

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar kearsipan siswa SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil persamaan regresi linear berganda yaitu $Y = 48,498 + 0,189X_1 + 0,259X_2$, pada persamaan regresi tersebut memiliki arti bahwa arah Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar (X_1) terhadap Kreativitas Belajar (Y) siswa pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016 bersifat positif. Artinya setiap terjadi peningkatan intensitas penggunaan gadget sebagai media belajar maka akan diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.

Hasil dari uji hipotesis secara parsial variabel penggunaan gadget sebagai media belajar dengan prestasi belajar dengan menggunakan uji-t menyatakan “Ada pengaruh positif dan signifikan variabel penggunaan gadget sebagai media belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016”.

2. Berdasarkan persamaan regresi linear berganda, arah pengaruh Kreativitas Belajar (X_2) terhadap Prestasi Belajar (Y) siswa kelas XI pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016, bersifat positif. Artinya setiap terjadi peningkatan Kreativitas Belajar maka akan diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016. Hasil dari uji hipotesis secara parsial Kreativitas Belajar dengan Prestasi Belajar dengan menggunakan uji-t menyatakan “Ada pengaruh positif dan signifikan variabel Kreativitas Belajar dengan Prestasi Belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016”.
3. Hasil pengujian hipotesis secara simultan terhadap variabel Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar dan Prestasi Belajar dengan menggunakan uji-F menunjukkan “Ada pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar, Kreativitas Belajar dan Prestasi Belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016”. Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 0,331 atau 33,1 % terhadap prestasi belajar siswa dan sisanya sebesar 0,669 atau sebesar 66,9 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar analisa variabel dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Dari kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang diberikan penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dan orang tua bekerja sama dengan baik untuk memahami kebutuhan siswa dalam belajar. Bagi siswa yang belum mampu menggunakan gadget sebagai media belajar hendaknya untuk memulai atau lebih meningkatkan lagi pemanfaatan gadget sebagai media belajar untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.
2. Orang tua, guru dan sekolah mampu memberikan motivasi, dorongan dan rangsangan kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam pengembangan kemampuan dan peningkatan prestasi belajar.
3. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meneliti variabel-variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diluar variabel yang penulis teliti. Selain itu juga diharapkan mampu menganalisa variabel-variabel yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar yang akan menemukan masalah siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.