

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran terbukti memberikan pengaruh negatif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Pemesinan, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin dalam elemen K3LH dan Budaya Kerja Industri di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2024/2025 Semester Genap. Hal ini didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , serta data nilai rata-rata siswa yang menggunakan *gadget* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajar tidak menggunakan *gadget* pada pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu fokus dan efektivitas pembelajaran siswa.
2. Siswa yang diajar dengan tidak menggunakan *gadget* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol tidak menggunakan *gadget* mencapai 83,5152, sedangkan pada kelas eksperimen (penggunaan *gadget*) hanya mencapai 78,3030. Walaupun kedua kelas mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), perbedaan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa yang tidak menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran masih lebih efektif dalam

meningkatkan pemahaman materi, disiplin belajar, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Penurunan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan *gadget* turut memperkuat hasil bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar. Berdasarkan lembar observasi, siswa yang menggunakan *gadget* cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan teralihkan dari materi yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, pada pembelajaran yang tidak menggunakan *gadget*, walaupun siswa hanya mengikuti arahan guru, pelaksanaannya berjalan lebih terstruktur dan sistematis. Namun, model ini tetap memiliki keterbatasan dalam mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan dan pengawasan yang baik dalam penggunaan *gadget* di lingkungan pembelajaran agar tidak mengganggu proses belajar-mengajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diimplikasikan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran perlu dikelola secara bijak dan terarah oleh berbagai pihak. Sekolah perlu menetapkan kebijakan yang jelas serta menyediakan pelatihan literasi digital untuk mendukung penggunaan teknologi yang efektif dalam proses belajar-mengajar. Guru dituntut untuk lebih selektif dalam memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran dan tetap mempertahankan pendekatan secara langsung yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjadi dasar bagi pengembang kurikulum dan peneliti lanjutan

untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan keterlibatan aktif siswa, guna memaksimalkan hasil belajar sekaligus meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan.

5.3 Saran

1. Sekolah diharapkan menyusun dan menerapkan kebijakan penggunaan *gadget* yang jelas dan terarah dalam proses pembelajaran, dengan tetap memperhatikan manfaat teknologi serta potensi dampak negatifnya. Kebijakan ini juga sebaiknya didukung dengan program literasi digital bagi guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan tanggung jawab dalam menggunakan *gadget* secara positif dan produktif di lingkungan belajar.
2. Guru disarankan untuk lebih bijak dan kreatif dalam memilih metode pembelajaran, dengan mengombinasikan pendekatan konvensional seperti ekspositori dengan pemanfaatan teknologi secara terbatas dan terkontrol. Hal ini bertujuan agar siswa tetap fokus dan aktif dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar dapat tercapai secara maksimal tanpa terganggu oleh penggunaan *gadget* yang tidak sesuai fungsi.
3. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa mengorbankan konsentrasi dan prestasi siswa. Penelitian lanjutan dapat mencakup variabel lain seperti motivasi belajar, kontrol penggunaan *gadget* di luar kelas, serta perbedaan efek berdasarkan jenis perangkat atau aplikasi yang digunakan.