

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

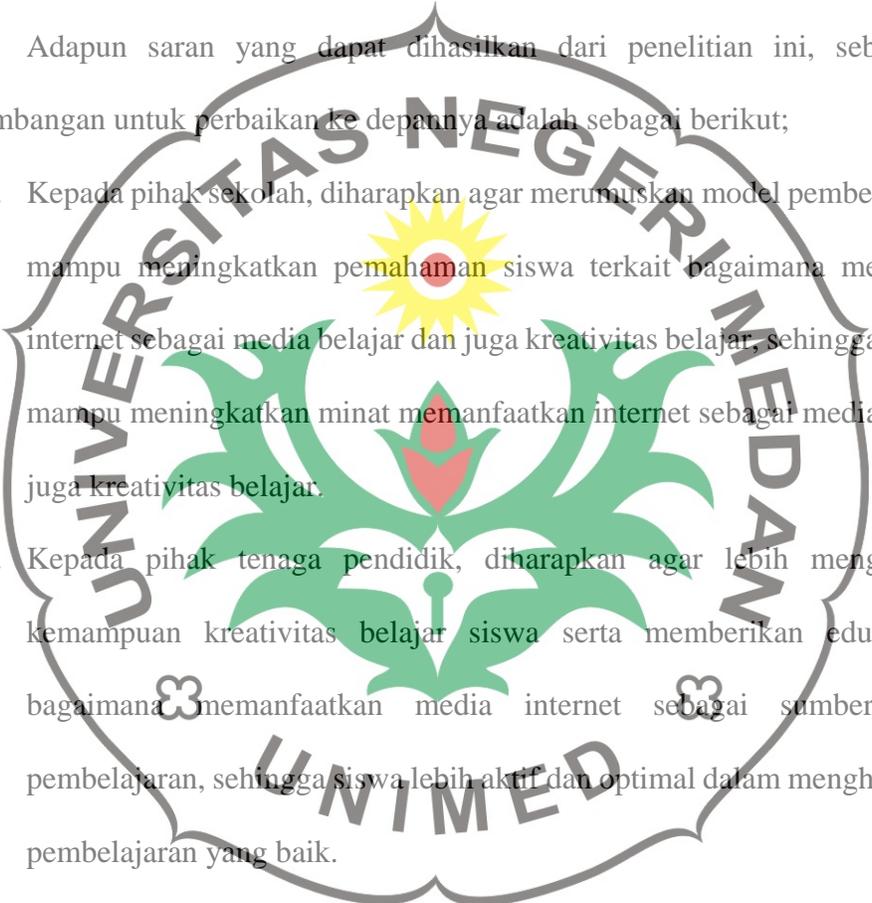
Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya, maka adapun kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dengan nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $2.642 > 2.000$ ) dan signifikan ( $0.011 > 0.05$ ) antara penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024
2. Terdapat pengaruh positif dengan nilai  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $2.436 > 2.000$ ) dan signifikan dengan nilai ( $0.018 > 0.05$ ) antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024
3. Penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar dengan nilai  $f$ -hitung  $>$   $f$ -tabel ( $11.159 > 3.18$ ) secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024, dengan nilai persentase  $R^2$  sebesar 48% dan sebesar 52% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari yang diteliti.

## 5.2. Saran

Adapun saran yang dapat dihasilkan dari penelitian ini, sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan ke depannya adalah sebagai berikut;

1. Kepada pihak sekolah, diharapkan agar merumuskan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait bagaimana memanfaatkan internet sebagai media belajar dan juga kreativitas belajar, sehingga siswa lebih mampu meningkatkan minat memanfaatkan internet sebagai media belajar dan juga kreativitas belajar.
2. Kepada pihak tenaga pendidik, diharapkan agar lebih mengembangkan kemampuan kreativitas belajar siswa serta memberikan edukasi terkait bagaimana memanfaatkan media internet sebagai sumber informasi pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan optimal dalam menghasilkan nilai pembelajaran yang baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar mengembangkan variabel terkait faktor apa saja yang dinilai mampu mempengaruhi hasil belajar siswa agar lebih baik. Sehingga ke depannya menjadi sumber referensi baru sebagai bahan pembelajaran setiap elemen Pendidikan dalam memperbaiki sistem perbaikan Pendidikan yang bermutu.


  
 THE *Character Building* UNIVERSITY