

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 7 Sintang, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget oleh siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang dalam kegiatan sehari-hari tergolong dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil angket lima indikator yang dianalisis, yakni frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, minat, motivasi, dan pemanfaatan fungsi serta aplikasi gadget. Rata-rata nilai keseluruhan dari angket adalah 3,8 dari skala 4. Indikator tertinggi adalah frekuensi penggunaan gadget, minat dan motivasi dengan rata-rata 3,8, sedangkan indikator terendah adalah pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget dengan nilai 3,5. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memanfaatkan gadget secara produktif dan terarah untuk kegiatan belajar, khususnya dalam memahami materi IPAS seperti tata surya, rotasi bumi, dan fase bulan.
2. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta menunjukkan capaian yang tergolong cukup baik. Dari 32 siswa, diperoleh

- nilai tertinggi sebesar 91 dan nilai terendah 55, dengan jumlah
3. total nilai 2.350 dan rata-rata 73,44, terdapat 17 siswa di atas rata-rata (53,1%) dan 15 siswa di bawah rata-rata (46,9%). Meskipun rata-rata kelas (73,44) sedikit di bawah KKTP (75), mayoritas siswa (53,1%) tetap berada di atas rata-rata kelas, menunjukkan distribusi nilai yang relatif merata dengan kecenderungan mayoritas siswa berprestasi di atas rata-rata. Namun, masih terdapat sebagian siswa yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.
  4. Hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa menunjukkan adanya keterkaitan yang cukup kuat dan signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji korelasi Pearson yang menghasilkan nilai korelasi  $r = 0,534$  menunjukkan cukup kuat dan positif karena  $r = 0,534$  berada dalam rentang 0,400 – 0,599 seperti pada Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Korelasi sedangkan nilai signifikansi 0,002 (Sig. < 0,05) menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan, kemudian pada hasil uji hipotesis t satu sampel (*One Sample T-Test*) terhadap nilai rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan  $t_{hitung} = 5,453$  dengan Sig. = 0,000, karena nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta nilai rata-rata hasil belajar siswa *mean difference* = 8,813 lebih tinggi dari KKTP 75 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 5,52 hingga 12,11 poin karena seluruh rentang interval (5,52 – 12,11) berada

di atas 0, maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan melampaui KKTP 75. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Sintang telah melampaui ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan gadget yang tepat dan terarah terbukti dapat mencapai hubungan dengan hasil belajar siswa dalam memahami materi IPAS.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 7 Sintang, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat terus memanfaatkan media berbasis gadget, seperti video animasi, simulasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran digital lainnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan gadget yang terarah dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti sistem tata surya. Selain itu, guru juga perlu memberikan bimbingan agar siswa tetap fokus dan tidak

terdistraksi oleh konten hiburan.

## 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab, terutama dalam konteks pembelajaran. Pemanfaatan gadget sebaiknya difokuskan untuk mencari informasi, menonton video pembelajaran, atau mengakses aplikasi edukatif yang relevan dengan materi pelajaran. Siswa juga perlu meningkatkan kemandirian belajar dan membatasi penggunaan gadget untuk keperluan non-akademik selama waktu belajar.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas dan akses internet yang memadai, serta mengembangkan kebijakan penggunaan gadget yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran secara efektif.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian yang lebih luas dengan melibatkan sampel dari beberapa sekolah agar hasil penelitian lebih general. Selain itu, dapat ditambahkan variabel lain seperti konsentrasi, literasi digital, atau dukungan

orang tua, untuk memperluas pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di era digital. Penelitian kualitatif lebih dalam juga dapat dilakukan untuk menggali motivasi dan persepsi siswa secara lebih rinci.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S. S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap penurunan ketajaman penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24–30.
- Abdullah, M. (2022). Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial Mamba'ul'Ulum, 38–48.
- Abidah, A. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap degradasi moral pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2716–2725.
- Ardyan, E. B. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif...* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ayu Nurul Amalia S.Kom., M. M. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian...* PT Nasya Expanding Management.
- Basiroen, V. J. (2025). *Pengantar Penelitian Mixed Methods*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cahyaningtyas, D. W. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar dan sikap kerjasama siswa... *Scholaria*, 13(1), 59–67.

Calista, E. H. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget. UIN Walisongo.

Dewanti, L. (2025). Edukasi Di Era Digital: Peran Teknologi... Deepublish Grup.

Dodiet Aditya Setyawan, S. (2022). Statistika Kesehatan: Analisis Bivariat... Tahta Media Group.

Efrianto, G. (2024). Penerapan Implementasi Smart People... Jurnal Kajian Ilmu Kepolisian, 1(1), 45–56.

El Hasbi, A. Z. (2023). Penelitian korelasional. Al-Furqan, 2(6).

Hasanah, N. K. (2024). Hubungan kepercayaan diri siswa... El Banar, 7(1), 40–49. Herdiansyah, Haris. (2015). Wawancara, Observasi, dan Focus Groups... PT Raja Grafindo Persada.

Hidayatuladkia, S. T. (2021). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget... Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 363–372.

Hutami, W. F. (2024). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana*, 21, 23.

Iqbal, M., & Salsabila, S. (2023). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner... *MJNF*, 4(2), 102–109.

Istiqomah, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar... *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 118–124.

Julita, J. & (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran... *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239.

Kaestria, R. H. (2024). Penerapan Matplotlib dalam Visualisasi Data... *Journal of Digital Business and Information Technology*, 1(1), 29–39.

Kartikaningrum, D. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial... *Pendas*, 8(1), 6722–6731.

Kurnia, R. (2024). Korelasi antara perilaku Empati... *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.

- Marzouki, Y., Boudaa, Z., & Benchekroun, H. (2021). The Impact of Mobile Learning... *iJET*, 16(6), 108–115.
- Meilawati, L. P. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Matematika. *Prosiding STKIP Kusuma Negara*, 180–187.
- Melianti, E. H. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *JPDK*, 5(1), 3549–3554.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Kurikulum Digital...* Bandung: Alfabeta.
- Muttaqin, A. R. (2021). Inovasi digital untuk masyarakat yang lebih cerdas 5.0...*Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886.
- Nasution, R., & Sari, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Digital... *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(2), 91–99.
- Prasetyo, B., & Yuliana, D. (2021). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar... *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 25–33.

Purwantoro, F. & (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai... Indonesian Journal Education Basic, 1(2), 113–120.

Rahmawati, A., Putri, F. R., & Wijaya, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar... Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(1), 55– 63.

Rohmawati, R. (2025). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial... Universitas Islam Raden Rahmat.

Sari, P. & (2024). Analisis Arah Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget...Pendas, 9(4), 166–187.

Sebastian, Ş., & Singh, R. (2022). Mobile-assisted learning and academic performance... Education and Information Technologies, 27, 5421–5436.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 2(2), 215–226.

Ulfah, U. & (2023). Analisis teori taksonomi Bloom pada pendidikan di Indonesia. Jurnal Al-Amar, 4(1), 13–22.

Wahyuliarmy, A. I. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114.

Widiyana, F. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Edukatif Siswa... Universitas Islam Majapahit.

Winarti, I. (2025). Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa... *Sasana*, 3(2), 185–191.