

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam menguji juga menganalisis pengaruh *interpersonal skill*, *digital skill* dan lingkungan belajar pada *creative performance* mahasiswa akuntansi. Maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini, diuraikan sebagai berikut:

1. *Interpersonal skill* berpengaruh terhadap *creative performance* pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin meningkatnya *Interpersonal skill* yang dimiliki oleh responden, menyebabkan meningkatnya *creative performance* yang terjadi.
2. *Digital skill* berpengaruh terhadap *creative performance* pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin meningkatnya *Digital skill* yang dimiliki oleh responden, menyebabkan meningkatnya *creative performance* yang terjadi.
3. Lingkungan belajar berpengaruh terhadap *creative performance* pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin meningkatnya *Lingkungan belajar* yang dimiliki oleh responden, menyebabkan meningkatnya *creative performance* yang terjadi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran-saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan pada pihak UPN “Veteran” Jawa Timur dapat memberikan pelatihan-pelatihan khusus mengenai pengembangan *interpersonal skill* terhadap mahasiswa khususnya pada semester awal, dengan adanya peningkatan kemampuan ini dapat meningkatkan *creative performance* , sehingga pada saat mahasiswa lulus memiliki *creative performance* yang dapat menjadi bekal dalam berkarya.
2. Diharapkan juga pada mahasiswa juga selalu aktif untuk mencari tahu atau menggali informasi terkait pentingnya *digital skill* untuk meningkatkan *creative performance*.
3. Diharapkan pada Pemerintah dengan bekerjasama dengan PT (perguruan tinggi) untuk memberikan pelatihan dan fasilitas yang memadai pula seperti : jaringan, perangkat, dan pengetahuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga mahasiswa memiliki *creative performance* yang baik.

5.3 Keterbatasan

Pada penelitian dan pembahasan ini masih terdapat banyak keterbatasan. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut dapat dianggap sebagai potensi pengembangan bagi penelitian di masa mendatang. Identifikasi keterbatasan, terutama yang terkait dengan pendekatan metodologi menggunakan kuesioner, menimbulkan kekhawatiran akan potensi subjektivitas dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, disarankan agar pada penelitian berikutnya mempertimbangkan penambahan metode wawancara sebagai upaya untuk meningkatkan akurasi dan keberlanjutan hasil penelitian. Upaya ini diharapkan dapat memicu terciptanya penelitian yang lebih mendalam dan optimal daripada kajian sebelumnya.

5.4 Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat implikasi yang bisa diberikan oleh penulis terkait penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji tentang pengaruh teori atribusi tentang pengaruh *interpersonal skill digital skill* dan lingkungan belajar pada *creative performance* pada mahasiswa akuntansi UPN "Veteran" Jawa Timur
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak Mahasiswa akuntansi UPN "Veteran" Jawa Timur dalam meningkatkan *creative performance* yang akan dilakukan di tahun mendatang.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai landasan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan *creative performance*.