

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dan data yang diperoleh dilakukan analisis data baik bersifat teoritis maupun lapangan tentang hubungan penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar di SDIT Permata Bunda Batusari, Mranggen, Demak tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini memiliki dua variabel, variabel x intensitas penggunaan *Smartphone*, dan variabel y motivasi belajar.

Penelitian tentang hubungan penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar di SDIT Permata Bunda Batusari, Mranggen, Demak tahun ajaran 2016/2017, diperoleh nilai rata-rata pada variabel x yaitu intensitas penggunaan *Smartphone* sebesar 66,5 dalam kategori C (cukup) yaitu diantara 63,3426 sampai 69,6574. Dengan demikian angket tentang intensitas penggunaan *Smartphone* tergolong cukup baik. Variabel yang kedua yaitu motivasi belajar menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70,7222. Berdasarkan tabel kategori dengan nilai rata-rata 70,7222 termasuk dalam kategori cukup, karena masuk dalam interval diantara 67,93 sampai 73,5144.

Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan analisis regresi dan diketahui antara variabel x dan variabel y memiliki pengaruh sebesar 5,6%. Pengaruh yang sangat kecil tersebut di

hitung melalui garis resresi $Y = 56,862 + 0,208X$. Dari hasil hitung F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu , F_{reg} sebesar 3,058 sedangkan F_{tabel} taraf signifikansi 5 persen sebesar 4,03, sehingga mendapatkan hasil tidak signifikan, sehingga hipotesis yang diajukan oleh penulis ditolak, dan tidak ada hubungan ant

B. Saran

Ada beberapa hal yang perlu dikemukakan peneliti dalam upaya peningkatan maka diajukan saran bagi pihak yang terlibat di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan penyuluhan – penyuluhan tentang motivasi belajar agar siswa dan siswi di SDIT Permata Bunda lebih termotivasi dalam belajar dan penggunaan *Smarthphone* yang bertujuan kearah positif sehingga siswa dan siswi tidak hanya menggunakan *Smarthphone* untuk bermain game dan mencari hiburan saja tetapi juga mencari informasi-informasi yang berkaitan dengan pelajaran dan pengetahuan umum..

2. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini guru diharapkan dapat sebagai pembangkit motivasi belajar dan sebagai pemantau siswa dalam penggunaan *Smarthphone*. Dalam upaya pemantauan penggunaan *Smarthphone* guru dapat berkerjasama dengan orang tua siswa atau teman sekelas.

3. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan sekolah dapat memberikan suasana yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

4. Bagi Peneliti

Perlu belajar lagi untuk menambah wawasan dan pengetahuan guna memperbaiki penelitian di kemudian hari.oleh pihak yang menjalaninya, sehingga perilaku patuh akan timbul dengan sendirinya