

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil data dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa:

1. Gadget tersebut dapat menjadi media dan sarana pembelajaran. Penggunaan gadget bermanfaat bagi para siswa, yang mana dapat digunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi serta mendapatkan sumber pembelajaran melalui internet, jadi bahan baca tidak hanya didapatkan dari buku saja tetapi bisa melalui penggunaan gadget.
2. Intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas V di SDN 105350 Perbarakan termasuk kedalam kategori sedang yaitu 50%.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu nilai rata-rata pre test sebanyak 40,50 dengan standar deviasi nya 9,02 dan nilai rata-rata post test sebanyak 59,00 dengan standar deviasi 6,81. Perubahan hasil belajar yaitu 18,5.
4. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 105350 Perbarakan. Hal ini dikarenakan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada hasil belajar siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian, maka perlu disarankan:

1. Penggunaan gadget perlu dibatasi karena dampak yang diberikan tidak hanya dampak positif saja, tetapi berdampak negatif juga jika tidak sesuai porsinya dalam menggunakan gadget.

2. Kepada Kepala Sekolah SDN 105350 Perbarakan untuk dapat memperhatikan lagi siswa yang menggunakan gadget atau bahkan dapat dilakukan sosialisasi penggunaan gadget agar dapat mengedukasi siswa dalam menggunakan gadget sesuai porsi serta dengan baik dan benar.
3. Bagi guru lebih memperhatikan lagi perkembangan belajar siswa yang mana hal tersebut juga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain guru juga harus lebih kreatif lagi dalam membawakan pembelajaran dengan memahami jenis-jenis metode pembelajaran, media yang baik dan cocok digunakan dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan karena kemungkinan besar hal tersebut yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Kepada siswa untuk dapat menggunakan gadget sesuai porsinya dan dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran di dalam kelas agar memiliki hasil belajar yang baik.
5. Kepada peneliti lain yang akan melanjutkan hasil penelitian ini, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan informasi dan perbandingan untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.