

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 78 responden mengenai **“Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 14 Kota Padang Tahun 2026”**, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa memiliki tingkat kecanduan *gadget* kategori tinggi, yaitu sebanyak 48 siswa (61,5%).
2. Sebagian besar siswa memiliki minat belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 46 siswa (59,0%).
3. Sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar kategori rendah, yaitu sebanyak 38 siswa (48,7%).
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan minat belajar siswa, dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$).
5. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan motivasi belajar siswa, dengan $p\text{-value} = 0,000$ ($p < 0,05$).

B. Saran

1. Bagi SMA Negeri 14 Padang

Sekolah diharapkan dapat menyusun kebijakan mengenai penggunaan *gadget* secara bijaksana selama kegiatan pembelajaran. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui organisasi Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK-R) di sekolah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan

edukasi dan sosialisasi mengenai penggunaan *gadget* yang sehat dan bijaksana. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui penyuluhan, diskusi kelompok, kampanye penggunaan *gadget* secara bijak, maupun kegiatan edukatif lainnya yang dilaksanakan secara berkala dengan pendampingan guru pembina. Dengan demikian, PIK-R diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pengendalian penggunaan *gadget* serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran secara terarah. Guru juga perlu melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di rumah dengan membatasi durasi penggunaan, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, serta memberikan dukungan dan motivasi agar anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menggunakan *gadget* secara lebih bijaksana dengan memprioritaskan kegiatan yang mendukung proses pembelajaran serta mengurangi penggunaan *gadget* untuk aktivitas hiburan yang berlebihan agar minat dan motivasi belajar dapat meningkat.

5. Bagi Universitas Alifah Padang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan dan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa Universitas Alifah Padang. Sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan dan lebih dikembangkan untuk penelitian yang baru.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda, seperti metode kualitatif melalui wawancara dan observasi, serta melibatkan variabel lain yang dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, manajemen waktu, dan prestasi akademik agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

