

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pertama, intensitas penggunaan gadget yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh hasil yang menyatakan bahwa responden yang menjawab “selalu & sering” sebanyak 42%, sedangkan yang memberikan respon “kadang-kadang” sekitar 31%, dan yang menjawab “tidak pernah” hanya 27%. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik aktif menggunakan gadget dalam kesehariannya untuk berbagai keperluan seperti sarana komunikasi, akses informasi, platform hiburan, serta sebagai bagian dari gaya hidup.

Kedua, mengenai perilaku sosialnya menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden menjawab “tidak pernah” yang artinya mereka tidak terpengaruh oleh gadget dengan nilai persentasenya sebesar 55%. Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor yang membuat mereka tidak sepenuhnya bergantung pada gadget. Faktor yang melatarbelakangi hal tersebut ialah seperti faktor keluarga, lingkungan, dan ekonomi. Walaupun demikian, masih ada responden yang memberikan jawaban “selalu & sering” meskipun hanya 19%, sedangkan yang memberi respon “kadang-kadang” sebanyak 26%. Dari hal tersebut, peneliti menganalisa bahwa beberapa responden mengalami perubahan sikap karena mereka sudah terpengaruh dengan adanya konten-konten negatif dari gadget, sehingga dapat dengan mudah merubah perilakunya.

Yang ketiga, untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik, peneliti menggunakan program SPSS untuk menganalisis data statistik yang diperoleh. Dalam uji statistik yang dilakukan, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,370. Sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 10% dengan  $N = 75$  sebesar 0,1914 yang menunjukkan variabel gadget memiliki tingkat signifikansi yang signifikan ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  menolak. Mengenai besar kecilnya pengaruh yang diberikan dapat dilihat dari hasil koefisien determinasinya yaitu memperoleh hasil sebesar 28,3% atau 28% yang menandakan adanya pengaruh positif. Selain itu, nilai konstantanya sebesar 23,152 yang berarti jika penggunaan gadget (X) nilainya 0, maka perilaku sosial peserta didik (Y) nilainya sebesar 23,152. Dan koefisien regresi variabel perilaku sosial peserta didik sebesar 0,592 yang artinya jika penggunaan gadget mengalami

kenaikan 1, maka perilaku sosial peserta didik (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,592. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik di MTS Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakawangi Pati. Meskipun hubungan linier diantara keduanya termasuk dalam kategori rendah yaitu sebesar 28,3%.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan riset di atas, maka peneliti menyarankan untuk:

1. Pihak sekolah harus lebih mentertibkan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan penggunaan gadget.
2. Bapak atau ibu guru harus bisa membuat metode pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan gadget agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat penting agar perhatian peserta didik tertuju pada bapak atau ibu guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran.
3. Peran orang tua dalam mengontrol anak saat menggunakan gadget itu sangat penting juga, agar tidak terjadi penyimpangan.
4. Diharapkan dengan penelitian ini peserta didik dapat lebih meningkatkan nilai kedisiplinan, patuh terhadap aturan sekolah, dan dapat menghindari perilaku yang menyimpang.