

## ABSTRAK

**Eko Wirawan (1202441). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa (*Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran TIK Terhadap Siswa Kelas IX SMP Labschool UPI Bandung*).**

**Skripsi.** Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2018.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini merupakan sebuah terobosan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektifitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Labschool UPI Bandung. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* efektif meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran TIK Kelas IX SMP?”. Sedangkan rumusan masalah khusus dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint* pada aspek keterampilan berfikir lancar (*fluency*), berfikir luwes (*flexibility*), berfikir orisinal (*originality*), dan berfikir merinci (*elaboration*) pada mata pelajaran TIK Kelas IX SMP?”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* pada mata pelajaran TIK kelas IX di SMP Labschool UPI Bandung. Dari hasil penelitian yang didapat juga direkomendasikan kepada para guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model dan media pembelajaran serta kepada peneliti selanjutnya dapat menjadikan skripsi ini sebagai referensi dalam pengembangan permasalahan yang lebih luas.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif. *Puzzle JigsawPlanet*. Kemampuan Berfikir Kreatif.

Eka Wirawan, 2019

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN APLIKASI PUZZLE JIGSAWPLANET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRACT

**Eko Wirawan (1202441). Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw Type Assisted JigsawPlanet Puzzle Application To Improve Student Creative Thinking Ability (Quasi-Experimental Study on Grade IX ICT Subject at Labschool UPI Junior High School Bandung).**

**Thesis.** *Departement of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University Of Education, 2018.*

*The use of Jigsaw cooperative learning model with JigsawPlanet Puzzle application is a breakthrough in improving the quality of education in schools. This study aims to describe and analyze the effectiveness of using jigsaw cooperative learning model assisted JigsawPlanet Puzzle application through the students creative thinking ability on Grade IX ICT Subject at Labschool UPI Junior High School Bandung. The general problem formulation in this research "Is the use of cooperative learning model Jigsaw assisted JigsawPlanet Puzzle application effectively improve students' creative thinking ability on Grade IX ICT Subject ?". While the formulation of special problems in this research is "are there any difference in the improvement of creative thinking ability between students using Jigsaw type cooperative learning model with JigsawPlanet Puzzle application and students that using cooperative type jigsaw learning model with Microsoft PowerPoint application on the aspect of fluency thinking ability, flexibility thinking ability, originality thinking ability, and elaboration thinking ability on Grade IX ICT Subject?". The research method used in this research is quasi experimental method with Nonequivalent Control Group Design, while the sampling technique used is cluster random sampling. The result of the research shows that there is an improvement of students' creative thinking ability that use the Puzzle JigsawPlanet app on Grade IX ICT Subject at Labschool UPI Junior High School Bandung. From the results of the research also recommended to teachers to be more creative and innovative in developing models and learning media and to the next researcher can make this thesis as a reference in the development of a wider problem.*

**Keyword :** *Cooperative Learning Model. Puzzle Jigsaw Planet. The Ability of Creative Thinking.*

**Eka Wirawan, 2019**

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN APLIKASI PUZZLE JIGSAWPLANET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu