

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil kecenderungan variabel penggunaan gawai masuk pada kategori tinggi dengan nilai rerata 41,64; minat belajar masuk pada kategori tinggi dengan nilai rerata 39,92; karakter masuk pada kategori tinggi dengan nilai rerata 48,90.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,410 dan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ serta nilai korelasi determinan (R^2) sebesar 0,168.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan nilai korelasi (R) sebesar 0,421 dan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ serta nilai korelasi determinan (R^2) sebesar 0,177.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan nilai korelasi (R) sebesar

0,340 dan nilai signifikan $0,007 < 0,05$ serta nilai korelasi determinan (R^2) sebesar 0,116.

B. Implikasi

Implikasi penelitian ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah, guru, orang tua dan siswa. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan informasi tentang hubungan yang menghasilkan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gawai terhadap minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta.

C. Saran

1. Bagi Sekolah
 - a) Penggunaan gawai
 - 1) Pengawasan atau proteksi penggunaan wifi agar siswa tidak dapat mengakses konten yang tidak cocok untuk dilihat. Hal ini perlu diperhatikan seiring dengan tumbuhnya dan meluasnya situs-situs baru yang tidak mendidik dan berdampak buruk bagi siswa.
 - 2) Sosialisasi tentang bahaya informasi dan berita yang tidak bersumber atau tidak memiliki sumber yang jelas yang dapat menyesatkan siswa agar tidak memberikan dampak buruk pada karakter siswa.
 - 3) menerapkan teknologi internet sebagai sumber belajar dan bagian dari kurikulum pendidikannya seperti *E-Learning*, Perpustakaan daring dimana untuk mencari bahan belajar bisa muda diakses lewat internet sehingga

membawa dampak yang positif bagi minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Sebagai siswa sudah sewajar untuk belajar akan tetapi perlu memperbaiki kebiasaan yang masih kurang baik seperti berbicara dengan teman, bergurau, tidur saat jam pelajaran serta bermain dengan gawai saat pelajaran yang tidak boleh menggunakan gawai. Siswa juga hendaknya lebih aktif lagi dalam mencari materi sebagai sumber belajar, sehingga belajar menjadi lebih maksimal. rubah pola pikir tentang belajar sebagai kewajiban tapi sebagai kebutuhan karena semakin banyak belajar maka akan semakin bijak berperilaku.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah variabel lain yang berpengaruh terhadap minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa diantaranya faktor eksternal metode belajar, pemaanaan sarana prasarasana, fasilitas belajar dan sebagainya guna dapat mengetahui faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti, selain faktor pengaruh diharapkan penelitian mendatang lebih variatif dalam menentukan variabel bebas dan terikat.