

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa dengan ($r = 0,732$; $p < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Artinya semakin baik lingkungan belajar yang disediakan, semakin tinggi motivasi belajar siswa dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sedang dan signifikan dengan ($r = 0,429$; $p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar jika dikelola dengan baik. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti gangguan konsentrasi dan penurunan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Hubungan simultan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis menunjukkan terdapat hubungan yang sedang dengan motivasi belajar siswa dengan ($r = 0,561$; $p < 0,05$). Dengan demikian, H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Hal ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan belajar lebih dominan dalam

memengaruhi motivasi belajar dibandingkan penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar perlu difokuskan pada penyediaan lingkungan belajar yang kondusif, dengan pengelolaan penggunaan *gadget* yang tepat agar tetap memberikan manfaat positif bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik (Guru)

Guru diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memperhatikan aspek fisik seperti kenyamanan ruang kelas, serta mendukung suasana psikologis yang aman dan suportif agar siswa termotivasi dan percaya diri. Dalam aspek sosial, guru perlu menumbuhkan interaksi positif melalui kerja sama dan komunikasi yang sehat. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* perlu dioptimalkan, disertai bimbingan penggunaan *gadget* secara bijak melalui literasi digital dan pemanfaatan aplikasi edukatif.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman di rumah serta mendukung kondisi psikologis anak dengan perhatian dan motivasi yang positif. Komunikasi terbuka dan kedekatan emosional juga perlu ditumbuhkan untuk menciptakan hubungan sosial yang harmonis. Di samping itu,

orang tua perlu mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget* agar tetap terarah pada kegiatan edukatif dan tidak berlebihan, serta membiasakan pola belajar yang terjadwal dan disiplin.

3. Bagi Pembuat Kebijakan (Kepala sekolah)

Pembuat kebijakan pendidikan diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyeluruh dengan memperhatikan kelengkapan fasilitas fisik, suasana psikologis yang mendukung kesejahteraan guru dan siswa, serta hubungan sosial yang harmonis di lingkungan sekolah. Selain itu, integrasi teknologi dalam kurikulum perlu dilakukan secara bijak, didukung oleh pelatihan bagi guru dan orang tua agar mampu mengikuti perkembangan pembelajaran digital dan turut meningkatkan motivasi belajar siswa.