Menggunakan Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw dengan Metode Konvensional”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode komparasi dengan pendekatan kuantitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes yang berbentuk tes uraian dan pengujian v hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji T.  
Hipotesis uji (H0) yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar   
siswa dalam mata pelajaran TIK yang menggunakan metode cooperative learning tipe jigsaw berbasis komputer dengan metode pembelajaran konvensional berbasis komputer.

Dan hipotesis alternatif (H1) yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK yang menggunakan metode cooperative learning tipe jigsaw berbasis komputer dengan metode pembelajaran konvensional berbasis komputer. Penelitian ini dilakukan pada sampel yang terdiri dari dua kelas yang masing-masing memiliki jumlah siswa sebanyak 39 orang. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan pembelajaran TIK pada materi perangkat lunak pengolah angka dengan menggunakan metode konvensional di kelas X-B dan metode cooperative learning tipe jigsaw di kelas X-E. Adapun pengujian hipotesis dilakukan dengan mengkomparasikan nilai prestasi kedua kelas tersebut. Dari   
penelitian ini didapat data bahwa nilai rata-rata kelas konvensional sebesar 135,64 dan nilai   
rata-rata kelas jigsaw sebesar 164,41. Setelah dilakukan uji T dengan nilai Thitung sebesar 2,972 dan Ttabel pada α 0,01 adalah 2,625. Dengan demikian dapat dibuat keputusan bahwa   
hipotesis uji (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK yang menggunakan metode cooperative learning tipe jigsaw berbasis komputer dengan metode konvensional berbasis komputer.