

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan dengan judul skripsi “Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dengan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III A ICP MI Negeri 2 Mojokerto” dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menerapkan pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media *puzzle* memiliki rata-rata sebesar 61,81 setelah dilakukan perlakuan meningkat menjadi 83,48. Peningkatan tersebut tergolong sedang dengan nilai N-Gain 58% menandakan efektivitas yang layak. kemudian didapatkan hasil dari ujian *paired sample t-test* nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga secara ilmiah dapat ditegaskan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media *puzzle* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III A ICP pada Tema 1 Bahasa Indonesia.

Strategi ini terbukti meningkatkan partisipasi aktif, keberanian tampil, kelancaran berbicara, serta kemampuan menyusun gagasan secara runtut. Dengan karakteristik yang menarik, kolaboratif, dan visual-kinestetik, model *Jigsaw-Puzzle* layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran relevan untuk memperkuat kompetensi komunikasi lisan dan keterampilan abad ke-21 di tingkat sekolah dasar.

B. SARAN

Perlu disadari bahwa masih banyak kekurangan bahkan masih jauh dari kata sempurna dan belum representatif dari skripsi ini. Oleh karena itu perlu adanya catatan yang dapat digunakan sebagai berikut:

1. Diharapkan pihak lembaga atau sekolah memberikan sarana prasarana atau menerapkan latihan pembaruan terkait metode baru dan penggunaan media pembelajaran. Serta menggunakan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media *puzzle*, karena hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan siswa dapat berperan aktif saat pembelajaran berlangsung.
2. Diharapkan kepada pendidik atau guru untuk lebih kreatif dan mengenal perkembangan teknologi yang semakin maju, sesuai dengan kegiatan pembelajaran siswa di sekolah agar pembelajaran terasa lebih aktif, menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Seiring berkembangnya teknologi yang pesat, diharpkan bagi siswa agar memanfaatkan pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media *puzzle* sebagai metode dan media pembelajaran yang menambah wawasan yang lebih luas.
4. Dalam penelitian ini, disadari bahwa adanya kekurangan yang perlu dikembangkan, sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengali dan memaksimalkan penelitiannya dengan baik terkait pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan media *puzzle* terhadap keterampilan berbicara siswa.