

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Problematika Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran Kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Batang Kuis T.A 2024/2025 diuraikan di pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Problematika penggunaan *gadget* yang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Batang Kuis dihadapi oleh pihak guru maupun siswa itu sendiri. Bentuk problematika yang dialami oleh guru yaitu proses pembelajaran terganggu dan ekstra pengontrolan guru terhadap siswa. Problematika yang dialami siswa yaitu mengganggu konsentrasi belajar, menurunnya interaksi sosial dan mengubah karakter siswa.
2. Tanggapan guru pada penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran yang dilakukan yaitu kurangnya interaksi saat diskusi dan *gadget* membantu siswa melek media pembelajaran berbasis digital. Sehingga ini berdampak negatif bagi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Akan tetapi, terdapat aspek positif yang juga didapatkan dalam penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran.
3. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada proses pembelajaran yaitu guru melakukan kontrol rutin terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa, antar pihak seokalah dan guru melakukan sosialisasi penggunaan *gadget* yang tepat terhadap siswa dan

mengatur akses konten yang dibuka oleh siswa. Upaya tersebut adalah untuk mengarahkan penggunaan *gadget* yang tepat terhadap siswa terutama dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan penulis terkait dengan Problematika Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran Kelas XII IPS Di SMA Negeri 1 Batang Kuis T.A 2024/2025 sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis sebaiknya menetapkan aturan yang jelas dan tegas terkait penggunaan *gadget* selama pembelajaran, disertai dengan sosialisasi dengan mendatangkan narasumber kepada siswa, guru, dan orang tua. Selain itu, sekolah perlu menyediakan akses khusus yang hanya bisa diakses di pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam mendukung pembelajaran. Evaluasi rutin terhadap dampak penggunaan *gadget* juga perlu dilakukan untuk memastikan kebijakan yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.
2. Bagi siswa SMA Negeri 1 Batang Kuis sebaiknya bisa lebih mengontrol penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran. Lebih baik *gadget* fokus dipakai dalam kegiatan belajar untuk membantu meningkatkan keaktifan dan pengetahuan terhadap materi pembelajaran daripada untuk bermain.
3. Bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan kajian yang sama dan mengembangkan tujuan penelitian yang hendak diteliti serta lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti.