

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian statistik dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan mengenai pengaruh pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa Era *Society 5.0* pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 6 Medan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar Era *Society 5.0* pada kelas XI bisnis dari internet pemasaran mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan. Hal ini dapat dilihat dari uji regresi linear berganda yang menunjukkan $Y = 63.599 + 0,170X_1 + 0,093X_2$ dan uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ ($3.572 > 1.67065$) taraf signifikansi alpha 0,05 (5%). Dengan demikian hipotesis pertama diterima yaitu bahwa ada pengaruh dari pendidikan karakter (X_1) terhadap prestasi belajar (Y).
2. Terdapat pengaruh antara pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar Era *Society 5.0* pada kelas XI bisnis dari internet pemasaran mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan. Hal ini dapat dilihat dari uji regresi linear berganda yang menunjukkan $Y = 63.599 + 0,170X_1 + 0,093X_2$ dan uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ ($2.889 > 1.67065$) taraf signifikansi alpha 0,05 (5%). Dengan demikian hipotesis pertama diterima yaitu bahwa ada pengaruh dari pendidikan karakter (X_1) terhadap prestasi belajar (Y).

3. Terdapat pengaruh pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar Era *Society 5.0* pada kelas XI Bisnis Daring dan pemasaran di SMK Negeri 6 Medan. Hal ini dapat dilihat dari uji F yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{table}$ ($13,446 > 3,155$) dengan nilai signifikansi α $0,000 < 0,05$.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

a. Agar setiap siswa memiliki Pendidikan karakter yang baik seperti menghormati semua guru tanpa membeda-bedakan guru tersebut serta mematuhi peraturan yang telah diberikan.

b. Sebaiknya siswa menggunakan Gadget dengan baik dan mampu menggunakannya untuk mencari pelajaran untuk meningkatkan prestasi yang dimiliki.

2. Bagi sekolah SMK Negeri 6 Medan agar senantiasa meningkatkan pendidikan karakter pada setiap siswa untuk meningkatkan prestasi siswa dengan melaksanakan pembinaan kepada setiap siswa agar menerapkan kedisiplinan dalam waktu belajar

3. Perlu dilakukan penelitian selanjutnya untuk mencari faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar selain dari faktor-faktor pendidikan karakter dan penggunaan gadget.