

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada yang mengacu pada rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IX (sembilan) pada mata pelajaran TIK di SMP Labschool UPI Bandung lebih meningkat secara signifikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet*. Secara khusus, kesimpulan dari penelitian ini dapat dilihat dari uraian di bawah ini:

- 1) Kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek kemampuan berpikir lancar (*Fluency*) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
- 2) Kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek kemampuan berpikir luwes (*Flexibility*) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
- 3) Kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek kemampuan berpikir merinci (*Elaboration*) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
- 4) Kemampuan berpikir kreatif peserta didik aspek kemampuan berpikir asli (*Originality*) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan

dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan di atas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau masukan bagi berbagai pihak untuk pengembangan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pihak-pihak terkait, yaitu:

1. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dari hasil penelitian ini, pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* dalam proses pembelajaran berpengaruh baik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu hendaknya Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dapat mempertahankan sekaligus meningkatkan kualitas perkuliahan mengenai model, media, dan strategi pembelajaran, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* yang menjadi suatu cara untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran.

2. Guru Mata Pelajaran

Direkomendasikan kepada para guru mata pelajaran TIK agar:

- 1) Dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini sebagai variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas.
- 2) Tergugah untuk mengembangkan lebih dalam media pembelajaran dan kreativitasnya dalam mengajar.
- 3) Tidak hanya terfokus pada satu media pembelajaran tertentu, melainkan mampu menguasai alternatif media pembelajaran lain yang dapat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Sekolah

Bagi pihak sekolah direkomendasikan agar memberikan dorongan kepada guru, khususnya guru mata pelajaran TIK untuk mengembangkan model dan media serta strategi pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini dalam rangka memperbaiki kualitas peserta didik.

Pihak sekolah agar memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, khususnya tentang media pembelajaran dengan mengikuti pelatihan, lokakarya, seminar dan kegiatan lain untuk menunjang *softskill*.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti sangat berharap supaya peneliti selanjutnya mampu mengembangkan lebih lanjut variabel-variabel yang akan dikaji mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* pada domain maupun aspek lainnya dan tidak menutup kemungkinan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi *Puzzle JigsawPlanet* ini dapat diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain selain TIK di SMP.