

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari berbagai hasil uji dan fakta yang dijelaskan oleh peneliti sebelumnya terkait penggunaan gawai dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa kelas XII Akuntansi pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di SMK Negeri 50 Jakarta, maka simpulan yang dapat ditarik ialah:

1. Penggunaan gawai memengaruhi secara negatif signifikan pada hasil belajar. Hal ini dapat diartikan jika penggunaan gawai semakin tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan rendah, sebaliknya jika penggunaan gawai rendah maka hasil belajar tinggi.
2. Kecerdasan emosional memengaruhi secara positif signifikan pada hasil belajar. Hal ini dapat diartikan jika kecerdasan emosional semakin tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan tinggi, sebaliknya jika kecerdasan emosional rendah maka hasil belajar rendah.
3. Penggunaan gawai dan kecerdasan emosional memengaruhi secara simultan signifikan pada hasil belajar.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa implikasi dalam penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Gawai berpengaruh dengan Hasil Belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, indikator tertinggi dalam penggunaan gawai adalah bermain dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa lebih sering menggunakan gawai sebagai media untuk bermain dan mengibur diri dengan bermain *game*, menyaksikan atau menonton video, bahkan menonton film saat kegiatan belajar mengajar dibandingkan untuk kegiatan yang menunjang proses belajar. Sedangkan, indikator terendah dalam variabel penggunaan gawai adalah berbelanja. Hal ini menunjukkan bahwa dalam secara umum dalam penggunaan gawai siswa sangat jarang menghabiskan waktu mereka untuk mengakses situs-situs belanja online dan melakukan belanja online saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan lebih sering menggunakan gawai mereka untuk kegiatan seperti bermain dan mengibur diri mereka yang sering dilakukan di kelas bahkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dibanding kegiatan yang menunjang proses belajar di kelas.
2. Kecerdasan Emosional berpengaruh dengan Hasil Belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, indikator tertinggi adalah mengenali perasaan dan emosi orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa dapat mengerti bagaimana perasaan dan emosi teman-teman di

sekelilingnya saat teman-temannya kesulitan dalam memahami materi, menghargai perbedaan-perbedaan yang ada di lingkungan mereka, baik saat berdiskusi di kelas mereka sangat menghargai perbedaan pendapat yang ada saat proses diskusi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan, indikator terendah dalam variabel kecerdasan emosional adalah mengelola perasaan dan emosi diri. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa kurang peka dalam mengelola perasaan mereka terlebih mengenali emosi diri mereka sendiri terlebih saat dilakukan ujian lisan siswa belum bisa membuat keputusan dalam keadaan tertekan untuk menentukan jawaban yang benar baik dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Saran

Dari paparan hasil penelitian serta simpulan yang diberikan, saran peneliti bagi berbagai pihak yakni:

1. Saran bagi sekolah

Setelah dilakukannya penelitian ini, berharap sekolah dapat menerapkan peraturan terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah agar gawai hanya bisa Juga mengupayakan dari penggunaan gawai yang digunakan siswa untuk bermain dan hiburan disisipkan juga pembelajaran di dalamnya dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan siswa untuk bermain dan hiburan seperti *games online* untuk kuis atau menonton video dokumentasi terkait dengan materi pelajaran agar peran gawai tersebut lebih meningkat dan berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Juga terkait dengan kecerdasan emosional, baiknya

sekolah bagaimana untuk mengelola perasaan siswa dengan cara mengadakan kegiatan-kegiatan yang memberikan perasaan senang dan nyaman baik selama proses pembelajaran maupun ketika masih berada di lingkungan sekolah.

2. Saran bagi guru

Setelah dilakukannya penelitian ini, berharap guru dapat mengawasi penggunaan gawai ketika diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar dan serta memanfaatkan berbagai aplikasi yang sering digunakan siswa dan digunakan sebagai media untuk belajar mengajar. Juga memperhatikan bagaimana kecerdasan emosional dan mengupayakan untuk mengelola perasaan siswa dengan menggunakan metode-metode yang membuat siswa senang dan menikmati proses pembelajaran. Karena dengan penggunaan gawai yang optimal dan kecerdasan emosional yang mumpuni akan memberikan hasil yang baik dalam belajar.

3. Saran bagi siswa

Para siswa diharapkan dapat memanfaatkan gawainya dengan baik dan optimal sesuai dengan kegiatan yang sedang dilakukan, ketika digunakan untuk belajar maksimalkan penggunaannya untuk belajar dan menggali informasi, juga ketika digunakan untuk bermain dan hiburan, berkomunikasi, ataupun berbelanja juga gunakan dengan bijak dan positif juga memperhatikan lamanya penggunaan gawai agar tidak berlebihan. Juga siswa harus memperhatikan bagaimana kecerdasan emosional mereka dan lebih mengenali juga peka terhadap situasi perasaan diri sendiri agar

menciptakan perasaan yang baik dan tenang yang akan memberikan dampak yang positif pada proses dan hasil belajar itu sendiri.

4. Saran untuk peneliti selanjutnya

Dari penelitian ini didapatkan informasi bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar. Tetapi hasil belajar juga masih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Oleh sebab itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk menggali lebih dalam tentang faktor-faktor atau variabel-variabel lain seperti motivasi, minat belajar, cara belajar, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, kondisi sosial ekonomi dan lainnya yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

