

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

Terdapat peningkatan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk setiap indikator hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II melalui model *kooperatif tipe jigsaw* pada kelas IV SDN 34 Air Pacah Kota Padang. Hal ini dapat terlihat dari presentase skor indikator aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila aspek kognitif pemahaman (C2) siswa kelas IV SDN 34 Air Pacah Kota Padang dapat ditingkatkan dengan menerapkan model *kooperatif tipe jigsaw*, yaitu capaian persentase KKTP 10 orang (50%) pada siklus I, dengan nilai rata-rata kelas 75. Pada siklus II presentase KKTP-nya meningkat menjadi 17 orang siswa (85%), dengan nilai rata-rata 90, dan siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah 3 orang (15%).
2. Hasil pembelajaran aspek afektif kerja sama (A2) siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*, dimana capaian pada siklus I adalah 61,5%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Dari perbandingan kedua siklus pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut, juga terdapat peningkatan capaian hasil pembelajaran aspek afektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Kooperatif tipe jigsaw* sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif lagi dalam membimbing siswa dalam menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* karena model *kooperatif tipe jigsaw* ini sebagai model pembelajaran yang afektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* ini afektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan terlibat aktif dalam pembelajaran, tentu akan dapat meningkatkan hasil belajar selain pada penilaian kognitif tetapi juga penelitian afektif.

4. Bagi Sekolah

Model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyanti, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadid, D. V., & Dewanto. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran CNC siswa Kelas XII TPM 2 di SMK PGRI-4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 91-95.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandar, & dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Jawa Tengah: IHYA MEDIA.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jamalah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 249-255.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiansah, H. T. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan Undiksha Vol. 9 No. 1*, 2599.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Projec Based Learning* (PJBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika 30 (1)*, 79-83.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2010). *Cooperatif Learning Teknik Jigsaw*. Online: Akhmadsudrajat.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.

- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulandari, N. S., & dkk. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif Dan Inovatif*. Kota Semarang Jawa Tengah: Cahaya Ghani Recovery.

