BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran, dengan dua siklus, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan teknik *probing prompting* pada kelas III MI Bahrul 'Ulum Besur Sekaran Lamongan, pada materi semangat kerja dapat dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat diketahui dari pembuktian pada aktivitas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa, dari siklus I dan siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dari 62,5% menjadi 93,75% pada siklus II. Aktivitas siswa dari 72,72% pada siklus I menjadi 95,45% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada kriteria yang sangat baik.
2. Terdapat peningkatan pemahaman pada materi semangat kerja dengan menerapkan teknik *probing prompting* pada kelas III MI Bahrul 'Ulum Besur Sekaran Lamongan. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yaitu 73,63 meningkat menjadi 88 pada siklus II dengan prosentase ketuntasan pada siklus I 63,63% menjadi 90,90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan pada prosentase sangat baik dan siswa telah mampu memahami materi IPS dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, ada beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penerapan teknik *probing rompting*, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan teknik *probing prompting* dapat menjadi alternative dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Karena dalam penerapannya teknik ini dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran siswa dengan Tanya jawab, berkelompok, dan berdiskusi materi yang dipelajari, sehingga proses lebih variatif.
2. Pemberian pertanyaan dapat diselingi *ice breaking* agar siswa tidak tegang.
3. Mempertimbangkan penggunaan alokasi waktu yang memadai.
4. Penggunaan teknik *probing prompting* dapat divariasi dengan media yang menarik, seperti media gambar atau *reward*, sehingga siswa lebih aktif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id