

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada perhitungan, analisis dan pembahasan pada bagian sebelumnya terkait penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik di SMK Negeri 1 Batealit Jepara”, dapat diperoleh kesimpulan dalam daftar berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari penggunaan *gadget* adalah sebesar 59,53 termasuk dalam kategori “baik” dikarenakan masuk dalam interval 58-61. Melihat kategori yang baik dalam penggunaan *gadget* berarti bahwa peserta didik memiliki *gadget* pribadi dan dapat mengoperasikan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara lebih dari 3 jam dalam sehari dan masuk dalam kategori penggunaan dengan intensitas tinggi.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari akhlak peserta didik adalah sebesar 61,21 termasuk dalam kategori “Baik” karena masuk dalam interval 60-63. Melihat kategori yang baik berarti bahwa peserta didik berperilaku sopan kepada guru, mendengarkan dan memperhatikan perkataan guru, mematuhi perintah guru serta berakhlak baik kepada teman seperti menghargai teman, tidak berkata kasar kepada teman, membantu teman, dan tidak membedakan teman.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara dengan menggunakan persamaan $Y = 16,444 + 0,752X$. sedangkan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan akhlak peserta didik adalah 0,786 termasuk golongan “Antara variabel X dan Y ada korelasi yang baik atau tinggi”. Berdasarkan hasil koefisien determinasi peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh sebesar 61,8% terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara.

B. Saran

Mengacu pada temua yang telah disajikan di atas, peneliti ingin memberikan beberapa rekomendasi yang patut diperhatikan, khususnya:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan menginstruksikan kepada siswa untuk tidak bermain-main dengan *gadget* secara berlebihan serta bagaimana menggunakannya dengan bijak dan mengakses sumber daya yang berguna sehingga tidak digunakan secara tidak benar dan merusak akhlak peserta didik. Guru tidak boleh menahan diri untuk mendisiplinkan siswa yang berperilaku tidak sopan atau tidak pantas di dalam kelas. Mereka juga harus menasihati orang tua untuk memantau penggunaan *gadget* anak-anak mereka dan mengarahkan mereka ke kegiatan yang lebih bermanfaat seperti belajar maupun olahraga. Karena jika anak-anak menyalahgunakan *gadgetnya*, semakin sering mereka menggunakannya akan berdampak pada akhlak mereka.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dihibau untuk membatasi penggunaan *gadget* dan hanya menggunakannya untuk kebaikan, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk tujuan yang buruk akan menghambat perkembangan mereka. Tambahan pula, diharapkan peserta didik bisa mengklasifikasikan antara pengetahuan yang layak untuk ditiru dan yang tidak layak ditiru.

3. Bagi Peneliti

Penelitian bisa berguna sebagai referensi peneliti berikutnya untuk mengeksplorasi alternatif penggunaan *gadget* yang dapat membantu dalam pengembangan akhlak peserta didik. Misalnya penggunaan *gadget* untuk akses ke konten pendidikan, pembelajaran kolaboratif atau pengembangan keterampilan sosial.