

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data penelitian yang diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persamaan regresi linear berganda adalah  $Y = 25,816 + 0,571X_1 + 0,167X_2 + e$

Berdasarkan model regresi tersebut diperoleh konstanta (a) 25,816. Jika variabel independen yaitu gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar tidak ada atau sama dengan 0, maka prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi konstant sebesar 25,816. Kemudian nilai koefisien variabel gadget sebagai media belajar ( $X_1$ ) yaitu 0,571. Jika gadget sebagai media belajar meningkat sebesar 1% maka prestasi belajar siswa pada mata pelajaran korespondensi akan bertambah sebesar 0,571% dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap. Sedangkan nilai koefisien variabel Kreativitas belajar ( $X_2$ ) yaitu 0,167. Jika Kreativitas belajar meningkat sebesar 1% maka prestasi siswa pada mata pelajaran korespondensi siswa kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019 akan bertambah sebesar 0,167% dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.

2. Variabel Gadget Sebagai Media Belajar ( $X_1$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019. Dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,174 > 1,669$ ) sedangkan nilai sig ( $0,000 < 0,05$ ).
3. Variabel Kreativitas Belajar ( $X_2$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Swasta Prayatna 1 Medan T.A 2018/2019. Dimana  $t_{hitung} > t_{table}$  ( $2,069 > 1,669$ ) dan nilai sig ( $0,042 < 0,05$ ).
4. Hasil dari pengujian signifikansi secara simultan (uji F) bahwa gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan

signifikan terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna Medan T.A 2018/2019. Dimana  $(149,226 > 3,13)$ .

5. Hasil uji koefisien determinasi  $R^2$  (R Square) diperoleh persentase sumbangan variabel independen, yaitu getjed sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap variabel dependen yaitu prestasi belajar sebesar 81,12 %. Sedangkan 18,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan anantara getjed sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar korespondensi siswa kelas X SMK Prayatna Medan T.A 2018/2019.

Dengan demikian peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Hendaknya guru dan orang tua siswa bekerja sama dengan baik untuk memahami kebutuhan siswa dalam belajar. Bagi siswa yang belum mampu menggunakan gedjet sebagai media belajar hendaknya untuk memulai atau lebih meningkatkan lagi pemanfaatan gedjet sebagai median belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.
2. Untuk orangtua, guru dan sekolah mampu memberikan motivasi, dorongan, dan rangsangan kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam pengembangan kemampuan dan peningkatan prestasi belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti variabel-variabel lain diluar variabel yang penulis teliti, seperti motivasi belajar, disiplin belajar, penggunaan media sosial, pemanfaatan perpustakaan dan sebagainya yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.