

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang didapatkan setelah melakukan observasi, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran ekstrakurikuler komputer dengan menggunakan model *Life Skill* menjadikan siswa SMP lebih kreatif dan bisa mengeluarkan ide pemikiran sendiri.
2. Banyak siswa yang memberi respon positif dalam proses belajar-mengajar dengan menggunakan model *Life Skill* yang berdampak terhadap pembelajaran ekstrakurikuler komputer (*Corel Draw*) menjadi lebih aktif dan kreatif.
3. Penerapan model *Life Skill* terbukti berhasil dilihat dari hasil uji kinerja yang telah diberikan terhadap siswa baik dalam proses pembelajaran maupun produk yang dihasilkan siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil observasi dan kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian tersebut, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Life Skill* dapat digunakan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran ekstrakurikuler komputer ataupun Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Karena setelah melakukan

penelitian terlihat peningkatan kreatifitas siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

2. Karena model *Life Skill* relatif memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih lama serta sarana dan prasarana yang mendukung penulis harapkan agar para peneliti selanjutnya dapat memperhatikan hal tersebut agar hasil yang diperoleh akan lebih baik.

