

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAK dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keberhasilan penelitian ini terlihat dari peningkatan keaktifan siswa yang dari kategori sedang dengan persentase 62% pada siklus I meningkat menjadi 78% dengan kategori tinggi pada siklus II yang terlihat dari kelima indikator yang paling menonjol peningkatan pada indikator antusias siswa yang awalnya 34% meningkat dengan persentase 65%, mencari informasi sesuai dengan materi 48% meningkat dengan persentase 75% dan mempresentasikan pemahaman di depan kelas 42 % meningkat dengan persentase 71%. Pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran efektif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif karena pembelajaran, *gadget* hadir dan menjadi kebutuhan para siswa dengan fungsi dan fitur yang disediakan bermacam-macam. Fitur-fitur yang ada pada *gadget* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal tersebut sesuai dengan cara belajar yang cocok digunakan saat ini yaitu dengan mengajak siswa belajar menggunakan *gadget* sesuai dengan dunia mereka yang serba digital.

B. Saran

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini berharap dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, merancang pembelajaran yang aktif dengan memanfaatkan gadget dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian selanjutnya, diharapkan mampu menerapkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dengan lebih menarik sehingga pembelajaran lebih menarik keaktifan peserta didik.