	0,374	Valid
P10	0,539	0,374	Valid
P11	0,533	0,374	Valid
P12	0,523	0,374	Valid
P13	0,735	0,374	Valid
P14	0,735	0,374	Valid
P15	0,731	0,374	Valid
P16	0,518	0,374	Valid
P17	0,379	0,374	Valid
P18	0,690	0,374	Valid
P19	0,502	0,374	Valid
P20	0,502	0,374	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap item pertanyaan mempunyai nilai $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} , maka angket kuisisioner penelitian ini dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana kuesioner penelitian dapat dipercaya dan dapat diandalkan, meskipun penelitian dilakukan berulang kali dengan menggunakan angket yang sama dengan waktu yang berbeda. Dasar keputusan yang digunakan adalah apabila nilai *Cronbach Alpha* $>$ 0,6 maka kuisisioner dapat dikatan reliabel.² Pada uji reliabilitas ini, peneliti menggunakan bantuan program *SPSS Statistic* versi 20 untuk mengetahui nilai *Cronbach Alpha*.

Tabel 4.4
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,895	20

Dari tabel diatas diketahui nilai *Cronbach Alphasebesar* 0,895 $>$ dari 0.6, maka hasil uji reliabilitas pada angket kuisisioner penelitian dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

² Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 57.

2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Pada analisis uji regresi linier sederhana data sebelum di analisis terdapat uji prasyarat atau uji asumsi klasik yang harus dilakukan terlebih dahulu, uji prasyarat tersebut adalah:

a. Uji Normalitas Residual

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Nilai residual dikatakan berdistribusi normal apabila nilai residual terstandarisasi tersebut sebagian besar mendekati nilai rata-ratanya. Uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 5%, maka apabila signifikan $> 0,05$ maka variabel berdistribusi normal dan sebaliknya apabila signifikan $< 0,05$ maka variabel tidak berdistribusi normal.³

Tabel 4.5
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

³ Suliyanto, *Ekonomitrika Terapan Teori & aplikasi dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2011), 75.

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3,57080287
	Absolute	,133
Most Extreme Differences	Positive	,133
	Negative	-,082
Kolmogorov-Smirnov Z		,702
Asymp. Sig. (2-tailed)		,707

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan uji normalitas dengan Kolmogorov- Smirnov pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,707 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel secara signifikansi mempunyai pengaruh linier atau tidak. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan program *SPSS* versi 20 dengan acuan probabilitas. Pengambilan keputusan pengujian yaitu, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linier.⁴

Tabel 4.6
ANOVA Table

⁴ Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Prasyarat Analisis*, (lumajang: KLIK MEDIA, 2020), 53.

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi * Gadget	(Combined)	404,095	19	21,268	1,515	,281
	Between Groups	172,161	1	172,161	12,261	,008
	Linearit y Deviatio n from Linearit y	231,934	18	12,885	,918	,587
	Within Groups	112,333	8	14,042		
Total		516,429	27			

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,587 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar.

c. Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Uji regresi yang baik adalah tidak terjadi gejala heterokedastisitas. Uji asumsi heterokedastisitas penelitian ini adalah menggunakan uji glejser dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (Sig) > dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heterokedastisitas dan jika nilai signifikansi (Sig) < dari 0,05 maka terdapat gejala heterokedastisitas.⁵

⁵ Suliyanto, *Ekonomitrika Terapan Teori & aplikasi dengan SPSS*, 102.

Tabel 4.7
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-5,167	5,646		-,915	,368
Prestasi	,112	,077	,275	1,456	,157

a. Dependent Variable: ABRESID

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. 0,157 > 0,05. Maka dapat disimpulkan tidak terjadi gejala heterokedastisitas pada model regresi ini.

B. Pembuktian Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data regresi linier sederhana. Regresi Linier Sederhana digunakan untuk membuktikan adanya pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) serta untuk mengetahui nilai variabel *dependen* yang dipengaruhi oleh variabel *independent*. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan program *SPSS versi 20* dalam proses pengolahan data. Berikut ini adalah hasil dari analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan Program SPSS versi 20:

Tabel 4.8
Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Gadget ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Prestasi

b. All requested variables entered.

Tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini *Gadget* merupakan variabel independen dan Prestasi merupakan variabel dependen serta metode yang digunakan adalah metode *enter*.

Tabel 4.9
Persamaan Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90,092	4,692		19,202	,000
Gadget	-,229	,064	-,577	-3,606	,001

a. Dependent Variable: Prestasi

Pada output tabel diatas maka diperoleh persamaan regresi linier sederhana. Pada tabel diatas nilai Constant (a) sebesar 90,092 sedangkan nilai Koefisien regresi (b) sebesar -0,229. Persamaan regresi tersebut dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 90,092 + (-0,229)X$$

$$\text{Prestasi} = 90,092 + (-0,229) \text{ Gadget}$$

Persamaan regresi tersebut dapat diterjemahkan:

1. Konstanta sebesar 90,092, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel prestasi adalah sebesar 90,092.
2. Koefisien regresi X sebesar -0,229 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan *gadget*, maka nilai prestasi berkurang sebesar -0,229. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, artinya setiap peningkatan pada variabel X (Penggunaan *Gadget*) maka variabel Y (Prestasi belajar) akan mengalami penurunan.

Tabel 4.10
Coefficients (Hasil Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90,092	4,692		19,202	,000
Gadget	-,229	,064	-,577	-3,606	,001

a. Dependent Variable: Prestasi

Tabel diatas adalah pengambilan keputusan dalam Uji Regresi Sederhana dalam pembuktian hipotesis. Dalam hal ini keputusan yang dipakai yaitu dengan melihat nilai signifikan (Sig), apabila nilai signifikan (Sig.) < 0,05 maka variabel X dikatakan berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan dalam pembuktian hipotesis adalah dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima begitu juga sebaliknya.

Pada tabel uji t diatas diperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Pada tabel uji t diatas juga diketahui nilai t_{hitung} sebesar -3,606. t_{hitung} diatas bernilai negatif yang berarti pengaruhnya berlawanan, maksudnya berlawanan apabila nilai variabel X tinggi maka nilai variabel Y menurun, begitu juga sebaliknya. Dalam konteks ini t_{hitung} negatif dapat diartikan positif sehingga nilai t_{hitung} menjadi 3,606.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa t_{hitung} yang diperoleh sebesar 3,606, sedangkan t_{tabel} dengan df 26 adalah 2.056 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan *gadget*(X) terhadap Prestasi belajar siswa (Y).

Catatan: Cara mencari t_{tabel}

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (a/2 : n-k-1) \\ &= (0,05/2 : 28-1-1) \\ &= (0,25 : 26) \\ &= 2.056 \end{aligned}$$

Tabel 4.11
Model Summary
(Uji Koefisien Determinasi)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,577 ^a	,333	,308	3,63882

a. Predictors: (Constant), Gadget

Tabel model Summary uji regresi linier sederhana diatas menunjukkan besarnya hubungan (R) yaitu sebesar 0,577. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,333, yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh

variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (prestasi belajar) adalah sebesar 33,3 %. Artinya penggunaan *gadget* memiliki pengaruh sebesar 33,3 % terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan 66,7 % prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

C. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari penelitian yang dilakukan di MI. Miftahul Ulum tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan analisis data regresi linier sederhana dapat diketahui dengan hasil yang signifikan.

1. Prestasi Belajar dan Penggunaan *Gadget* Siswa MI.Miftahul Ulum

Prestasi belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa atau peserta didik. Menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran.⁶ Muhibbin Syah juga mengatakan bahwa hasil dari nilai evaluasi akhir program pengajaran atau ulangan semester merupakan penentu dari kinerja akademik siswa atau prestasi belajar siswa.⁷ Berdasarkan pendapat tersebut prestasi belajar dapat diartikan sebagai pencapaian dan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini membahas prestasi siswa MI. Miftahul

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 139.

⁷ Ibid.

Ulum kelas IV, V, dan VI tahun ajaran 2022/2023 yang mengalami penurunan dari sebelum-sebelumnya. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 28 Desember 2022 bahwa prestasi siswa kelas IV, V, dan VI mengalami penurunan, hal itu dilihat dari hasil rekapitulasi nilai ujian akhir semester yang lebih separuh siswa mendapatkan nilai UAS dibawah KKM, yakni dari 28 siswa hanya 8 orang yang mendapati nilai mencapai KKM. Dari hasil observasi, peneliti juga mendapatkan suatu fenomena atau gejala yang memungkinkan menjadi penyebab prestasi belajar siswa menurun, yaitu siswa MI. Miftahul Ulum sudah banyak yang memiliki alat teknologi *gadget* khususnya kelas IV, V dan VI yang bisa dikatagorikan semuanya sudah memiliki alat teknologi jenis *gadget* dengan berbagai macam jenis seperti laptop, handphone dan tablet. Karena hal itulah, siswa mulai aktif menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari baik untuk mengerjakan tugas, berkomunikasi, sebagai media hiburan dan lain sebagainya.

Gadget merupakan alat teknologi yang memiliki kemampuan dan berbagai fitur canggih yang diberikan kepada penggunanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *gadget* merupakan perangkat elektronik atau mekanik, yang memiliki fungsi praktis. Dari berbagai macam manfaat yang bisa diberikan *gadget* hampir semua kalangan masyarakat memiliki perangkat elektronik jenis *gadget*. Dalam hal ini tak terkecuali siswa MI. Miftahul Ulum juga sudah menjadi bagian pengonsumsi *gadget*, hal itu dikarenakan

orang tua siswa berharap *gadget* dapat membantu dan mendorong buah hatinya belajar mandiri diluar jam sekolah atau pada saat dirumah.

Widyawati dan Sugiman berpendapat bahwa *gadget* merupakan barang yang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai macam media berita dijaring media sosial, hobi bahkan hiburan.⁸ Berdasarkan pendapat tersebut *gadget* pada dasarnya dapat dijadikan media atau sarana belajar mandiri siswa khususnya MI. Miftahul Ulum kelas IV, V dan VI yang sudah memilikinya.

Terkait itu semua, peneliti memiliki asumsi bahwa *gadget* merupakan penyebab prestasi belajar siswa menurun karena dalam menggunakan *gadget* siswa tidak memanfaatkan sebagaimana mestinya sesuai dari arahan orang tua yaitu sebagai media belajar mandiri dan bahkan cenderung digunakan pada hal-hal negatif seperti bermain game dan nonton youtube secara berlebihan serta hal-hal yang tidak bermanfaat lainnya.

2. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa MI.

Miftahul Ulum

Pada dasarnya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa ada dua macam yaitu faktot internal dan eksternal. Faktor

⁸ Novita Ahmad, Rosman Ilato, dan Bobby R, Payu, "Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa", *Jambura Economic Education*, 2, no. 2 (Juli, 2020): 74, <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jej/index>.

internal adalah faktor yang berasal pada diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sosial keluarga, sarana dan prasarana sekolah, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Penggunaan *gadget* pada siswa merupakan salah satu faktor eksternal dari lingkungan sosial keluarga yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar.⁹

Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* siswa, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang disebarakan kepada siswa atau responden. Selanjutnya peneliti meminta nilai UAS siswa tahun ajaran 2022/2023 kepada staf sekolah. Untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* (variabel X) terhadap prestasi belajar siswa (variabel Y) peneliti menganalisis data hasil angket penggunaan *gadget* dan nilai ujian akhir semester tersebut dengan teknik analisis regresi linier sederhana dan menggunakan bantuan program *SPSS versi 20*.

Dari hasil analisis regresi linier sederhana dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* siswa MI. Miftahul Ulum memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini diketahui dari nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai alpha yaitu $0,001 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa. Selanjutnya juga dapat dilihat dari nilai t_{hitung} dan nilai

⁹ Susanti, Prestasi Belajar Akademik, 58

t_{tabel} . Nilai t_{hitung} yang diperoleh $-3,606$, sedangkan t_{tabel} dengan df 26 adalah sebesar $2,056$. Nilai t_{hitung} diatas bernilai negatif yang artinya pengaruhnya berlawanan. Dalam konteks ini t_{hitung} negatif dapat diartikan positif menjadi $t_{hitung} 3,606 > t_{tabel} 2,056$ sehingga dapat diartikan variabel X (penggunaan *gadget*) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (prestasi belajar). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MI. Miftahul Ulum Rombiya Timur. Sementara itu, jika dilihat dari uji koefisien determinasi diketahui nilai r_{square} sebesar $0,333$, yang mengandung pengertian bahwa variabel X (penggunaan *gadget*) berpengaruh terhadap variabel Y (prestasi belajar) sebesar $33,3\%$, sedangkan $66,7\%$ prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Vita Risandari Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga, menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat penggunaan gawai maka semakin tinggi nilai prestasi mahasiswa. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa tidak hanya dalam ranah mahasiswa bagi siswa pun demikian, jika tingkat penggunaan *gadget* tinggi maka prestasi siswa cenderung akan mengalami penurunan.