

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh dan signifikan antara Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2019 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, hal ini disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis (Uji t) dengan perolehan nilai signifikansi sebesar  $0,284 > 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $1,077 < 1,660$ ).
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2019 Universitas Negeri Medan, hal ini disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis (Uji t) dengan perolehan nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,753 > 1,660$ ).
3. Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) dan Motivasi Belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2019 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, hal ini disimpulkan berdasarkan hasil Uji Hipotesis (Uji F) dengan

perolehan nilai signifikansi sebesar  $0,017 < 0,05$  dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,224 > 3,09$ ).

4. Dalam perhitungan determinasi ( $R^2$ ) diperoleh sebesar, hal tersebut menunjukkan bahwa sumbangan pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) ( $X_1$ ) dan Motivasi Belajar ( $X_2$ ) terhadap Prestasi Belajar ( $Y$ ) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2019 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan adalah sebesar 7,9%. Sedangkan sisanya sebesar 92,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan dan kesimpulan di dalam penelitian ini, terdapat saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

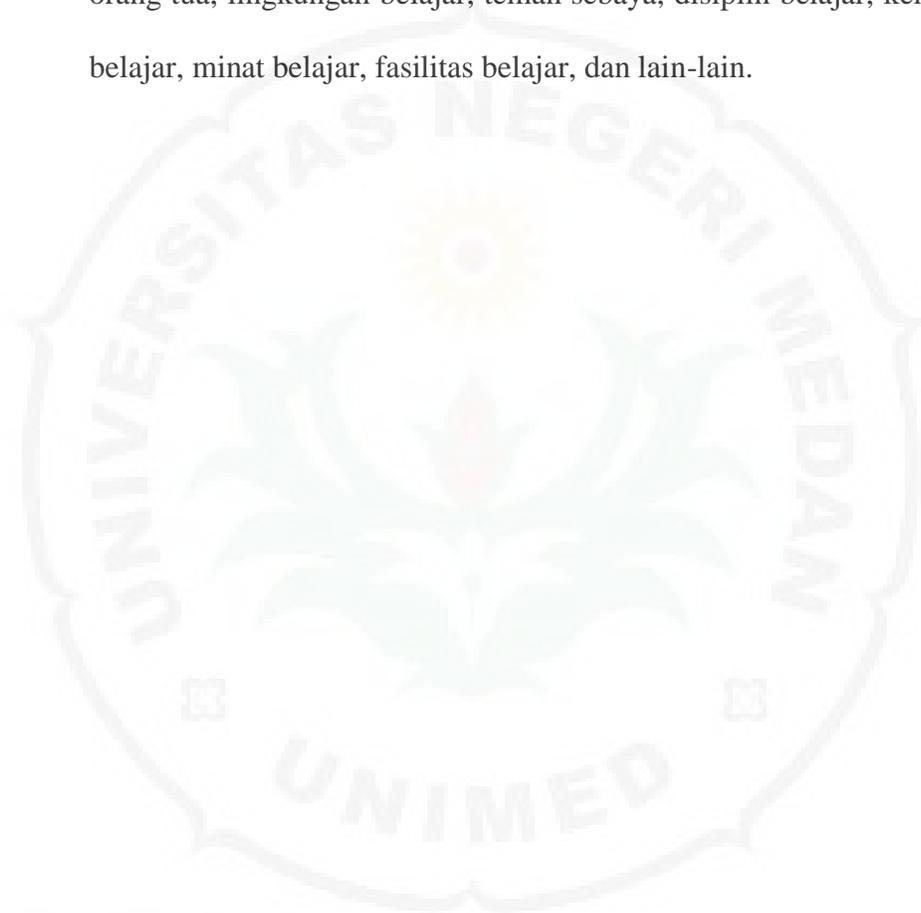
### 1. Saran Teoritis

- a. Bagi seluruh Mahasiswa, diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran secara daring dengan maksimal dan mampu menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi dalam diri seperti mempelajari materi perkuliahan terlebih dahulu secara mandiri sebelum dijelaskan oleh dosen dan selalu mengulangi materi perkuliahan yang dipelajari, serta memiliki pandangan sukses kedepannya dengan tekun belajar, hal ini akan berpengaruh positif dalam mencapai tujuan prestasi belajar yang optimal.

## 2. Saran Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman berharga yang dapat menambah ilmu dan wawasan peneliti yaitu tentang pembelajaran dalam jaringan (daring) dan motivasi belajar khususnya dalam upaya meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik dengan membangun pengetahuan secara mandiri, meningkatkan kerja sama kelompok, menggunakan multimedia pembelajaran dengan maksimal, dalam belajar memberi perhatian khusus, selalu termotivasi, dan memiliki ketertarikan dalam mendalami materi pembelajaran.
- b. Bagi Fakultas Ekonomi, dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan pembelajaran dalam jaringan (daring) dan motivasi belajar dalam mencapai prestasi belajar. Terkhususnya dalam pembelajaran daring, dari pihak fakultas bisa lebih memfasilitasi agar mahasiswa memiliki semangat atau motivasi untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan untuk menambah atau mengganti salah satu variabel karena masih banyak faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Dimana dalam penelitian ini diketahui bahwa kontribusi yang diberikan oleh variabel pembelajaran dalam jaringan (daring) dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sebesar 7,9%. Hal ini berarti 92,1% lagi dari variabel-variabel bebas lainnya yang mempengaruhi prestasi belajar yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Dengan demikian, diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat meneliti

faktor-faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, teman sebaya, disiplin belajar, kemandirian belajar, minat belajar, fasilitas belajar, dan lain-lain.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY