

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan terhadap data hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget sebagai Media Belajar dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Swasta Jambi Medan, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Gadget sebagai Media Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Swasta Jambi Medan yang ditunjukkan dengan hasil uji t (parsial) yaitu bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,451 > 2.011$ ) pada taraf signifikansi 0,05 atau sig 0,020 < 0,05.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Kreativitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Swasta Jambi Medan yang ditunjukkan dengan hasil uji t (parsial) yaitu bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.406 > 2.011$ ) pada taraf signifikansi 0.05 atau sig 0,014 < 0,05.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP yang ditunjukkan dengan hasil uji f (simultan) yaitu  $f_{hitung} > f_{tabel}$  ( $11.021 > 3,19$ ) pada taraf signifikansi = 5% atau 0,000 < 0,05. Selanjutnya diantara variabel independen, variabel Penggunaan Gadget sebagai Media

Belajar yang paling berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Swasta Jambi Medan yang ditunjukkan dengan hasil uji t (parsial) yaitu bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,451 > 2,011$ ) pada taraf signifikansi 0,05 atau sig  $0,020 < 0,05$ .

4. Hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) terbukti memberikan informasi bahwa Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar secara simultan (bersama-sama) memberikan kontribusi sebesar 0,626 atau 62,6 %. Sedangkan sisanya 37,4 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar untuk menggunakan gadget dengan bijak, yang apabila gadget digunakan secara tidak tepat maka akan mendatangkan kerugian, namun sebaliknya apabila gadget digunakan secara tepat atau baik maka akan mendatangkan banyak manfaat seperti dalam proses pembelajaran di mana gadget jika dimanfaatkan dengan baik maka dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru hendaknya harus terampil menggunakan gadget sebagai media belajar agar dapat memberi pengarahan, intruksi dan komunikasi dengan siswanya, seperti memberi petunjuk dan pedoman mengenai penggunaan gadget yang baik dan benar, dan saat pembelajaran berlangsung jika tidak ada

intruksi maka tidak boleh membuka gadget, kemudian siswa diberikan waktu atau dibatasi waktunya untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan gadget. Dan sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pemeriksaan terhadap masing-masing gadget siswa, apakah terdapat gambar, video, atau dokumen yang tidak layak atau tidak seharusnya dilihat oleh siswa. Dan juga guru sebaiknya guru bisa memotivasi dan menumbuhkan tingkat kreativitas siswa.

3. Bagi pihak sekolah sebaiknya bekerjasama dengan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa. Guru diharapkan bisa memberikan pendampingan dan bimbingan terhadap siswa. Pendampingan dan bimbingan ini bagi siswa bertujuan untuk melatih daya kreatif siswa. Sedangkan untuk guru yaitu untuk memonitoring siswa sebagai indikator pembelajaran yang dilakukan guru tersebut sudah benar atau belum. Dan untuk pihak sekolah sebaiknya sekolah mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk mengembangkan kreativitasnya. Contohnya sekolah membuat koperasi bahan baku dan peralatan yang akan digunakan untuk praktik. Sehingga siswa tidak kesulitan mencari bahan baku untuk praktik.
4. Para peneliti berikutnya diharapkan mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih diperluas dan menambah jumlah variabel, karena masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.