

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat penggunaan gadget siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026 berada pada kategori sedang. Dari 83 responden, sebanyak 55 siswa (66,3%) berada pada kategori sedang, 17 siswa (20,5%) berada pada kategori rendah, dan 11 siswa (13,3%) berada pada kategori tinggi.
2. Tingkat prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026 mayoritas berada pada kategori rendah. Dari 83 responden, sebanyak 50 siswa (60,2%) berada pada kategori rendah dan 33 siswa (39,8%) berada pada kategori sedang, sedangkan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi.
3. Penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan

nilai signifikansi sebesar 0,463 lebih besar dari 0,05 ($0,463 > 0,05$), sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar PAI ditolak. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,007 menunjukkan bahwa penggunaan gadget hanya memberikan kontribusi sebesar 0,7% terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan 99,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP 5 Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Temuan ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget, tetapi juga oleh berbagai faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, disiplin belajar, metode pembelajaran, dan kemampuan akademik siswa. Dengan demikian, penggunaan gadget bukan satu-satunya faktor yang dapat dijadikan dasar dalam menjelaskan tinggi rendahnya prestasi belajar PAI siswa.

2. Implikasi Praktis

Bagi sekolah dan guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian tidak hanya diarahkan pada pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga pada pembinaan dan pengawasan agar gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar.

3. Implikasi bagi Penelitian Selanjutnya

Temuan penelitian ini membuka peluang bagi penelitian berikutnya untuk mengkaji faktor-faktor lain yang lebih dominan dalam memengaruhi prestasi belajar siswa, serta meneliti penggunaan gadget secara lebih spesifik berdasarkan intensitas, tujuan penggunaan, maupun jenis aktivitas digital yang dilakukan siswa.

C. Saran – Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat menggunakan gadget secara bijak dan proporsional, sehingga penggunaannya tidak hanya untuk hiburan tetapi juga mendukung kegiatan belajar.
2. Bagi guru dan sekolah, diharapkan dapat memberikan pendampingan serta arahan kepada siswa dalam memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang positif dan edukatif.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi prestasi belajar siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, disiplin belajar, maupun metode pembelajaran, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar.