

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan analisis data melalui pembuktian terhadap hipotesis dari permasalahan yang diangkat mengenai Pembelajaran *Blended Learning* dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Persamaan regresi linear berganda diperoleh $Y = 56,631 + 0,234X_1 + 0,194X_2$. Berdasarkan model regresi tersebut diperoleh konstanta (a) yaitu 56,631 jika pembelajaran *blended learning* (X_1) dan kreativitas belajar (X_2) sebesar nol, maka hasil belajar (Y) adalah sebesar 56,631. Kemudian nilai koefisien pembelajaran *blended learning* (X_1) sebesar 0,234 artinya apabila pembelajaran *blended learning* mengalami peningkatan 1% maka hasil belajar mahasiswa bertambah 0,234 kali dengan syarat variabel lainnya tetap. Sedangkan pada koefisien regresi kreativitas belajar sebesar 0,194 yang artinya jika kreativitas belajar mengalami peningkatan sebesar 1% maka hasil belajar mahasiswa bertambah 0,194 kali dengan syarat variabel lainnya tetap.

2. Ada pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *blended learning* (X_1) terhadap hasil belajar (Y) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan, yaitu berdasarkan uji yang dilakukan secara parsial diperoleh t_{hitung} variabel pembelajaran *blended learning* sebesar 4,406. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,991 pada taraf signifikan 0,05. Maka dari hasil tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ $4,406 > 1,991$ dan signifikan $0,00 < 0,05$. Dengan demikian terdapat pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *blended learning* (X_1) terhadap hasil belajar (Y) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan kreativitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan, yaitu berdasarkan uji yang dilakukan secara parsial diperoleh t_{hitung} kreativitas belajar sebesar 3,996. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,991 pada taraf signifikan 0,05. Maka dari hasil tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,996 > 1,991$ dan signifikan $0,00 < 0,05$. Dengan demikian terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.
4. Ada pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *blended learning* (X_1) dan kreativitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan, dimana berdasarkan perhitungan uji hipotesis secara simultan (Uji F) diperoleh

$F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu sebesar 124,112 dan nilai signifikan yaitu 0,000. Dengan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka nilai F_{tabel} adalah 3,114. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $124,112 > 3,114$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh positif dan signifikan variabel pembelajaran *blended learning* (X_1) dan kreativitas belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan.

5. Pembelajaran *blended learning* (X_1) dan kreativitas belajar (X_2) memberikan sumbangan pengaruh ataupun koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,761 (76%) yang artinya sebesar 76% perubahan hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan dipengaruhi oleh pembelajaran *blended learning* dan kreativitas belajar. Sedangkan 24% lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran *blended learning* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan ekonomi stambuk 2018 universitas negeri medan.

Maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran *blended learning* secara umum sudah berlangsung secara efektif, namun masih memerlukan evaluasi lebih lanjut agar bisa

diterapkan lebih efektif lagi untuk mencapai efektivitas daripada pembelajaran blended learning, dengan meningkatkan penguasaan mengenai fitur-fitur yang ada, yang digunakan dalam proses pembelajaran baik itu SIPDA, *google meet* maupun alat lainnya yang digunakan sebagai media proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi mahasiswa, hendaknya lebih mengasah lagi kreativitas yang dimiliki agar mampu meningkatkan kemampuannya dalam belajar, menjadikan tugas bukanlah suatu masalah melainkan suatu tantangan yang harus dipecahkan, lebih bertanggungjawab terhadap apa yang dikerjakan, serta dapat memuat hal-hal baru yang belum pernah terpikirkan sebelumnya sehingga kreativitas yang dimiliki dalam tiap-tiap diri boleh berkembang dan terasah.

Bagi peneliti selanjutnya, yang hendak meneliti maupun mengembangkan penelitian serupa, hasil penelitian ini dijadikan sebagai tolak ukur dalam pelaksanaan penelitian, hendaknya mempertimbangkan variasi dan sampel maupun variabel yang akan diteliti dengan menambah variabel ataupun menggunakan variabel yang tidak diteliti oleh peneliti.