

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan model pembelajaran *Probing-Prompting* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran PKn. Kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara menunjukkan bahwa pada observasi awal hanya 10 dari 25 peserta didik (32.26%) yang memiliki kreativitas belajar yang baik terhadap mata pelajaran PKn. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I hal tersebut mengalami peningkatan menjadi 18 siswa dari 25 peserta didik (57%). Peningkatan jumlah siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik dalam mata pelajaran PKn ini karena guru pada siklus I guru melakukan perubahan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Probing-Prompting*. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 22 siswa dari 25 peserta didik (66.67%). Temuan ini menunjukkan bahwa usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar yang baik dalam mata pelajaran PKn mengalami peningkatan yang sangat signifikan bahkan telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dan Setiap kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dilaksanakan perbaikan pada setiap pertemuan sebagai tindak lanjut, sehingga kualifikasi pembelajaran meningkat berdasarkan tahapan penelitian. Adanya peningkatan kreativitas belajar dalam kualifikasi pembelajaran, maka Hipotesis tindakan yang berbunyi “jika guru menerapkan model pembelajaran *Probing-Prompting* dalam pelajaran PKn maka kreativitas siswa akan meningkat dan akan terangsang dengan baik dan dapat diterima.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan diatas dapat dikemukakan beberapa saran berikut:

1. Model pembelajaran *Probing- Prompting* hendaknya digunakan guru sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Proses bimbingan peserta didik dalam menggunakan model *Probing- Prompting* harus dioptimalkan untuk memberikan hasil yang optimal guna mengembangkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
3. Agar penggunaan model pembelajaran *Probing- Prompting* lebih menarik maka guru perlu merancang skenario bermain kuis bertannya-jawab yang menantang siswa

sehingga mampu meningkatkan kreativitas belajar mereka terhadap materi yang dipelajari.