

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan uji validasi pembelajaran menggunakan *Jigsaw Tegap (Teams Games Puzzle)* layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.
2. Pembelajaran menggunakan *Jigsaw Tegap* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif materi gerak lurus.
3. Penguasaan materi sebelum dan setelah penerapan pembelajaran *Jigsaw Tegap (Teams Games Puzzle)* mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata nilai n-gain peserta didik 0.66 dengan kategori sedang.
4. *Jigsaw Tegap (Teams Games Puzzle)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, yang dilihat dari respon peserta didik serta hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu, Pembelajaran *Jigsaw Tegap* dapat meningkatkan hasil belajar, dengan cara berkelompok sehingga dapat menjadi tutor antara teman sejawat atau aktif dalam pembelajaran berlangsung. Menjadikan peserta didik mampu belajar mandiri terlebih dahulu, berdasarkan materi yang sesuai dan dapat dilihat dari beberapa sumber.

Kekurangan dari penelitian ini yaitu, Pembelajaran yang diterapkan membuat peserta didik kurang beradaptasi. Karena peserta didik harus

belajar secara mandiri sebelum melaksanakan kegiatan pengelompokan berlangsung. Kendala dalam penelitian yaitu terkait dengan masalah waktu yang terbatas sehingga menyebabkan pembelajaran yang kurang maksimal.

## **B. Saran**

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pembelajaran menggunakan *Jigsaw TEGAP* dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian supaya menjadi lebih baik diperlukannya penelitian lebih lanjut agar pembelajaran dapat mencapai tujuan peserta didik yang sesuai harapan.