

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari pengolahan data hasil penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengaruh fasilitas dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran KKPI di SMK Sekecamatan Pontianak tenggara, secara parsial maupun secara simultan, sebagai fokus penelitian agar sejalan dengan rumusan sub-sub masalah penelitan yang telah ditentukan, adapun hasil rumusan sub-sub masalah penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Fasilitas di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara berada pada kategori rendah, kreativitas di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara berada pada kategori rendah, dan hasil belajar di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara berada pada kategori rendah.
2. Terdapat pengaruh fasilitas terhadap hasil belajar siswa sebesar 4,7% pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara..
3. Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa sebesar 7,6% pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.
4. Terdapat pengaruh fasilitas dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa sebesar 8,4% pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Sekecamatan Pontianak Tenggara.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang perlu disampaikan adalah:

1. Diharapkan bagi siswa dapat berperan aktif dan berpartisipasi serta berinteraksi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengekspresikan

ide-ide mereka ke dalam pembelajaran dan siswa dapat menunjukkan keaktifan dan kreativitasnya dalam mengikuti pembelajaran KKPI.

2. Bagi guru dapat dijadikan pertimbangan guru dalam meningkatkan kreativitas belajar yang tepat untuk siswa, lebih mudah menentukan strategi belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa dan selalu memberikan dukungan untuk merangsang semangat belajar siswa agar lebih efektif dan efisien.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mencari faktor variabel yang berbeda diluar fasilitas dan kreativitas.