

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Dampak penggunaan Gadget terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau utara sangat tinggi, ini berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis bahwa dampak gadget terhadap variabel motivasi belajar pada indikator adanya hasrat keinginan berhasil memiliki nilai persentase yang tinggi dalam motivasi belajar dengan jumlah persentase 98,46% untuk pembelajaran biologi.
2. Analisis serupa dilakukan untuk variabel keaktifan siswa SMP Negeri 2 Rantau Utara kelas VIII pada mata pelajaran biologi untuk indikator kegiatan visual juga tinggi dengan angka persentase 93,601% dengan demikian dampak gadget terhadap keaktifan siswa terhitung tinggi.

5.2. Saran

1. Saran sebagai responden
Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi responden untuk melihat bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa
2. Saran bagi sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dan evaluasi sekolah serta membantu memberikan edukasi dukungan terhadap siswa yang menggunakan *gadget* agar dapat mengetahui dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*.
3. Saran bagi peneliti selanjutnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain apabila diadakan penelitian lanjut tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rantau Utara. Bagi peneliti selanjutnya saran yang dapat di berikan berkaitan

dengan penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan mata pelajaran dan juga menambahkan psikologis anak.