

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu model pembelajaran alternatif yang berasaskan gotong royong dimana siswa dikelompokkan dalam sebuah grup dan setiap siswa bertugas mempelajari suatu materi yang nantinya akan didiskusikan terhadap siswa lain. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, model ini menggunakan lembar kerja siswa *Word Square*. Terdapat kotak-kotak yang didalamnya terdapat kumpulan huruf yang membentuk jawaban dari pertanyaan, namun mempunyai huruf pengecoh di dalamnya. Berdasarkan tujuan penelitian, kesimpulan yang didapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada tahapan pengembangan media pembelajaran yang digunakan dibuat dengan software Macromedia Flash dibuat sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah didesain sebelumnya. Sehingga terbentuklah beberapa tampilan media pembelajaran diantaranya : tampilan home, tampilan untuk memasukan data kelompok asal, tampilan pengisian nama anggota kelompok asal, tampilan data kelompok asal setelah data terisi, tampilan untuk pemilihan topik, tampilan untuk melihat topik, tampilan instruksi untuk melakukan diskusi kelompok ahli, tampilan instruksi untuk memulai diskusi, tampilan waktu diskusi selesai, tampilan instruksi diskusi kelompok asal, tampilan waktu untuk diskusi kelompok asal. Untuk media lembar kerja siswa *Word Square* dibuat menggunakan media cetak kertas yang berukuran A4. Kemudian berdasarkan hasil penilaian (judgement) terhadap media pembelajaran yang dilakukan kepada 1 orang ahli media dan materi maka media pembelajaran yang dibuat oleh penulis pada penelitian ini layak digunakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran TIK. Media pembelajaran ini diimplementasikan sebagai alat bantu guru dalam menyajikan materi. Dengan menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu pembelajaran, siswa dapat lebih memahami materi tentang perangkat lunak pengolah kata (Ms. Word 2007).

2. Penerapan model kooperatif tipe jigsaw yang divariasikan dengan LKS word Square ini dilakukan di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil dari pretes dan postes kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata nilai pretes sebesar 57,21 dan rata-rata nilai postes sebesar 70,82. Sehingga, dapat diketahui selisih rata-rata nilai tes kelas eksperimen adalah sebesar 13,62. Sehingga didapat nilai gain ternormalisasi ($\langle g \rangle$) kelas eksperimen sebesar 0,31. Berdasarkan kriteria peningkatan hasil belajar melalui indeks $\langle g \rangle$, nilai 0,31 tergolong pada tingkat efektivitas “sedang”. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa **terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang divariasikan dengan lks word square.**
3. Sebelum pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw yang divariasikan dengan lks word square* dilakukan tes awal (pretes) pada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Dari hasil pretes diperoleh rata-rata nilai pretes kelas eksperimen sebesar 57,21 dan rata-rata nilai pretes kelas kontrol sebesar 50,23. Disini diketahui bahwa pengetahuan awal siswa pada kedua kelompok cenderung tidak berbeda. Setelah proses pembelajaran dilakukan tes akhir (postes) pada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Dari hasil postes diperoleh rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 70,82 dan rata-rata nilai postes kelas kontrol sebesar 63,23. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh hasil analisis indeks G dan $gain\ ternormalisasi\ (\langle g \rangle)$ diperoleh selisih rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar $G = 13,62$ atau $\langle g \rangle = 0,31$ (sedang) dan selisih rata-rata

nilai kelas kontrol sebesar $G = 13,00$ atau $\langle g \rangle = 0,22$ (rendah). Sehingga disimpulkan bahwa **hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang divariasikan dengan lks word square meningkat lebih signifikan daripada hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional.**

B. REKOMENDASI

Dalam setiap model pembelajaran yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran perlu adanya multimedia yang sesuai dengan kondisi dari model pembelajaran tersebut dan memvariasikan evaluasi siswa setelah terjadinya pembelajaran dengan membuat suatu media. Termasuk pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, sebaiknya menggunakan perangkat lunak berupa media yang mempunyai komposisi sesuai dengan indikator dan memiliki tampilan yang lebih menarik, sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk melakukannya.