

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap informan yaitu guru dan siswa kelas VIII pada penelitian yang berjudul Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi. Maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Guru dan siswa mampu memahami berbagai fungsi gadget dalam pembelajaran, terbagi menjadi tiga kategori utama: hiburan, komunikasi interpersonal, dan sumber belajar.
2. Kemampuan mengoperasikan gadget menjadi kunci dalam pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Guru menggunakan gadget untuk memperluas interaksi dan meningkatkan keterlibatan siswa, sementara siswa menggunakannya untuk berkolaborasi dan mencari informasi tambahan.
3. Guru dan siswa dapat memanfaatkan gadget secara efektif dalam pembelajaran. Gadget membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan prestasi belajar, dan memperkuat sikap kemandirian belajar siswa

4. Kemampuan guru mengontrol pembelajaran berbantuan gadget mengungkapkan tiga aspek penting yang berkaitan dengan tugas guru sebagai fasilitator, yaitu akses perizinan, kontrol kelas, dan mengatasi distraksi.
5. Frekuensi penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat bervariasi, tergantung pada preferensi dan kebutuhan individual siswa. Ada yang menggunakan gadget secara intens, sementara yang lain tidak terlalu intens. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget dalam pembelajaran dipengaruhi oleh preferensi dan kebutuhan siswa.

5.2 Saran

Berikut adalah saran membangun yang dapat Peneliti sampaikan kepada pihak yang terlibat dalam Penelitian ini:

- a. Bagi Sekolah untuk dapat memberikan pelatihan reguler kepada guru khususnya guru mata pelajaran informatika tentang penggunaan teknologi, baik dalam penyampaian materi pelajaran maupun dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin timbul. Sekolah dapat memperluas jangkauan akses penggunaan wifi di sekolah agar dapat dijangkau oleh beberapa kelas yang terletak di kawasan belakang sekolah. Serta menambah fasilitas penunjang seperti stop kontak pada kelas yang intensitas penggunaan gadget pada proses pembelajarannya tinggi.
- b. Bagi guru mata pelajaran informatika untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang dapat diakses secara offline, seperti buku catatan, lembar kerja, atau modul cetak, untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil.

- c. Untuk para siswa SMP Negeri 8 Muaro Jambi dapat mengatur penggunaan kuota data dan memastikan bahwa perangkat seluler siswa selalu terisi daya dengan baik agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saling membantu untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri, sehingga dapat belajar secara efektif meskipun menghadapi kendala teknis atau lingkungan yang tidak ideal.