

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, sehingga disimpulkan hasil pengolahan serta analisis data yang telah dibahas sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap minat belajar. Dapat diartikan bahwa semakin baik penggunaan gadget oleh siswa MPLB minat belajar siswa tersebut akan semakin meningkat.
2. Lingkungan teman sebaya secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap minat belajar. Dapat diartikan bahwa semakin berkualitas lingkungan teman sebaya yang dipunyai siswa MPLB, minat belajar mereka akan semakin meningkat.
3. Penggunaan gadget dan lingkungan teman sebaya secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Dengan kata lain, semakin optimal penggunaan gadget serta semakin berkualitas lingkungan teman sebaya, minat belajar mereka akan semakin meningkat.

5.2 Implikasi

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

1. Pada variabel minat belajar (Y) indikator yang paling menonjol adalah ketertarikan siswa yang memiliki kontribusi sebesar 30% dengan skor pernyataan tertinggi yaitu “Saya dapat memahami materi pelajaran ketika penjelasan dari guru yang mudah dimengerti”. Dengan demikian, ketertarikan dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk membangun minat belajar yang lebih mendalam.
2. Pada variabel penggunaan gadget (X1) indikator yang paling menonjol adalah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi gadget yang memiliki kontribusi sebesar 36% dengan skor pernyataan tertinggi yaitu “Saya mempunyai gadget sendiri”. Dengan mengetahui fungsi dan jenis gadget, siswa mampu menggunakannya dengan lebih cerdas dan efektif, khususnya dalam menunjang aktivitas belajar. Pemahaman ini memungkinkan siswa memaksimalkan pemanfaatan gadget untuk keperluan akademik sekaligus meminimalkan risiko penyalahgunaan. Sebaliknya, ketidakpahaman mengenai fungsi gadget dapat mengakibatkan penggunaannya menjadi tidak optimal atau bahkan disalahgunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.
3. Pada variabel lingkungan teman sebaya (X2) indikator yang paling menonjol adalah teman sebagai keluarga yang memiliki kontribusi sebesar 31% dengan skor pernyataan tertinggi “Teman-teman memberi saya semangat untuk belajar”. Hubungan teman yang dianggap seperti keluarga dapat membangun ikatan emosional yang erat dalam lingkungan teman sebaya, yang dapat berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional individu. Lingkungan

ini dapat menjadi wadah yang positif ketika dilandasi oleh nilai-nilai yang baik, tetapi juga memiliki risiko menjadi pengaruh buruk jika norma dalam kelompok tidak mendukung. Oleh karena itu, menjaga dan membangun hubungan yang sehat di antara teman sebaya sangatlah penting.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Berikut didapati beberapa keterbatasan yang dialami peneliti semasa proses penyusunan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya terpusat pada suatu wilayah geografis tertentu atau hanya pada SMKN 25 Jakarta sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan di wilayah geografis atau sekolah lain. Dikarenakan setiap objek penelitian mempunyai karakteristik, perbedaan lingkungan dan kondisi maka hasil dari penelitian ini mungkin akan tidak sama jika di uji pada sekolah lain.
2. Sampel dari pengujian penelitian ini hanya berfokus kepada siswa kelas X dan XI di SMKN 25 Jakarta, maka hasil dari penelitian ini terbatas dan tidak bisa diujikan pada siswa lain.
3. Peneliti memilih metode pengumpulan data dengan melalui kuesioner atau angket untuk mengukur variabel dalam penelitian ini. Namun, metode ini memiliki keterbatasan karena jawaban responden tidak selalu mencerminkan kondisi sebenarnya. Berbagai faktor dapat mempengaruhi hal ini, seperti persepsi subjektif, kecenderungan memberikan jawaban yang dianggap lebih diterima secara sosial, atau kurangnya pemahaman terhadap pertanyaan.

Akibatnya, data yang diperoleh mungkin tidak sepenuhnya akurat dalam merepresentasikan realitas yang diukur.

5.4 Rekomendasi bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasar pada kesimpulan, implikasi, serta keterbatasan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

A. Bagi Guru SMKN 25 Jakarta

1. Diharapkan guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa dalam penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, serta dapat menciptakan alternatif pembelajaran lainnya yang dapat memperkuat tingkat minat belajar siswa di dalam kelas.
2. Diharapkan guru dapat memantau cara siswa berinteraksi dengan teman sebayanya dan memastikan bahwa tidak ada perilaku negatif yang dapat merugikan siswa lain.

B. Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan gadget dengan bijak sebagai sumber belajar dan menggali potensi dalam diri sehingga dapat mendukung peningkatan prestasi siswa baik dalam cakupan studi dan aktivitas lainnya.
2. Siswa diharapkan dapat selektif dan bijaksana dalam bergaul serta menyeleksi teman. Pemilihan teman yang bijak mampu diterapkan

dengan menilai berbagai pengaruh yang datang dari teman-teman di kelas dan sekolah. Pengaruh negatif yang dapat mengganggu minat belajar sebaiknya dihindari, sementara pengaruh positif dari teman dapat dimanfaatkan sebagai dorongan untuk meningkatkan minat belajar serta saling memberikan dukungan dalam kegiatan belajar.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Disarankan penelitian berikutnya dilakukan pada lingkup yang lebih luas dan tidak berfokus pada suatu wilayah geografis tertentu saja. Hal ini diharapkan agar hasilnya dapat mewakili lebih banyak wilayah dan dapat ditemukan solusi yang lebih konkret bagi permasalahan tersebut.
2. Disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh variabel lain yang mungkin berpartisipasi terhadap minat belajar yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Contohnya, motivasi, keluarga atau sarana dan prasarana.