

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, pengolahan data, analisis data maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *work based learning* dengan menggunakan studi lapangan berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dikelas VII-D SMPN 3 Jatiwangi, disimpulkan juga secara keseluruhan bahwasannya model *WBL (studi lapangan)* tersebut dapat meningkatkan baik kreativitas maupun hasil belajar. Adapun penjabarannya dirincikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pada *pretest* yang mendapatkan nilai 48,07 sementara pada penilaian *posttest* mendapatkan nilai sebesar 74,08 di pembelajaran IPS menggunakan model *Work Based Learning (studi lapangan)*. Dengan hasil penialain sebesar itu maka dapat disimpulkan mendapatkan pengaruh yang baik. pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan pada test, hal tersebut tidak hanya terlihat dari hasi test tertulis saja namun dapat dilihat pula dari kreativitas siswa. proses pembelajaran model *Work Based Learning (studi lapangan)* tidak hanya diberikan untuk dihapal semata tapi, memberikan dampak terlebih dengan pembelajaran IPS yang diajarkan dan menggunakan studi lapangan yang merupakan pembelajaran dimana pelaksanaannya dilakukan *outdoor* tapi tidak menghilangkan ilmu pengetahuan, fakta yang didapat. Pembelajaran *work based learning (studi lapangan)* berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa karena siswa lebih dekat dengan pengalaman yang mereka alami secara langsung dan diajari, berdiskusi, bersama-sama.
2. Hasil untuk penilaian *pretest* mendapatkan sebesar 48 kemudian untuk *post test* mendapatkan sebesar 62,84 dari pernyataan tersebut terbukti terdapat perbedaan yang menonjol hal tersebut terasa karena faktor-faktor yang akan disebutkan dibawah ini: kurangnya rasa semangat dalam belajar sehingga menyebabkan siswa mudah lelah, lesu, cape dan tidak ingin berlama-lama dalam pembelajaran, proses penyampaian dengan video menimbulkan kondisi belajar yang cepat membuat bosan siswa. meskipun demikian, proses

pembelajaran menggunakan media video membuat siswa senang namun, pemberian pengajaran hanya bisa dilaksanakan dengan waktu yang terbatas.

3. Perbedaan kreativitas antara pelaksanaan model *work based learning (studi lapangan)* dengan model penayangan media video terlihat dari respon dan nilai yang berbeda. Respon pertama dengan menggunakan model *work based learning (studi lapangan)* menunjukkan semakin baik hasil belajar seseorang maka berpengaruh pada semakin baik pula kreativitas orang yang dimaksud. Pada penggunaan media video hasil yang diharapkan meningkat namun tidak terlalu meningkat pesat.
4. Keberhasilan *Work Based Learning* dengan media video terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. untuk kedua pernyataan ini terlihat dari keberhasilan penggunaan model pembelajaran *work based learning (studi lapangan)*. Kesuksesan tersebut dapat dilihat dari hasil yang memuaskan dari persekolahan. Dilihat dari kreativitas menunjukkan bahwa penggunaan model *work based learning (studi lapangan)* lebih berhasil karena mendapatkan nilai memuaskan, sementara itu untuk penggunaan model pembelajaran dengan media video didapatkan hasil yang diharapkan tidak terlalu besar sehingga dampak terhadap peningkatan kreativitasnya tidak terlalu besar. untuk hasil belajar yang didapatkan ialah sesuai dengan besarnya peningkatan kreativitas, karenanya semakin tinggi kreativitas yang didapatkan maka semakin besar pula atau semakin baik hasil belajar yang dihasilkan.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan diatas, maka direkomendasikan seperti berikut ini :

1. Rekomendasi bagi guru

Diharapkan guru dapat menjadi pengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga, menarik perhatian para siswa dalam pembelajaran IPS. Pendekatan pengajaran siswa dengan lingkungan secara langsung menjadikan mereka menjadi lebih dekat dengan situasi nyata dan masyarakat.

2. Rekomendasi bagi sekolah

Bagi pihak sekolah dapat memfalisitasi dengan lebih maksimal kegiatan *work based learning (studi lapangan)* berupa sarana dan prasarana, sehingga guru dapat lebih berkeaktivitas dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Rekomendasi ke prodi IPS

Bagi pihak prodi, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam Menerapkan serta menguatkan mata kuliah yang menunjang dan berkaitan mengenai pengembangan keterampilan dari segi berpikir kreatif contohnya peserta didik jadi memiliki banyak ide, dapat mengeluarkan ide tanpa adanya hambatan, dapat menjelaskan secara detail mengenai ide yang disampaikan. Selain itu, peserta didik mampu berkarya inovatif melalui pembelajaran IPS yang kontekstual dan kontemporer/eksis pada masa sekarang.

4. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya

Berikut rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, kreativitas merupakan bagian yang dibutuhkan dan tidak bisa terlepas dengan kegiatan dalam kehidupan, maka dari itu diharapkan dengan penelitian model *work based learning (studi lapangan)* dalam pembelajaran membuat guru mampu mengajak siswa untuk ikut tertarik dalam pembelajaran IPS dan menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang baik serta pada akhirnya bermanfaat bagi lingkungan.