

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 15 Lansano Kabupaten Pesisir Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi (95%) berbanding terbalik dengan tingkat konsentrasi belajar yang tergolong tidak baik (64%), yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar siswa yang berada pada kategori cukup (76,75%). Uji statistik menunjukkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan *gadget*, konsentrasi dan hasil belajar tersebut signifikan, dengan semakin tinggi penggunaan *gadget*, semakin rendah konsentrasi belajar, yang berakibat pada penurunan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam pengawasan dan pengelolaan waktu penggunaan *gadget* yang lebih baik agar tidak mengganggu konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti memberikan beberapa saran untuk bahan pertimbangan sebagai penyempurnaan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Bagi Guru, diharapkan guru dapat lebih mengawasi penggunaan *gadget* siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, serta menerapkan metode

pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan konsentrasi siswa selama proses belajar. Selain itu, guru dapat memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan *gadget* secara bijak agar tidak mengganggu konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa, diharapkan lebih disiplin dalam mengatur waktu penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan, terutama saat belajar di rumah. Dengan meningkatkan kesadaran akan pentingnya konsentrasi dalam pembelajaran, siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik.
3. Bagi Sekolah, dapat memberikan sosialisasi kepada siswa dan orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap konsentrasi dan hasil belajar. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan kebijakan terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.
4. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* anak di rumah. Memberikan jadwal yang seimbang antara waktu belajar, bermain, dan istirahat dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya yang membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aspek lain dalam pembelajaran, seperti motivasi belajar atau keterampilan sosial siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan sampel dan menggunakan metode penelitian yang lebih beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Sugeng Purbawanto. (2015). Pemahaman Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X. Vol 4 No 1 (2015). (41)
- Adila, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1261-1268.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2020). Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar.
- Anugrah. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Di SD Islam Khaira Ummah. (Skripsi, Universitas Bung Hatta).
- Arikunto, Suharsimi. (2019). Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslamia, S. (2018). Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII.
- Darman, R. A. (2020). Belajar dan pembelajaran. Guepedia.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Gusmaneli, Y., Pebriyenni, P., & Nora, Y. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 10 SUNGAI SAPIH KOTA PADANG. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 19-26.
- Hamzah, J. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Di SD Negeri PAI Kota Makassar Relationship Using Gadgets And Learning Motivation With Results Of Students'science Students In Pai Makassar City* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Huda, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ipas Pada Siswa Kelas IV Semester II Di Min 7 Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

- Indah, S. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas 4-6 di SDN 02 Tarandam Kota Padang (Skripsi, Universitas Andalas).
- Istiqomah, W. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, 1-146.
- Jaylin, V. M. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berorientasi Microlearning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonoayu (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mahsun, A., Hadiyani, V. P., Musa'adatul Fithriyah, Y., Bela, L. N. A., Luqman, T. T. S., & Naila, I. (2023). IPS Kependidikan Dasar. Nawa Litera Publishing.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 5(5), 1313-1322.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).
- Muryani, M. (2024). Implementasi Evaluasi Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas VI Tahun Pelajaran 2023, 2024 (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Nugroho, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(3), 201-210.
- Pamungkas, A. A., Chasanatun, F., & HS, A. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5, 326-333.
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Tahta Media.

- Rahmawati, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hubungan Gadget Dan Konsentrasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 45-58.
- Riinawati, R. (2021). Hubungan konsentrasi belajar siswa terhadap prestasi belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305-2312.
- Rusnedy, dkk (2021:8). Analisis Pengaruh Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Palawan*.
- Safitri. (2019). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 05 Surau Gadang Padang. (Skripsi, Universitas Bung Hatta).
- Samani, D. M. (2019). Konsep Dan Model Pendidikan Karakter.
- Sandi, M. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 13 Muaradua. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 556-566.
- Sari, R. (2023). Manajemen Penggunaan Gadget Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 67-75.
- Satri. (2020). Hubungan Antara Minat Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 24 Gunung Rajo Kab. Tanah Datar. (Skripsi, Universitas Bung Hatta).
- Slameto (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Menpengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suroso, S., Sitanggang, T., Komalasari, O., & Azis, F. P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Cibogo Kecamatan Cisauk Kabupaten Tangerang. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, 6(2), 107-113.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., & Gaol, R. A. G. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 57-65.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.