

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan pembelajaran matematika PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa tersebut dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap. Berikut perinciannya: *Pertama*, tahap pendefinisian (*define*). *Kedua*, tahap perancangan (*design*). *Ketiga*, tahap pengembangan. *Keempat*, tahap penyebaran (*Disseminate*).
2. Perangkat pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni yang terdiri dari RPP dan Lembar Kerja. Perangkat tersebut telah divalidasi oleh tiga validator dan telah memenuhi criteria sangat valid. Berdasarkan penilaian kepraktisan perangkat dari setiap perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LK masing-masing memperoleh rata-rata minimal nilai B dan sesuai dengan kategori kepraktisan maka perangkat pembelajaran tersebut dapat dikatakan praktis.
3. Berdasarkan dari hasil pretest post-test dan observasi kreativitas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI berbasis problem posing dapat meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo.

