

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas *screen time gadget* siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta berada pada kategori sedang seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata intensitas *screen time gadget* sebesar 53,00 yang berada pada rentang 46–60, sehingga termasuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 68,8%.
2. Hasil belajar mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta tergolong di kategori sedang seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar Fiqih sebesar 84,18 yang berada pada rentang 80,79–87,59, sehingga termasuk dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 78,1%.
3. Intensitas *screen time gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Fiqih siswa kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Al Islam Jamsaren Surakarta. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Koefisien beta sebesar 0,235 menunjukkan adanya arah pengaruh positif, yaitu semakin tinggi intensitas *screen time gadget* maka hasil belajar Fiqih juga cenderung

meningkat. Kontribusi pengaruh sebesar 24,1%, sementara 75,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan *gadget* dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini memperkuat teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang terkontrol dan terarah dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

### 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk mengelola penggunaan *gadget* secara bijak dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengarahkan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi Fiqih, sementara orang tua diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak di luar jam sekolah agar tidak mengganggu proses belajar.

## **C. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan proporsional, khususnya untuk kegiatan yang menunjang pembelajaran Fiqih, serta menghindari penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk kegiatan non-pembelajaran.

2. Bagi Guru dan Sekolah

Guru dan pihak sekolah disarankan untuk memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan terarah, serta menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan *gadget* di rumah, sehingga intensitas screen time dapat dikontrol dan dimanfaatkan secara positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar, seperti motivasi belajar, metode pembelajaran, lingkungan keluarga, dan kemampuan awal peserta didik, serta menggunakan jumlah responden yang lebih besar agar hasil penelitian lebih komprehensif.