

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan mendapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap minat belajar siswa MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,030 dan memberikan harga F sebesar 1,294. Karena Signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.
2. Ada pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku peserta didik MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. Hal ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,033 dan memberikan harga F sebesar 4,264. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.
3. Ada pengaruh Penggunaan terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini

ditunjukkan secara bersama-sama. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi untuk minat belajar sebesar 0,030 dan nilai signifikansi untuk perilaku peserta didik sebesar 0,033 pada tingkat signifikansi alpha ($\alpha = 0,05$). Maka dapat disimpulkan nilai signifikansi untuk minat belajar dan nilai signifikansi perilaku peserta didik memiliki signifikansi kurang dari ($<$) 0,05. Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku peserta didik kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan.

B. Saran

1. Kepala Sekolah

Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, sebaiknya kepala sekolah selalu mengupayakan dan menimalisir penggunaan gadget yang dapat mengganggu prestasi belajar siswa disekolah. Serta kepala sekolah diharapkan terus memantau proses belajar disekolah dan memberikan kritik dan saran kepada guru kelas.

2. Guru

Supaya proses pembelajaran kodusif dan terencana dengan baik, sebaiknya guru selalu memberikan pengarahan dan bimbingan mengenai penggunaan gadget dirumah agar pembelajaran siswa-siswi disekolah memperoleh prestasi yang memuaskan. Guru juga juga dituntut agar bisa menerapkan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Siswa

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu menguasai beberapa materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini bisa terjadi jika siswa mampu mengatur penggunaan *gadget* di rumah dan mengetahui batas-batas penggunaan gadget yang baik sehingga siswa tidak bermalas-malasan ketika mendapat materi pembelajaran di sekolah

4. Bagi peneliti

Diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan tidak hanya gadget terhadap minat dan perilaku peserta didik, tetapi dapat mengembangkan penelitian lainnya seperti peraturan disiplin siswa, peran guru dan kepedulian orang tua.