

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang diperoleh penulis dalam penelitian melalui tahap observasi, wawancara dan juga dokumentasi berdasarkan judul “ Penerapan Metode Tanya Jawab Berbasis Kasus Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas IX di MTs Shirathul Ulum Kertomulyo Trangkil Pati”

1. Penerapan metode tanya jawab berbasis kasus pada proses belajar mengajar IPS dilakukan dalam dua pertemuan pada satu bab. Penerapan metode pembelajaran ada beberapa tahapan diantaranya: 1) tahap perencanaan, dalam tahap ini pendidik menyiapkan RPP serta membuat metode pembelajaran yang digunakan, 2) tahap pelaksanaan, pembelajaran ada beberapa tahapan yang perlu dilalui dalam penggunaan metode tanya jawab berbasis kasus yaitu guru memberikan pengarahan serta teori pembelajaran, membuat kelompok dan diskusi, memberikan pertanyaan berbasis kasus, menjawab pertanyaan setiap kelompok. Dan juga tahap evaluasi. 3) tahap evaluasi, dalam tahap berikutnya ada evaluasi pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pendidik pada saat akhir proses pembelajaran berlangsung dan pendidik memberikan tes lisan maupun tertulis.
2. Faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui pembelajaran IPS dengan menerapkan metode tanya jawab berbasis kasus ada dua faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Faktor pendukung terdiri dari peran guru dan juga peran orang tua, kecerdasan dan minat belajar siswa, kreativitas belajar peserta didik, lingkungan sekitar serta teman sebaya. Solusi yang bisa diterapkan untuk memecahkan masalah pembelajaran adalah dengan menerapkan suatu perubahan pola berpikir kritis pada siswa dalam utamanya kompetensi sikap, pengetahuan, serta ketrampilan siswa pada saat proses pembelajaran secara langsung.
3. Kreativitas yang diperoleh peserta didik bisa menunjukkan hasil mengenai penggunaan metode tanya jawab berbasis kasus sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran, yang paling utama pada mata pelajaran IPS. Adapun hasil penerapan metode tanya jawab berbasis kasus pada mata pelajaran IPS memperoleh hasil yang menumbuhkan sebuah kreativitas belajar yang dipunyai

siswa yaitu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS semakin luas, peserta didik memperoleh nilai yang baik, serta kreativitas belajar peserta didik meningkat, peserta didik juga aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam peningkatan semangat belajar IPS.

B. Saran-saran

Dalam hasil penelitian yang dilaksanakan penulis dengan cara pengumpulan data-data terkait penelitian dengan judul Penerapan Metode Tanya Jawab Berbasis Kasus Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS IX di MTs Shirathul Ulum Kertomulyo, berdasarkan hal tersebut penulis memberikan saran untuk dijadikan panduan penelitian berikutnya, diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Untuk pihak sekolah perlu memberikan beberapa program yang bagus, baik pendidikan akademik maupun tidak pendidikan akademik yang sudah dilakukan supaya siswa bisa mengembangkan kreativitas belajar peserta didik serta hasil proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal. Supaya kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS bisa tersampaikan dengan baik.

2. Bagi Guru

Guru memiliki peran penting pada proses pembelajaran serta pendidik memberikan suatu dorongan dan juga motivasi kepada siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada penggunaan metode tanya jawab berbasis kasus IPS kelas IX di MTs Shirathul Ulum Kertomulyo Trangkil Pati.

3. Bagi Siswa

Untuk peserta didik penggunaan metode tanya jawab berbasis kasus dapat meningkatkan semangat belajar serta menerima proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Supaya pembelajaran IPS bisa tercapai secara maksimal.

4. Bagi Peneliti

Untuk peneliti ini bisa mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan pandangan kepada penulis juga memperoleh tambahan wawasan untuk peneliti berikutnya yang ada hubungannya dengan penerapan metode tanya jawab berbasis kasus untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.