

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian statistik mengenai Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi Terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Hal tersebut berdasarkan uji hipotesis secara parsial (uji t) dengan perolehan  $t_{hitung}$  3,926 dan diketahui  $T_{tabel}$  1,661 maka  $t_{hitung} > T_{tabel}$  ( $3,926 > 1,661$ ) dan signifikan  $\alpha$  sebesar 0,05 maka  $sig < \alpha$  ( $0,000 < 0,005$ ).
2. Tugas KKNi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Hal tersebut berdasarkan uji hipotesis secara parsial (uji t) dengan perolehan  $t_{hitung}$  7,473 dan diketahui  $T_{tabel}$  1,661 maka  $t_{hitung} > T_{tabel}$  ( $7,473 > 1,661$ ) dan signifikan  $\alpha$  sebesar 0,05 maka  $sig < \alpha$  ( $0,000 < 0,005$ ).
3. Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kreativitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Hal tersebut berdasarkan uji hipotesis secara simultan (uji f) dengan perolehan  $f_{hitung}$  68,117 dan

diketahui  $f_{tabel}$  3,09 maka  $t_{hitung} > T_{tabel}$  ( $68,117 > 3,09$ ) dan signifikan  $\alpha$  sebesar 0,05 maka  $sig < \alpha$  ( $0,000 < 0,005$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran digital pada mahasiswa pendidikan bisnis stambuk 2016 tergolong baik yaitu 0,356. Maka sebaiknya mahasiswa dan universitas lebih maksimal lagi dalam menerapkan proses pembelajaran digitalnya seperti memaksimalkan penggunaan ruang belajar online yang tersedia dan mempelajari kembali materi digital yang didapatkan dari dosen. Karena dengan begitu maka akan meningkatkan penerapan pembelajaran digital yang ada.
2. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa tugas KKNi pada mahasiswa pendidikan bisnis stambuk 2016 tergolong baik yaitu 0,499. Maka sebaiknya mahasiswa terus meningkatkan hasil tugas-tugas KKNi nya dengan mengerjakan tugas tanpa menyalin ulang dari internet dan tidak mengerjakan tugas-tugas KKNi nya dalam waktu yang terdesak sehingga hasilnya lebih maksimal.
3. Pembelajaran Digital dan Tugas KKNi memiliki pengaruh terhadap Kreativitas Belajar mahasiswa. Untuk itu dari pihak mahasiswa maupun dosen hingga pihak universitas harus bersama-sama memaksimalkan kedua hal tersebut dalam proses pembelajarannya sehingga mahasiswa memiliki tingkat kreativitas belajar yang lebih baik lagi.