

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait penggunaan *gadget* dan minat belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan beberapa poin utama dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Gambaran umum minat belajar dapat dilihat yaitu dari 168 responden sebanyak 113 siswa (67%) yang memiliki minat belajar yang sedang. Sementara itu 31 siswa (19%) memiliki minat belajar tinggi dan 24 siswa (14%) memiliki minat belajar rendah. Penelitian ini, minat belajar dianalisis berdasarkan tiga aspek menurut Apriani (2016), yaitu ketertarikan, keberartian, dan keterlibatan. Dari tabel 4.3 Aspek ketertarikan, ada sebanyak 109 siswa (65%) menunjukkan tingkat ketertarikan sedang terhadap pembelajaran. Sementara 34 siswa (20%) tinggi dan 25 siswa (15%) rendah. Dari tabel 4.4 aspek keberartian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebanyak 113 siswa (67%) memiliki keberartian yang sedang terhadap pembelajaran, 34 siswa (20%) tinggi, dan 21 siswa (13%) rendah. Pada aspek keterlibatan yang ada di tabel 4.5, menghasilkan bahwa 116 siswa (69%) menunjukkan keterlibatan sedang dalam proses belajar, 24 siswa (14%) tinggi, dan 28 siswa (17%) rendah.
2. Tingkat penggunaan *gadget* dikalangan siswa MAN 1 Kota Cirebon sebagian besar berada padaa kategori sedang, yaitu sebanyak 117 siswa atau 69,6% dari total responden. Sisanya, 29 siswa atau 17,3% termasuk dalam kategori penggunaan tinggi, sedangkan sebanyak 22 siswa atau 13,1% berada dalam kategori rendah.
3. Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI di Man 1 Kota Cirebon. Hal ini dibuktikan oleh nilai R Square sebesar 0,635, yang menunjukkan bahwa 63,5% dari variabilitas tingkat minat belajar

siswa dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Nilai koefisien Beta yang sebesar 0,797 menegaskan bahwa setiap peningkatan penggunaan *gadget* berkorelasi positif dengan peningkatan minat belajar siswa. Namun, terdapat faktor lain sebesar 36,5% yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget* dengan mempertimbangkan waktu agar dapat mengoptimalkan pengaruh positif terhadap diri individu.

2. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, khususnya guru dan konselor penting untuk memperhatikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Pihak sekolah dapat mengadakan sosialisasi terkait pentingnya menggunakan *gadget* secara bijak sehingga menjadi langkah preventif untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas *gadget* dan prioritas siswa belajar di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, dalam pengambilan sampel bisa lebih banyak sehingga hasil penelitian dapat lebih generalisasi dan memperkuat temuan sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi informasi tambahan bagi pihak-pihak yang membaca.