

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan Penulis sebelumnya, maka dapat disimpulkan dengan sebagai berikut:

- a. *Soft skill* pelajar yang diajar menggunakan *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* pada mapel Instalasi Penerangan Listrik kelas XI TITL terbukti meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji-t dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai rata-rata *Soft skill* pelajar meningkat dari 64,26 sebelum perlakuan menjadi 87,53 setelah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Jigsaw* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pengembangan *Soft skill* pelajar.
- b. *Soft skill* pelajar yang diajar menggunakan *Learning* model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan perkembangan yang lebih rendah dibandingkan dengan pelajar yang diajar menggunakan *Jigsaw*. Walaupun TGT mampu memotivasi pelajar melalui suasana kompetitif, hasil penelitian membuktikan bahwa peningkatan *Soft skill* pada kelas kontrol dengan TGT tidak sebesar kelas eksperimen dengan *Jigsaw*.
- c. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam perkembangan *Soft skill* pelajar antara kelas yang diajar dengan model *Jigsaw* dan kelas yang diajar dengan model TGT. Model *Jigsaw* lebih menekankan tanggung jawab individu dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, sehingga pelajar lebih aktif, terlatih dalam komunikasi, kepemimpinan, berpikir kritis, serta

kerjasama. Sebaliknya, model TGT lebih menonjolkan aspek kompetisi melalui permainan akademik sehingga kurang memberikan ruang bagi pengembangan tanggung jawab individu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Jigsaw* lebih efektif dibandingkan TGT dalam meningkatkan *Soft skill* pelajar kelas XI TITL pada mapel Instalasi Penerangan Listrik.

5.2 Implikasi

Kesimpulan di atas menyatakan bahwasanya *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* mempunyai pengaruh positif yang signifikan pada peningkatan *Soft skill* pelajar pada mapel Instalasi Penerangan, hal ini didukung oleh hasil post-test pelajar kelas XI TITL yang diajar memakai *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* lebih tinggi ketimbang dengan pelajar yang diajar memakai *Learning* model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan diterimanya hipotesis dari penelitian ini, maka SMK Negeri 13 Medan perlu mempertimbangkan, khususnya pada kelas XI TITL, supaya pengajar memakai *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai strategi pembelajaran utama, terlebih pada mapel yang menuntut keterlibatan aktif pelajar, pemahaman konsep teknis, dan penguasaan keterampilan kolaboratif dalam dunia kerja.

Learning model kooperatif tipe *Jigsaw* bukan cuma mengembangkan kesanggupan *Soft skill* pelajar, melainkan mendorong pengembangan keterampilan sosial lainnya, seperti kerjasama, komunikasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab dalam golongan. Hal ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, serta mendorong partisipasi aktif pelajar dalam tahap belajar, sehingga pelajar lebih termotivasi untuk belajar dan berkembang secara menyeluruh.

5.3 Saran

Sesuai hasil penelitian, kesimpulan, serta implikasi yang diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran dibawah ini:

- a. Bagi kepala sekolah, berharap bisa menjalin kerja sama yang baik dengan seluruh pengajar, khususnya pengajar-pengajar pada program keahlian TITL, supaya bisa mendukung dan memfasilitasi penerapan *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* secara optimal. Dukungan dalam bentuk pelatihan, penyediaan media pembelajaran, dan evaluasi rutin diperlukan supaya implementasi *Learning* model ini bisa mengembangkan *Soft skill* pelajar secara berkelanjutan.
- b. Bagi pengajar, disarankan untuk lebih cermat dan sanggup memilih *Learning* model yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan belajar. *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw* bisa dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran, terutama dalam upaya mengembangkan kesanggupan *Soft skill* pelajar lewat pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Pengajar juga perlu mempersiapkan tahapan (sintaks) *Jigsaw* dengan matang supaya pembelajaran berjalan efektif.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, yang hendak meneliti penelitian lanjutan terkait *Learning* model kooperatif tipe *Jigsaw*, disarankan untuk mengombinasikan model ini dengan pendekatan atau media pembelajaran lain yang lebih kontekstual dan relevan dengan mapel produktif. Penelitian lanjutan juga bisa mempertimbangkan variabel lain, seperti motivasi belajar, sikap sosial, atau keterampilan abad 21, supaya bisa memberi kontribusi yang lebih luas pada pengembangan pembelajaran di SMK.