

PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI JIGSAW ONLINE STRATEGY PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP N 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN

Erwan Kustriyono¹, Ida Ayu Panuntun², dan Rizka Hayati³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan

Email : erwan.unikal@gmail.com; ayyu_idda@yahoo.com; riskalinguistik@gmail.com

Disubmit : 17/06/2022 | Diterima : 27/07/2022 | Diterbitkan : 01/08/2022

ABSTRACT

Teaching learning process of Indonesian language at SMP N 1 Kedungwuni during the pandemic having its own challenges. These challenges require online collaboration with prioritizing the strategy of Student Centered Learning (SCL). That phenomena appeared around the teachers in SMP N 1 Kedungwuni. This happens because most of online learning media using teacher as a main facilitator. The aim of this activity program was to provide assistance for the teachers in implementing online media with jigsaw facilities in Indonesian language learning. The implementation method in this activity program was socialization, training, mentoring and evaluation. The finding of this program which was done through Jigsaw method assisted by E-Coole application shows that this media was very effective. At the last step, an evaluation was given to teachers and students. Through the evaluation step, the team of this program got the information that this program had improved the teachers' quality in implementing online media using Jigsaw in their learning. This program could be a reference and choice in Indonesian language learning using Jigsaw strategy in E-Coole application.
Keywords: online method; jigsaw; Indonesia language learning

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni pada masa pandemic menemui tantangan tersendiri. Tantangan tersebut menuntut adanya kolaborasi pembelajaran online dengan tetap mengedepankan strategi Student Centered Learning (SCL). Fenomena ini menjadi permasalahan tersendiri bagi para guru di SMP N 1 Kedungwuni. Hal ini dikarenakan sebagian besar media online dalam pembelajaran hanya bisa digunakan dengan model guru sebagai fasilitator utama. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pendampingan kepada para guru dalam mengimplementasikan media online berfasilitas jigsaw dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan secara daring dengan metode Jigsaw menggunakan aplikasi E-Coole menunjukkan bahwa media ini sangat efektif. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi yang diberikan kepada para guru dan peserta didik. Melalui tahap evaluasi, tim pengabdian memperoleh informasi bahwa kegiatan pendampingan ini telah meningkatkan kualitas para guru dalam mengimplementasikan media online dengan strategi jigsaw yang ada di dalamnya pada pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dapat menambah referensi dan pilihan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Jigsaw ada di dalam aplikasi E-Coole.
Kata Kunci: metode online; jigsaw; pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan. Pembelajaran tersebut merupakan suatu

kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mengubah perilaku, tabiat dan sikap peserta didik untuk menjadi lebih baik (Setiawati, 2015). Oleh

karena itu, pembelajaran dilakukan sejak dini, sebagai contoh dalam pembelajaran bahasa. Menilik kembali hakikat pembelajaran bahasa adalah suatu proses terjadinya interaksi antara para pelaku pendidikan (guru, siswa) dalam kegiatan bertukar informasi. Proses pembelajaran tersebut dilakukan secara sadar antar pelaku dalam memenuhi kebutuhan akan pentingnya bahasa.

Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia telah banyak mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut muncul sebagai akibat adanya perubahan paradigma pendidikan. Perubahan tersebut menyebabkan munculnya kebijakan-kebijakan baru yang harus diikuti oleh praktisi pendidikan di lapangan. Sebagai contoh maraknya aplikasi IPTEK dalam segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan.

Era pendidikan *online* merupakan istilah yang cocok dengan digalakkannya teknologi dalam kegiatan pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kecanggihan teknologi juga memberikan dampak bagi para guru. Mereka harus mampu menguasai berbagai media online dengan kecakapan kemampuan dalam mengoperasikan.

Fenomena yang muncul pada guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Pekalongan adalah sebegini besar dari mereka harus dihadapkan dengan kurangnya kemampuan dalam menggunakan berbagai media online dengan berbagai karakteristik yang berbeda. Disisi lain para guru tersebut dituntut untuk tetap mampu menjadi fasilitator pembelajaran dengan tidak mengenyampingkan penerapan metode *Student Centered Learning* (SCL). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan media online dengan fasilitas SCL, seperti Jigsaw. Sejalan dengan pendapat tersebut (Danumiharja, 2017) menyatakan bahwa jigsaw dapat mendorong siswa lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Suherti dan Maryam (2016),

model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif dengan memusatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator. Pendapat lain muncul dari Majid. Majid (2017), mendefinisikan jigsaw merupakan jenis pembelajaran yang kooperatif dengan menitik beratkan pada model pembelajaran berbasis pembentukan kelompok kecil belajar. Dikuatkan lagi oleh Silawati (2021) pembelajaran bahasa Indonesia dengan Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA efektif dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang membutuhkan pembelajaran secara kelompok. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Jigsaw merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan meletakkan konsep SCL didalamnya dan merealisasikan model pembelajaran tersebut dalam bentuk kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan pada permasalahan yang muncul di atas, maka tim pengabdian kepada masyarakat memberikan solusi berupa pendampingan dalam mengimplementasikan media online dengan fasilitas strategi jigsaw di dalam sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam 4 tahap. Tahap-tahap dalam kegiatan PKM ini adalah sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Pekalongan. Kegiatan sosialisasi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mensosialisasikan kegiatan pengabdian masyarakat kepada mitra PKM. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan 2 kali. Sosialisasi yang pertama adalah kegiatan sosialisasi pada perwakilan mitra, kegiatan ini bertujuan untuk menginformasikan dan mensosialisasikan kegiatan PKM. Setelah diadakan sosialisasi kepada perwakilan mitra, sosialisasi kedua dilakukan pada mitra PKM yang telah dipilih oleh perwakilan mitra PKM. Tujuan

dari sosialisasi kedua ini adalah untuk menginformasikan serta menjelaskan secara rinci dan detail mengenai tujuan dan pelaksanaan dari kegiatan PKM.

Tahap kedua adalah pelatihan. Pelatihan merupakan tahap yang penting dalam kegiatan PKM. Pelatihan adalah kegiatan dimana tim PKM mengajarkan dan memberikan pelatihan kepada para mitra PKM. Pelatihan ini merupakan pelatihan mengenai penggunaan teknik pembelajaran yang bernama Jigsaw dan penerapannya, khususnya dalam pembelajaran secara online. Pelatihan dalam kegiatan PKM ini sendiri terdiri dari 2 kali pelatihan. Pelatihan yang pertama adalah pelatihan mengenai apa itu pembelajran online dan teknik jigsaw secara umum. Pelatihan hari kedua khusus membahas bagaimana menerapkan metode Jigsaw dalam pembelajaran online.

Tahap ketiga dalam kegiatan PKM ini adalah pendampingan. Pendampingan adalah tahap dimana mitra PKM mempraktikan secara langsung ilmu-ilmu yang didapat dari pelatihan, dimana dalam kegiatan praktik ini, tim PKM mendampingi mitra PKM dalam menerapkan materi serta pengetahuan yang telah didapat dari pelatihan. Tahap pendampingan dilakukan 2 kali dalam kegiatan PKM. Tahap pendampingan dilakukan dua kali bertujuan untuk benar-benar memastikan mitra PKM dapat menerapkan teknik Jigsaw dengan baik.

Tahap terakhir dalam kegiatan PKM adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi dilaksanakan sebanyak 2 kali. Evaluasi pertama dilakukan dengan mitra PKM. Evaluasi pertama bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan PKM dapat berjalan lancar sesuai tujuan pertama. Evaluasi kedua dilaksanakan internal anggota PKM. Evaluasi kedua bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan awal dari kegiatan PKM secara keseluruhan apakah sesuai dengan tujuan umum kegiatan PKM atau tidak.

Hasil dan Pembahasan

Rangkaian pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan oleh TIM

pengabdian Universitas Pekalongan dengan pihak mitra SMP N 1 Kedungwuni, khususnya untuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Jigsaw. Metode Jigsaw merupakan bagian dari model Cooperative Learning (CL). Cooperative Learning merupakan instruksi kepada siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Model ini merupakan bagian dari penerapan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari tindak lanjut pengabdian E-Coole (*E-Cooperative Learning*). Aplikasi ini dikembangkan oleh TIM pengabdian dari Universitas Pekalongan. Salah satu aplikasi atau penerapannya di guru dan siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni. E-Coole dengan metode Jigsaw ini diterapkan dalam pembelajaran secara daring untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka objek dalam pengabdian ini adalah guru dan siswa yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan secara daring di masa pandemic covid-19. Pembelajaran secara daring menjadi tuntutan wajib yang dilaksanakan di SMP N 1 Kedungwuni di masa pandemik.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan empat tahap dari mulai sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan bergayut dengan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan model *cooperative learning* serta menggunakan aplikasi E-Coole dengan fokus pada metode Jigsaw. Metode Jigsaw dalam aplikasi E-Coole ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni, dengan guru bahasa Indonesia serta menerapkannya pada siswa yang mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggota 4-5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan

mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Sosialisasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat disosialisasikan ke mitra pengabdian yaitu SMP N 1 Kedungwuni. Sosialisasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi antara TIM pengabdian ke pihak mitra mulai dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pengabdian. Sosialisasi ini memaparkan keadaan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan memetakan guru dan siswa dalam menggunakan media secara daring dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, kemudian memaparkan bagaimana menggunakan aplikasi E-Coole dengan menggunakan metode Jigsaw untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, menyamakan persepsi bagaimana hambatan, kelebihan, dan kekurangan menggunakan metode Jigsaw dengan model *Cooperative Learning* dengan aplikasi E-Coole.

Sosialisasi ini dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap pertama dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* atau daring. Kegiatan sosialisasi daring ini diikuti oleh tiga orang dari tim pengabdian masyarakat Universitas Pekalongan, dibantu dengan dua orang mahasiswa sebagai tenaga bantu di tim lapangan. Selain itu diikuti oleh pihak mitra dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia untuk menyamakan persepsi dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian dan pihak mitra. Kegiatan ini berlangsung sangat hangat dan dinamis. Hangat dan dinamis yang dimaksud adalah bagaimana menyamakan persepsi menggunakan model dan metode serta aplikasi yang tepat dalam pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Kesamaan pandangan untuk memberikan pelayanan,

media, metode dan model yang tepat dalam kegiatan pembelajaran ini menentukan bagaimana aplikasi E-Coole dengan menggunakan metode Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa berjalan dengan baik untuk mendukung pembelajaran yang baik dan menarik bagi siswa dan guru di SMP N 1 Kedungwuni. Tahap pertama dengan daring ini berjalan baik dan akan dilanjutkan ditahap kedua.

Sosialisasi yang kedua dilaksanakan secara luring atau tatap muka secara langsung dengan protokol ketat kesehatan dimasa pandemic covid-19 sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan sekolah. Kegiatan sosialisasi ini menitik beratkan bagaimana aplikasi E-Coole dapat digunakan dengan menggunakan metode Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sosialisasi ditahap ini memastikan guru, siswa atau laboratorium TI (Teknologi Informasi) di SMP N 1 Kedungwuni dapat menginstal aplikasi E-Coole dengan menu atau bagian-bagian yang ada di dalamnya, salah satunya adalah cara menggunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Jigsaw. Sosialisasi yang kedua ini juga berjalan dengan lancar dan baik yang dilakukan secara luring.

Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan dua kali tatap muka. Karena dimasa pandemik, maka kegiatan dilakukan secara daring dan luring. Kegiatan daring dan luring ini dilakukan sesuai dengan arahan dan kesepakatan antara tim pengabdian dari Universitas Pekalongan dengan pihak mitra yaitu kepala sekolah SMP N 1 Kedungwuni. Pelatihan hari pertama dilakukan dengan menggunakan media *zoom*, kegiatan *zoom* secara daring ini menghadirkan pemateri dari tim pengabdian Universitas Pekalongan, serta peserta guru bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni yang diberi tugas mengikuti pelatihan ini berjumlah tiga orang guru bahasa Indonesia. Selain itu, kegiatan ini dibantu oleh dua mahasiswa yang menjadi operator dan tim IT dalam kegiatan ini. Hari pertama ini,

berfokus pada penjelasan bagaimana menggunakan aplikasi E-Coole dengan menggunakan metode Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Aplikasi ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, pelajaran bahasa Indonesia lebih banyak memunculkan kegiatan yang bersifat atau menggunakan kelompok kecil untuk diskusi. Dengan penerapan metode Jigsaw yang dimaksimalkan dalam pembelajaran secara daring akan membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat. Hari pertama ini guru sudah mulai faham dalam penggunaan dan cara memaksimalkan metode Jigsaw yang ada di dalam aplikasi E-Coole.

Pelatihan di hari kedua ini lebih berfokus bagaimana mempraktikkan metode Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dihari kedua ini jumlah guru bahasa Indonesia tetap berjumlah tiga orang. Karena kegiatan pelatihan di hari kedua dilaksanakan secara luring, maka interaksi antar tim pengabdian dari Unikal dengan guru menjadi lebih intensif namun tetap memperhatikan dan mematuhi prokes dalam berkegiatan. Dihari kedua ini, lebih banyak diskusi berkaitan dengan aplikasi Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan kelompok-kelompok kecil yang berisi 4-5 siswa dalam kelompok tersebut. Kelompok-kelompok tersebut ada di dalam aplikasi E-Coole sehingga pemanfaatan metode Jigsaw lebih masimal. Guru dapat melakukan unggah soal, kegiatan dan perintah lainnya secara daring. Selain itu, siswa dapat melakukan unggah tugas, komunikasi secara tulis di grup kecil tersebut dan dapat mengetahui hasil diskusi yang berlaku di kelas tersebut. Guru bahasa Indonesia tetap bisa mengontrol kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa dengan metode Jigsaw yang menggunakan aplikasi E-Coole. Ini beberapa simulasi pelatihan yang dilakukan tim dari Unikal, sehingga pelatihan berjalan lancar dan menarik. Pelatihan ini diharapkan dilaksanakan dengan skala yang lebih besar, misalnya dilaksanakan dalam lingkup MGMP bahasa Indonesia di Kabupaten Pekalongan.

Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara luring dengan objek pendampingan adalah guru bahasa Indonesia. Siswa tetap ada di rumah masing-masing, karena kegiatan pembelajaran masih secara daring di masa pandemi covid-19. Dengan mempersiapkan tahapan-tahapan yang ada di dalam metode Jigsaw yang ada di dalam aplikasi E-Coole. Tahap pertama guru-guru bahasa Indonesia diminta untuk membuka aplikasi E-Coole, siswa juga membuka aplikasi yang sama dengan memasukan identitas yang sudah diberikan ke guru dan siswa.

Guru dan siswa mengikuti tahapan dalam metode Jigsaw. Siswa dibuat kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-5 siswa, di dalam kelompok kecil itu dilakukan diskusi-diskusi kecil. Setiap siswa diminta untuk menjadi agen atau bertugas menyampaikan atau memahamkan ke anggota kelompoknya. Setelah itu mereka memahami tugas dan materi yang disampaikan dalam diskusi tersebut. Kelas yang menggunakan aplikasi E-coole menjadi lebih menarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi E-coole dengan metode Jigsaw dapat memperbaiki proses dan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di masa pendemi. Fakta ini menunjukan adanya respon yang baik dan positif ditunjukan oleh siswa dan guru pada saat pelaksanaan pembelajaran bahasa Inidonesia. Guru bahasa Indonesia setelah didampingi sudah faham dan mengerti dalam menggunakan aplikasi E-Coole dengan metode Jigsaw berjalan dengan baik dan lancar. Dengan penggunaan aplikasi E-coole dengan metode Jigsaw pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia menjadi lebih baik dan meningkat cukup baik dimasa pandemi.

Hari kedua juga berlangsung sama dengan tahapan di hari pertama pendampingan. Dikatakan dan difokuskan pada pelaksanaan Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan memaksimalkan aplikasi yang ada di dalam

E-Coole. Dihadari kedua tidak ada hambatan dalam pelaksanaan Jigsaw dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni. Kegiatan ini berlangsung sangat menarik dan saling melengkapi antara tim pengabdian Unikol dengan guru bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni. Mengingat aplikasi dan penerapan aplikasi ini maka dapat ditarik simpulan bahwa aplikasi E-coole dengan metode Jigsaw dapat memperbaiki proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi pembelajaran secara daring. Sehingga guru bahasa Indonesia dapat terbantu dalam memahami siswa berkaitan dengan materi dalam pembelajaran atau mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni.

Evaluasi

Tahapan atau langkah selanjutnya ada dalam kegiatan pengabdian di SMP N 1 Kedungwuni adalah tahap evaluasi. Tahapan evaluasi ini merupakan penutup dalam rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan antara tim Universitas Pekalongan dengan guru bahasa Indonesia di SMP N 1 Kedungwuni. Tahapan evaluasi ini merupakan bagian penting untuk melihat sejauh mana capaian dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Kegiatan evaluasi ini menunjukkan bahwa kekurangan atau kelemahan pembelajaran secara daring yaitu tersedianya fasilitas dan sarana prasarana teknologi informasi. Perangkat dan sinyal yang digunakan secara daring masih ada dan tidak tersebar merata didapatkan atau dihadapi oleh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia secara daring dengan menggunakan metode Jigsaw menggunakan aplikasi E-Coole. Guru dan siswa selalu mencoba untuk mencari solusi yang terbaik dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Selain itu aplikasi dan metode diharapkan dapat diterapkan di semua mata pelajaran di SMP N 1 Kedungwuni dengan pendampingan dari TIM pengabdian masyarakat Universitas

Pekalongan sebagai bentuk dan wujud nyata penerapan IPTEK di masa pandemi.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dalam artikel ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat di SMP N 1 Kedungwuni, berupa kegiatan pendampingan secara daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Jigsaw pada aplikasi E-Coole telah berjalan lancar. Kegiatan pengabdian ini didasarkan atas permintaan mitra pengabdian kepada masyarakat. Diawali dengan mempersiapkan aplikasi E-Coole yang dilaksanakan untuk kegiatan pembelajaran secara daring untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia, guru bahasa Indonesia juga mengalami hambatan dalam pembelajaran secara daring, maka dikuatkan untuk pelaksanaan dengan menggunakan metode Jigsaw yang ada di dalam aplikasi tersebut. Dengan kegiatan pengabdian ini dengan menggunakan metode Jigsaw berjalan dengan baik dan lancar dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu dapat menambah referensi dan pilihan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode Jigsaw ada di dalam aplikasi E-Coole.

Daftar Pustaka

Danumiharja, Rusmini. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri Majasari Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang*. Dikases di <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/18/16>. BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol. 3No 1Februari2017 ISSN (p) 2461-3961 (e) 2580-6335.

Gillies, R. M., & Ashman, A. F. (2005). *Co-operative Learning: The Social and*

Intellectual Outcomes of Learning in Groups. New York: RoutledgeFalmer.

Bahasa. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Lusi M. (2016). *Improving Reading Comprehension by Using Jigsaw Strategy at Stkip Pahlawan Tuanku Tambusai*, Journal of English Language, 1(2), 34-42.

Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Setiawati, Lis. (2015). *Pembentukan Karakter Siswa melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jurnal Pendidikan. Vol.16, No.1.

Silawati, Nur Eva. (2021). Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMA Negeri 7 Kota Bengkulu tahun Ajaran 2018/2019. Dikases <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/BIOEDUSCIENTIFIC/article/view/1486>. VOL. 2 NO. 1, MARET 2021 JURNAL BIOEDUSCIENTIFIC PPs UNMUH BENGKULU e-ISSN: 2721-5881

Silver, H. F., Strong, R.W., & Perini, M.J. (2007). *The Strategic Teacher: Selecting the Right Research-Based Strategy for Every Lesson*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Suherti, Euis & Rohimah, Siti Maryam. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah*. Dalam E-book dan Hand out Mata Kuliah.

Yusfaiza Yusuff & Mohd Isha Awang. (2012). *Aplikasi Pembelajaran Jigsaw II Dalam Pengajaran Penulisan Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 2(2), 62-70.

Zamri Mahamod. (2018). *Pemikiran Inventif dalam Pengajaran dan Pembelajaran*

