

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian eksperimen terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Patumbak tahun ajaran 2022/2023 peneliti menyimpulkan:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 11,149 dengan nilai dasar pengambil keputusan lebih rendah dari 0,05 dan $df= 34$ diperoleh $t_{tabel} = 1,69092$, maka didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,149 > 1,69092$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima
2. Terdapat selisih nilai yang signifikan pada hasil belajar sebelum dan sesudah implementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* pada siswa kelas XI OTKP di SMK Negeri 1 Patumbak T.A 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dengan nilai *pre-test* sebesar 53,14 dan nilai *post-test* sebesar 77,71 yang berarti hasil belajar meningkat sebesar 31,79 %.

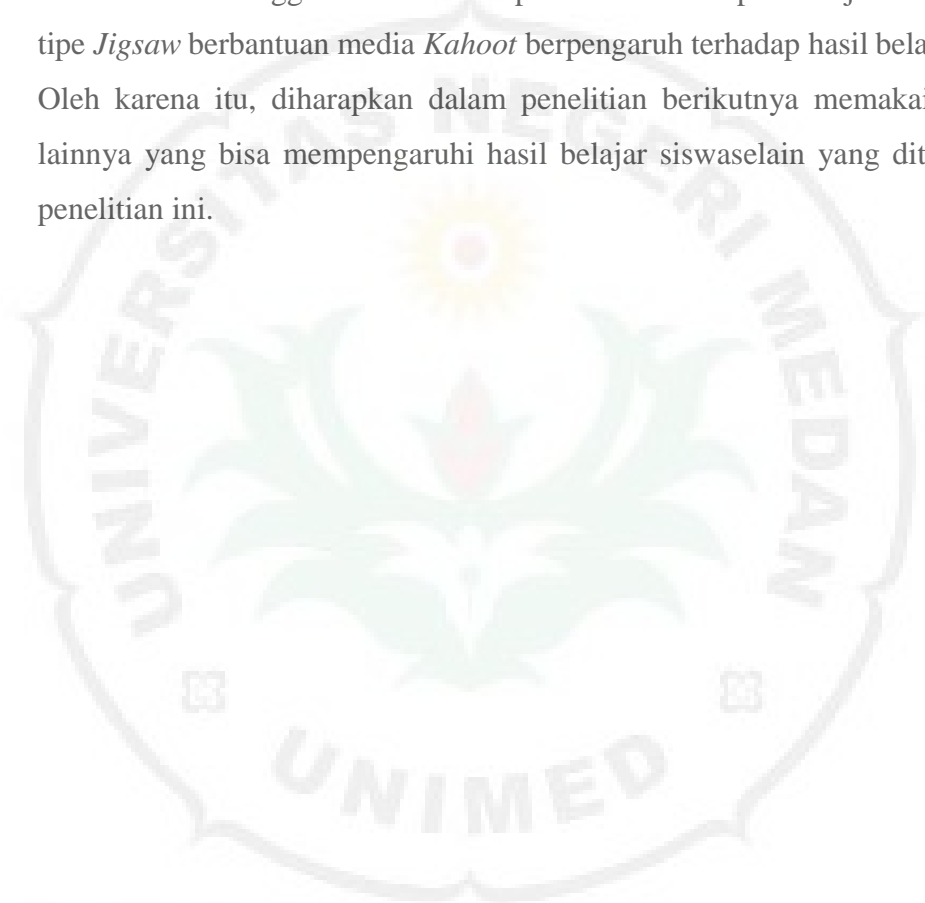
5.2 Saran

Berlandaskan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yakni:

1. Peneliti berharap pihak sekolah dapat memfasilitasi guru melalui pelatihan atau pun seminar agar dapat meningkatkan profesionalisme guru di sekolah nantinya.
2. Peneliti berharap model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media Kahoot ini dapat menjadi referensi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Model pembelajaran yang baik ialah model

pembelajaran yang berdasarkan dengan materi yang disampaikan, kemampuan siswa, tujuan pembelajaran, situasi pembelajaran, fasilitas pada pembelajaran serta kemampuan guru itu sendiri.

3. Penelitian ini menggunakan variabel penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan dalam penelitian berikutnya memakai variabel lainnya yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswaselain yang diteliti pada penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY