

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai pengetahuan gambar teknik dan kreativitas belajar dengan Praktik menggambar teknik pada siswa Siswa Kelas I Program Keahlian Konstruksi Kayu SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan yang positif dan berarti antara Pengetahuan Gambar Teknik (X_1) dengan Praktik Menggambar Teknik (Y) pada siswa kelas X Program Keahlian Konstruksi Kayu di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini terbukti dengan hasil perhitungan korelasi yang memberikan hasil nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu ($4,081 > 1,697$).
2. Terdapat hubungan yang positif dan berarti antara Kreativitas Belajar (X_2) dengan Praktik Menggambar Teknik (Y) pada siswa kelas X program Keahlian Konstruksi Kayu di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan korelasi yang memberikan hasil nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($4,516 > 1,697$).
3. Terdapat hubungan yang positif dan berarti secara bersama-sama antara Pengetahuan Menggambar Teknik (X_1) dan Kreativitas Belajar (X_2) dengan Praktik Menggambar Teknik (Y) pada siswa kelas X Program Keahlian Konstruksi Kayu di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan korelasi ganda yang

memberikan hasil nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $(20,497 > 3,33)$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan antara X_1 , X_2 secara bersama-sama mempunyai hubungan yang berarti terhadap Y dengan persamaan garis regresi : $\hat{Y} = -384 + 5.188 X_1 + 1.021 X_2$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Teman Yang Akan Melakukan Penelitian

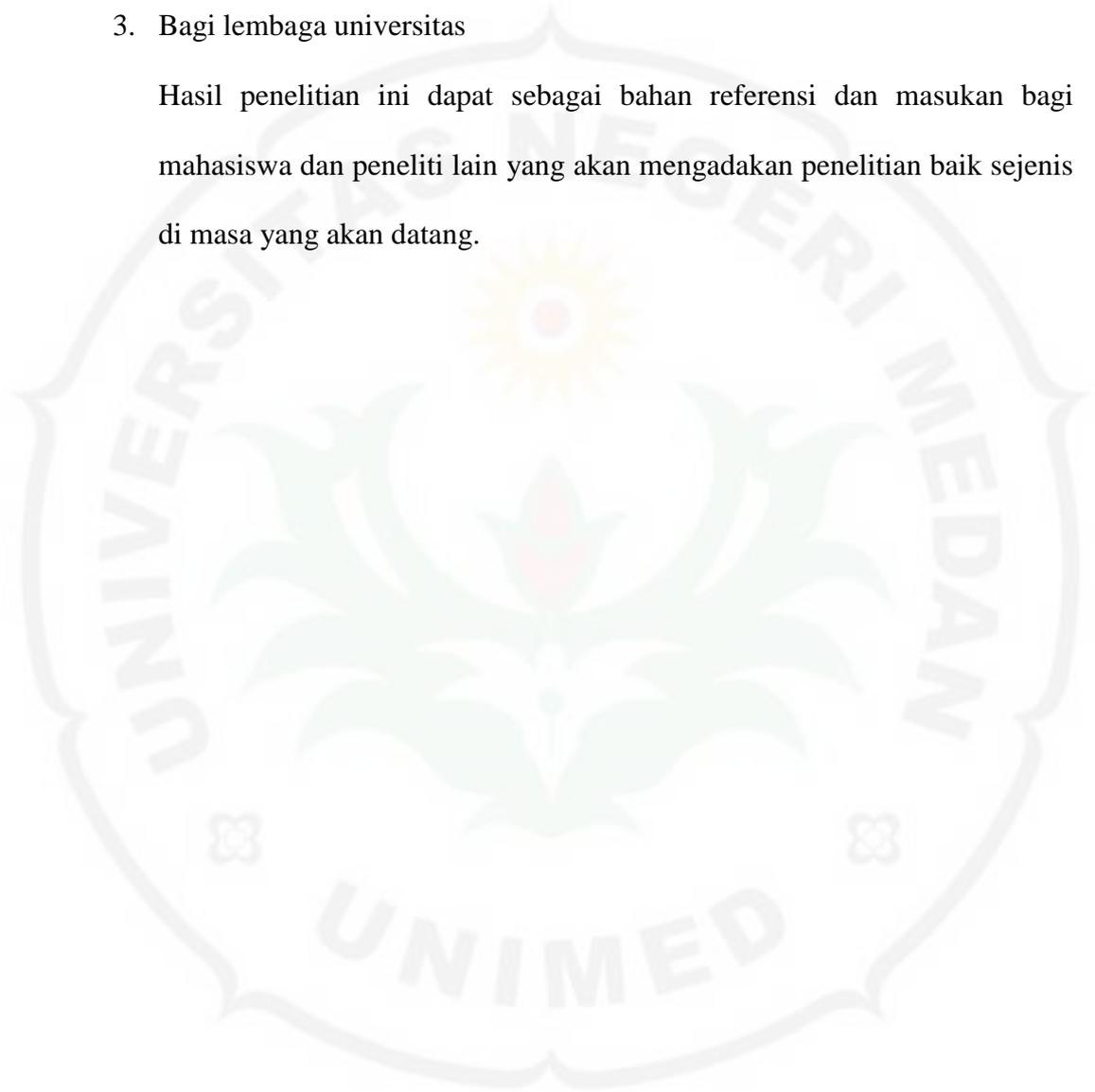
Bagi teman-teman yang belum dan akan melakukan penelitian Pengetahuan Menggambar Teknik dan Kreativitas Belajar hanya menyumbangkan 58,6% untuk Praktik Menggambar Teknik dan 31,4% variabel lain yang mempengaruhi Pengetahuan Menggambar Teknik (Autocad, Skecthup dan 3D) sedangkan Kreativitas Belajar (Motivasi belajar, Minat dan Aktivitas).

2. Bagi Sekolah

Sekolah harus bisa memacu siswa untuk mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan gambar teknik dan juga harus memperhatikan tingkat kreativitas belajar siswa dapat mencapai praktik menggambar teknik yang lebih baik.

3. Bagi lembaga universitas

Hasil penelitian ini dapat sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa dan peneliti lain yang akan mengadakan penelitian baik sejenis di masa yang akan datang.



THE
Character Building
UNIVERSITY