

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Terdapat hubungan yang signifikan antara pendekatan belajar dengan intensitas pemakaian *gadget*. Hasil uji hipotesis menunjukkan  $R = 0,235$ , sedangkan pada R Tabel untuk jumlah subjek 78, nilai R yang seharusnya diperoleh adalah 0,223. Karena nilai R hitung lebih besar dari R tabel maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pendekatan belajar memberikan kontribusi sebesar 5,5% terhadap intensitas pemakaian gadget baik berupa jenis *smartphone* ataupun *tablet*, sebaliknya *gadget* jenis *smartphone* ataupun *tablet* juga memberikan kontribusi yang sama terhadap pendekatan pembelajaran.

#### **B. Saran**

##### **1. Saran untuk guru**

Sebaiknya para guru lebih mengenalkan metode pembelajaran baru yang berbasis teknologi, sehingga siswa dapat memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki untuk kegiatan pembelajaran tidak semata-mata sebagai media komunikasi dan media sosial saja.

##### **2. Saran untuk peneliti**

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya yang sejenis dengan variabel yang berbeda.

- b. Hendaknya sebelum penelitian, siswa yang dijadikan sampel sudah *disurvey* terlebih dahulu tentang kepemilikan *gadget*, sehingga saat penelitian tidak ada yang beralasan tidak mengisi angket karena tidak memiliki *gadget*.
- c. Pada saat uji coba, hendaknya peneliti benar-benar memilih siswa yang akan dijadikan subjek karena sistem yang digunakan adalah *tryout* terpakai, diharapkan hasilnya akan sama bagusnya pada saat penelitian.

### **3. Saran untuk pengelola pendidikan**

- a. Hendaknya pengelola pendidikan mendukung guru-guru kimia dalam mengikuti seminar-seminar teknologi penggunaan *gadget*.
- b. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *gadget* merupakan inovasi baru yang bisa diterapkan guru saat KBM, maka dari itu hendaknya pengelola pendidikan memberikan toleransi kepada siswa untuk boleh membawa *gadget* ke sekolah dengan batasan peraturan tertentu.

### **4. Saran untuk siswa**

- a. Dalam menggunakan *gadget* hendaknya tidak hanya untuk bermain atau sarana media sosial semata, namun mampu menggunakan *gadget* untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam mencari materi pelajaran yang dirasa kurang dipahami.
- b. Pembelajaran menggunakan *gadget* diperlukan kerjasama antara siswa dengan guru, sehingga kedua belah pihak mampu mengambil manfaat dari penggunaan *gadget*. Saat guru meminta siswa untuk *browsing* materi melalui *gadget*, siswa harus benar membuka materi pelajaran saja, tidak untuk hal yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2006). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- (2012). Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Mental Anak-anak Indonesia  
web.unair.ac.id
- (2013). Penggunaan Gadget terhadap Sosialisasi Remaja.  
Jakarta:  
<http://psikologi-untar.html>
- Priyatno, D. (2011). Analisis Korelasi Parsial. Yogyakarta.  
<http://duwiconsultant.co.id>
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi.
- Biggs, John B., (1991), Introduction and Overview, dalam Biggs, John B. (editor),  
*Teaching for Learning: The View Cognitive Psychology*,  
Homthorn: The Australia Council for Educational Research Ltd.
- Syah, M. (1997). *Pendekatan Belajar*. Yogyakarta.
- Conjecture, Corpotation. (2003). AdChoice: *What is tablet PC*  
<http://www.wisegeek.org/what-is-a-tablet-pc.htm>
- Westriningsih, ed. (2012). *Buku Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*. Semarang: Andi Yogyakarta; Wahana Komputer
- Lidya, ed. (2011). *Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet Pc Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke Bawah*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Nuruni, ed. (2005). *Analisis Faktor-Faktor Yang Dipertimbangkan Konsumen Dalam Membeli Ponsel Merek Nokia Di Surabaya*. Surabaya: Fakultas Ekonomi-UPN "Veteran" Jawa Timur.