

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil aktivitas belajar cenderung tinggi 44 siswa atau 57%, kreativitas belajar cenderung tinggi 34 siswa atau 56% dan hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak masuk dalam kategori baik 70,42.
2. Terdapat pengaruh aktivitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak.
3. Terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak.
4. Terdapat pengaruh aktivitas belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat di berikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran penelitian selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya harus lebih menekankan penjelasan kepada siswa sebelum membagikan angket, karena sebagian besar siswa masih belum mengerti tentang tata cara mengisi pernyataan angket sehingga hasil penelitian mungkin tidak sesuai dengan dugaan, dan diharapkan kepada peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis untuk melakukan penelitian dengan bentuk *expost facto* untuk menggunakan sekolah lebih dari satu dikarenakan penelitian *expost facto* menggunakan penelitian yang bersifat global.

2. Saran Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah untuk dapat menunjang segala kebutuhan yang diperlukan baik pendidikan maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

### 3. Saran Bagi Guru

Dengan memahami kreativitas dan aktivitas belajar siswa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital guru di harapkan untuk senantiasa menumbuhkan aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa dengan membuat kegiatan belajar mengajar semenarik mungkin agar para siswa antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar dan memudahkan pemahaman siswa pada materi yang akan disampaikan.

### 4. Saran bagi Siswa

Dengan mengetahui aktivitas belajar dan kreativitas belajar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital, di harapkan siswa belajar lebih giat, tekun dan rajin serta memanfaatkan waktu-waktu yang luang dengan kegiatan yang positif seperti membaca buku untuk menambah wawasan.