

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data beserta interpretasinya, maka dapat disimpulkan data hasil penelitian berdistribusi normal dan memenuhi kriteria homogenitas, sehingga uji statistik menggunakan statistik parametrik yaitu T-Test. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran *Board Game* terhadap minat berwirausaha siswa kelas XII SMK Negeri 2 Binjai T.A 2021/2022. Dengan nilai Sig. (2-tailed) T-Test adalah 0,000.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa pandangan peneliti yang sekiranya dapat diangkat sebagai saran-saran, baik untuk kepala sekolah, guru, dan siswa, maupun untuk penelitian selanjutnya.

1. Kepada kepala sekolah dan guru hendaknya memperbaiki sistem pembelajaran seperti meningkatkan fasilitas media pembelajaran agar standar kompetensi lulusan dapat tercapai.
2. Bagi siswa kelas XII Kompetensi Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Binjai khususnya dan siswa-siswa pada umumnya, untuk mulai melakukan kegiatan berwirausaha di luar jam sekolah, selalu siap sebelum pelajaran dimulai, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, aktif ketika proses diskusi berlangsung, dan meningkatkan konsentrasi dalam menghadapi gangguan pada saat proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu diadakan penelitian lagi terhadap variable media pembelajaran maupun variabel yang lain serta pengaruhnya terhadap prestasi pada mata pelajaran prodok kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 2 Binjai.



THE
Character Building
UNIVERSITY