

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa smp di SMPN 1 Pace Nganjuk dapat disimpulkan bahwa.

5.1 Kesimpulan

- 5.1.1 Hasil pengukuran intensitas penggunaan gadget, seluruh responden memiliki intensitas tinggi dengan rata-rata penggunaan 3,57 jam perhari.
- 5.1.2 Hasil Pengukuran motivasi belajar sebagian besar responden memiliki motivasi belajar baik (skor 37-50).
- 5.1.3 Hasil analisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar menunjukkan P_{value} 0,686 lebih besar dari tingkat kesalahan (α) 0,05 yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa, dengan arah hubungan positif, dan dengan tingkat keeratan 0,043 (0,00 – 0,20 = sangat rendah).

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Siswa SMP

Dalam menggunakan gadget, diharapkan lebih mampu mengutamakan penggunaannya untuk menunjang akademik, supaya mendapatkan semangat dalam belajar dan nilai yang memuaskan sehingga dapat mewujudkan cita-cita dan segala kebutuhannya tercapai.

5.2.2 Bagi Orang Tua dan Guru BK

Diharapkan lebih memperhatikan pengawasan pada siswa yang sedang mengoperasikan gadget, dan mengarahkannya supaya menggunakan gadget pada waktu yang tepat, karena dukungan sangat berpengaruh bagi siswa.

5.2.3 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran dengan cara memasukkan hasil penelitian ini dalam perpustakaan online institusi pendidikan agar mudah di akses oleh orang lain sebagai referensi pembelajaran.

5.2.4 Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan peneliti lebih rajin dan teliti dalam penyusunan dan penulisan serta memperbanyak informasi, wawasan dan referensi pengetahuan agar lebih baik untuk kedepannya

5.2.5 Bagi Penelitian selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan desain yang bersifat analitik dan meneliti faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti masalah yang sedang dialami siswa, ajakan teman untuk bermain, lingkungan keluarga, lingkungan di sekolah maupun daya saing siswa .