

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya terhadap minat belajar siswa SMKN 12 Jakarta:

1. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa SMKN 12 Jakarta, seperti yang ditunjukkan oleh nilai antara T hitung $4.593 > T$ tabel 1.98282 , dengan nilai signifikan $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan bahwa H_1 diterima. Hal ini memperlihatkan semakin baik penggunaan gadget oleh siswa dalam pembelajaran, semakin tinggi pula minat siswa dalam belajar.
2. Temuan menunjukkan bahwa dukungan sosial teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa SMKN 12 Jakarta, seperti yang ditunjukkan oleh nilai antara T hitung $3.667 > T$ tabel 1.98282 . dengan nilai signifikan $0.000 < 0.05$, yang menunjukkan bahwa H_2 diterima. Hal ini memperlihatkan semakin tinggi pengaruh dukungan sosial teman sebaya yang diberikan pada siswa dalam belajar, maka akan semakin tinggi pula minat belajar yang dimiliki siswa.
3. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar pada siswa SMKN 12 Jakarta secara bersama-sama yaitu F hitung dengan nilai $57.911 > F$ tabel dengan nilai 3.08 dan nilai sig $0.000 < 0.05$ sehingga H_3 diterima.

B. Implikasi

Implikasi dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut berdasarkan temuan peneliti pada hasil penelitian ini:

1. Pada variabel penggunaan gadget (X_1) indikator yang memiliki skor tertinggi adalah penunjang dalam pembelajaran sebesar 26.45% dengan skor pernyataan tertinggi yaitu "Saya merasa puas memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang ada pada gadget". Hal itu berarti siswa aplikasi pembelajaran yang ada pada

gadget telah membuat siswa puas untuk memanfaatkannya. Oleh karena itu, disarankan untuk siswa agar memanfaatkan dengan baik aplikasi-aplikasi pembelajaran yang telah banyak tersedia pada gadget, sehingga adanya aplikasi-aplikasi pembelajaran tersebut dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan minat belajar pada siswa.

2. Pada variabel dukungan sosial teman sebaya (X2) indikator yang memiliki skor tertinggi adalah interaksi sosial antar teman sebaya sebesar 34.33% dengan skor pernyataan tertinggi yaitu “Saya berusaha aktif ketika sedang berdiskusi dengan teman terkait pembelajaran”. Hal itu berarti saat berdiskusi dengan teman terkait pembelajaran, siswa akan berusaha bergabung dalam diskusi dan aktif ikut di dalamnya. Oleh karena itu, untuk siswa disarankan menjaga komunikasi dan interaksi terhadap teman sebaya yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta ajakan positif dalam belajar. Dukungan dalam belajar yang diberikan oleh teman sebaya akan membuat siswa berkeinginan untuk belajar, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Pada variabel minat menjadi guru (Y) indikator yang memiliki skor tertinggi adalah kognisi (mengenal) dengan nilai sebesar 26.19% dengan skor pernyataan tertinggi yaitu “Saya selalu meminjam catatan teman ketika berhalangan hadir dalam pembelajaran ”. Hal itu berarti meski siswa berhalangan hadir dalam pembelajaran, siswa tidak ingin tertinggal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan untuk siswa memiliki lingkungan pertemanan yang positif. Antar teman dapat saling tolong menolong apabila teman lainnya sedang membutuhkan bantuan apapun itu termasuk dalam menumbuhkan minat dalam belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Berikut ini adalah beberapa batasan atau kendala yang dihadapi peneliti selama melakukan penelitian:

1. Peneliti hanya menggunakan dua variabel independen yaitu penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya untuk mempengaruhi minat belajar.

Sedangkan, ada banyak variabel independen lainnya yang dapat mempengaruhi minat belajar.

2. Guna mengukur penggunaan gadget, dukungan sosial teman sebaya dan minat belajar siswa peneliti hanya menggunakan pengumpulan data dengan kuesioner atau angket dimana tanggapan responden terkadang bertentangan dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini hanya kuantitatif yang mana sulit untuk lebih memperdalam gambaran dan memahami keadaan sebenarnya.

D. Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan penjelasan kesimpulan, implikasi, dan batasan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu berbagai pihak untuk meningkatkan mutu penelitian selanjutnya, antara lain sebagai berikut.:

1. Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel independen yaitu penggunaan gadget dan dukungan sosial teman sebaya. Jika ingin melakukan penelitian lebih lanjut, ada baiknya menambahkan variabel independen lainnya yang dapat memprediksi minat belajar. Misalnya sarana dan prasarana, lingkungan keluarga, serta efikasi diri.
2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner atau angket. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi, dan lain sebagainya, serta menambah variasi responden misalnya guru atau juga orang tua.
3. Pada penelitian ini hanya menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan pendekatan kualitatif, metode campuran (*mix method*), atau pendekatan lainnya agar hasil penelitian terdahulu dapat berkembang dan semakin luas serta dalam gambarannya.