

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan terhadap data hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar ( $X_1$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan, hal ini dapat membuktikan bahwa semakin tinggi Penggunaan *Gadget* sebagai media belajar bagi siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa yang dicapai siswa kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan.
2. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Aktivitas Belajar Siswa ( $X_2$ ) Terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan, hal ini dapat membuktikan jika semakin tinggi aktivitas belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan.
3. Hasil pengujian secara simultan (Uji F) menyatakan bahwa hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar ( $X_1$ ) dan Aktivitas Belajar ( $X_2$ ) terhadap Hasil Belajar (Y) siswa kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan , hal ini

membuktikan bahwa jika kedua variabel tersebut diterapkan maka hasil belajar siswa yang dihasilkan juga semakin meningkat pada siswa kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar untuk menggunakan gadget dengan bijak, yang apabila gadget digunakan secara tidak tepat maka akan mendatangkan kerugian, namun sebaliknya apabila gadget digunakan secara baik dan tepat, maka akan mendatangkan banyak manfaat seperti dalam proses pembelajaran dimana gadget jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan diberikan bimbingan atau pengawasan kepada siswa maka akan tercipta aktivitas belajar yang menarik antara guru dan siswa.. Hal yang perlu diperhatikan untuk penggunaan gadget pada siswa perlu mendapatkan pendampingan dari sekolah, guru dan orang tua agar terus menuntun penggunaan gadget dengan benar dan mengawasi atau mencegah aktivitas yang berlebihan menonton hal yang berdampak dan tidak sesuai dengan takaran umurnya. Pengawasan sangat penting dalam penggunaan gadget agar mencegah hal negative dan menjadikan penggunaan gadget lebih bermanfaat.
2. Bagi para guru hendaknya harus terampil dalam menggunakan *gadget* sebagai media belajar agar dapat memberi pengarahan, instruksi dan komunikasi dengan siswanya, seperti memberi petunjuk dan pedoman

mengenai penggunaan gadget yang baik dan benar, dan saat pembelajaran berlangsung jika tidak ada instruksi maka tidak boleh membuka gadget, kemudian siswa diberikan waktu atau dibatasi waktunya untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan *gadget*. Dalam ini guru seharusnya bisa bekerja sama dengan orang tua peserta didik dalam pengelolaan penggunaan gadget dengan membatasinya. Orang tua dapat memantau situs apa saja yang dibukak oleh anak dan menjadikan anak sahabat sendiri. Orang tua lebih banyak berinteraksi dengan anak daripada gadget. Saat berada di dekat anak orang tua diharapkan tidak memegang gadget agar anak tidak terpengaruh oleh tingkah orang tua.

3. Bagi pihak sekolah sebaiknya bekerja sama dengan guru dalam penggunaan gadget sebagai media belajar dengan memberikan pengawasan saat pembelajaran dengan menyimpan masing-masing gadget siswa jika tidak diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga dengan hal ini tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar melakukan penelitian lebih lanjut terkait cara atau perlakuan yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar, karena masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa.