

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa sekolah dasar*, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

Penggunaan *gadget* terbukti berdampak pada minat belajar siswa.

Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi rata-rata antara 2–5 jam. Penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi berdampak pada penurunan minat belajar siswa. Anak-anak yang terlalu lama bermain *gadget* cenderung menunjukkan gejala seperti: kurang fokus dalam belajar, tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, mudah merasa bosan terhadap pelajaran, serta menunda pekerjaan rumah.

Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah minat belajar siswa. Perubahan perilaku belajar ini berdampak pula pada hasil belajar mereka yang kurang maksimal. **Dampak negatif dari penggunaan *gadget* lebih dominan dibandingkan dengan dampaknya.** Dari data yang diperoleh, mayoritas siswa lebih memanfaatkan *gadget* untuk bermain game, menonton video hiburan, atau mengakses media sosial, aktivitas tersebut membuat waktu belajar berkurang secara signifikan. Selain itu, siswa yang kecanduan *gadget* juga mengalami perubahan sikap dan perilaku, misalnya lebih mudah marah ketika diminta berhenti

menggunakan *gadget*, kurang menghargai guru, serta jarang memperhatikan materi di kelas.

Namun demikian, masih terdapat sebagian kecil siswa yang mampu menggunakan *gadget* secara positif, misalnya untuk mencari informasi tambahan pelajaran, menonton video edukatif, atau mengakses aplikasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya *gadget* memiliki potensi yang baik, hanya saja penggunaannya lebih sering diarahkan ke sisi hiburan dibandingkan pembelajaran.

Gadget dapat pula menjadi sarana belajar apabila diarahkan dengan tepat, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan belajar cenderung memiliki minat yang lebih tinggi. *Gadget* juga dapat membantu mereka memahami materi melalui media interaktif seperti video, aplikasi edukasi, dan kuis daring. Dengan demikian, dampak *gadget* sebenarnya bersifat *two sides of a coin*, di mana pengaruh positif atau negatifnya sangat tergantung pada cara penggunaan serta pengawasan orang dewasa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* seharusnya dipandang bukan hanya sebagai alat hiburan, melainkan juga sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan keterampilan.
- b. Siswa perlu membiasakan diri untuk mengatur waktu antara belajar dan bermain *gadget*. Misalnya, mengutamakan menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum menggunakan *gadget* untuk hiburan.

- c. Diharapkan siswa mulai memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia, seperti aplikasi membaca, kamus digital, kuis edukatif, dan video pembelajaran, agar *gadget* benar-benar memberikan manfaat bagi proses belajar.

2. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan *gadget* ke dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, video interaktif, atau aplikasi edukasi yang relevan dengan materi. Dengan demikian, siswa akan terbiasa melihat gadget sebagai media belajar, bukan hanya media hiburan.
- b. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam memberikan tugas, misalnya dengan melibatkan pencarian informasi menggunakan sumber-sumber digital yang terpercaya, sehingga siswa termotivasi menggunakan *gadget* secara produktif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Penelitian ini masih terbatas pada lingkup siswa sekolah dasar di satu wilayah tertentu. Untuk itu, peneliti berikutnya disarankan melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas agar hasilnya dapat dibandingkan antar daerah atau antar jenjang pendidikan.
- b. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik yang lebih mendalam, sehingga dapat diketahui sejauh mana hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan hasil belajar atau prestasi akademik siswa.
- c. Selain itu, peneliti lain dapat meneliti strategi intervensi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif *gadget*, misalnya melalui program

literasi digital, pelatihan orang tua, atau inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi.



