



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI NAIKOTEN 1

Agnes Engelia Sui^{1*}, Silvester P. Taneo², Martha Khristina Kota³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Nusa Cendana Kupang

*Email: agnessui68@gmail.com, silvester.taneo@staf.undana.ac.id, marthakota87@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3980>

Abstrak

Hasil oleh Agnes Engelia Sui, NIM:2101140002, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Keberagaman Budaya Di Indonesia Di Kelas V SD N Naikoten 1”. Dengan rumusan masalah adalah : Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya di indonesia di kelas V SD N Naikoten 1? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *PowerPoint* Interaktif. Metode Penelitian ini Yakni Penelitian Tindakan Kelas, teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari teknik observasi, teknik tes dan studi dokumentasi; subjek penelitian 26 orang peserta didik yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan dengan teknik dan analisis data yakni deskriptif kuantitatif. Penelitian ini diadakan di SD N Naikoten , dengan hasil penelitian ini menunjukan bahwa hasil pada siklus I dari 26 orang yang tuntas 16 orang (61%), tuntas karena tidak bermain pada saat pembelajaran berlangsung, menyimak dengan baik penjelasan guru, memahami materi yang diajarkan, mempresentasikan hasil diskusi, mengerjakan soal tes dengan benar. Sedangkan yang tidak tuntas 10 orang (38%), dinyatakan belum tuntas karena bermain/bercerita pada saat pembelajaran berlangsung, belum memahami materi yang diajarkan , belum mampu mengerjakan soal tes dengan benar. Kekurangan guru yakni belum mampu menguasai kelas dan memberikan motivasi kepada peserta didik, guru menjelaskan materi tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Selanjutnya siklus II dari 26 orang peserta didik, dinyatakan tuntas 26 orang (100%), karena peserta didik mampu bekerja sama dalam belajar kelompok dengan baik, mampu mengikuti pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Powerpoint* Interaktif dengan baik, mampu bertanya dan menjawab pertanyaan yang guru berikan, mampu memahami dengan baik penjelasan guru. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Keberagaman Budaya Di Indonesia Di Kelas V SD N Naikoten 1, Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, *Powerpoint* Interaktif, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan keterampilan, serta akhlak mulia yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan unsur terpenting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang



nantinya berguna bagi kelangsungan hidupnya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Sistem pendidikan yang baik diharapkan akan dapat melahirkan generasi bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sehubungan dengan hal ini pemerintah terus melakukan segala upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan yang dilakukan pemerintah yaitu dengan dilakukan pembaharuan pada kurikulum.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, implementasi kurikulum pendidikan di tanah air sendiri sejak dahulu sudah mengalami berkali-kali pergantian kurikulum. Adanya perubahan kurikulum pendidikan dilatarbelakangi oleh berbagai alasan dan faktor diantaranya karena ingin memperbaiki kualitas pendidikan, perkembangan zaman yang terus mengalami perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, menyiapkan tantangan generasi bangsa dalam dunia kerja yang membutuhkan kemampuan dan keterampilan yang dapat diperoleh dari pendidikan. Kurikulum yang saat ini berlaku disebut dengan kurikulum merdeka. Sebagaimana pada namanya, kurikulum tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan karakter anak, yaitu pelajar berkarakter Pancasila, mengembangkan minat, bakat dan potensi anak serta pembelajaran yang lebih memerdekakan guru dan siswa. Dalam kurikulum ini, nomenklatur Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berganti menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang saat ini diajarkan di Sekolah Dasar. Perubahan Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menjadi Pendidikan Pancasila, dilakukan agar dalam proses pembelajaran lebih menjiwai nilai-nilai dari sila Pancasila, artinya Pancasila menjadi pandangan hidup dan kepribadian bangsa yang nilai-nilainya bersifat nasional yang mendasari kebudayaan bangsa. Nilai yang terkandung di dalam 2 sila Pancasila merupakan perwujudan dari aspirasi (cita-cita hidup bangsa)

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang di dalamnya siswa belajar dan bekerja melalui kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok heterogen. Dalam belajar kooperatif siswa dimungkinkan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu untuk memahami suatu materi, memeriksa dan memperbaiki pekerjaan teman serta kegiatan lainnya, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang tinggi. Ditekankan pemahaman pada siswa, bahwa tugas belum selesai apabila salah satu anggota kelompok belum menguasai dan memahami materi pembelajaran. Selain hal tersebut, pembelajaran kooperatif memungkinkan timbulnya komunikasi dan interaksi yang lebih berkualitas antar siswa dalam kelompok maupun antara siswa dengan siswa antar kelompok. Pada pembelajaran kooperatif ini guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan moderator. Pada pembelajaran kooperatif setiap siswa ditempatkan pada setiap peran yang sama untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan keberhasilan belajar, yang dipandang tidak semata-mata dapat ditentukan oleh guru, tetapi merupakan tanggung jawab bersama, sehingga mendorong tumbuh dan berkembangnya rasa bekerjasama dan saling membutuhkan diantara siswa

Keadaan ini menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa pada semester 2 melalui data nilai yang diperoleh peneliti dari wali kelas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Naikoten 1 diketahui sangat rendah, dari total 32 orang siswa, 8 siswa nilainya memenuhi atau di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 sedangkan 24 orang siswa rata-rata nilai tidak memenuhi atau di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sebanyak 75% siswa yang belum tuntas. Untuk mengatasi hasil belajar yang tidak maksimal atau rendah dalam pembelajaran, maka guru harus menciptakan suasana yang menarik untuk mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian untuk menciptakan suasana belajar yang menarik agar mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran mencapai hasil belajar yang maksimal, maka harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Dalam mengatasi masalah tersebut, memerlukan pendekatan yang lebih menarik, partisipatif dan efektif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan media



powerpoint interaktif sangat dibutuhkan. Dengan penerapan kombinasi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia, karena model jigsaw menekankan pada kerja sama antar siswa, tanggung jawab individu dalam kelompok, dan keterlibatan aktif selama proses belajar, sedangkan *powerpoint* interaktif membantu visualisasi konsep-konsep keberagaman budaya sehingga lebih mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang di atas, Karena rendahnya hasil belajar siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Maka peneliti menawarkan solusi dengan akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya di Indonesia melalui Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia di kelas V SD N Naikoten 1.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Muslich (2013:10) menyatakan bahwa PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Prosedur pelaksanaan mengikuti prinsip dasar Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan diawali dengan mengidentifikasi gagasan umum yang dispesifikasikan sesuai dengan judul penelitian. Spesifikasi gagasan tersebut lebih lanjut dilaksanakan melalui empat tahapan secara berulang-ulang yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan tes, serta refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Modul Ajar, Bahan Ajar LKPD, soal.

1. Modul ajar

Modul ajar adalah dokumen pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan lengkap oleh pendidik sebagai panduan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Modul ini berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, materi, metode, media, serta asesmen yang digunakan dalam satu topik atau subtema tertentu.

2. Lembar observasi

Untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar selama pembelajaran berlangsung di lakukan dengan lembar observasi. Observasi dilakukan pengamatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan keaktifan guru atau kemampuan guru atau peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Soal tes

Untuk mengambil data tentang hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil tes yang dilakukan pada akhir siklus

4. Data Observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung dengan rentang skor 1-4 dimana 1 adalah skor terendah dan 4 adalah skor tertinggi dengan rumus :

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maximum}} \times 100$$

(Sadjuna, 2008:133)

5. Data Tes

a. Nilai ketuntasan individual

$$X = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maximum}} \times 100$$

Keterangan : X = nilai siswa

b. Nilai Rata-rata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum n}{\sum x} \times 100$$



Keterangan :

$\bar{x}$: Nilai rata- rata

$\sum n$: jumlah nilai seluruh siswa

$\sum x$: Jumlah siswa

c. Nilai Presentasi Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum \text{siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P : Presentase Ketuntasan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil Nilai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	ADN	75	Tuntas
2.	AEG	75	Tuntas
3.	AGMM	80	Tuntas
4.	APD	75	Tuntas
5.	AMH	70	Tidak tuntas
6.	CKEL	50	Tidak tuntas
7.	CRK	80	Tuntas
8.	CGRRK	60	Tidak tuntas
9.	CAA	75	Tuntas
10.	EMLT	60	Tidak tuntas
11.	EL	80	Tuntas
12.	GSJN	80	Tuntas
13.	JMR	80	Tuntas
14.	JGM	60	Tidak tuntas
15.	JNML	60	Tidak tuntas
16.	JAJ	60	Tidak tuntas
17.	LSF	80	Tuntas
18.	MYLL	75	Tuntas
19.	MSASNia	70	Tidak tuntas
20.	PBDM	80	Tuntas
21.	PNY	70	Tidak tuntas
22.	PRP	80	Tuntas
23.	RRFF	75	Tuntas
24.	RAD	80	Tuntas
25.	RAE	80	Tuntas
26.	VKME	70	Tidak tuntas
Jumlah Niklai		1.880	
Rata-rata		72,30	
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		16	
Persentase Ketuntasan		61%	
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas		10	
Persentase Yang Tidak Tuntas		38%	
Jumlah Siswa		26	



Hasil tes atau evaluasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 16 orang, sementara 10 siswa lainnya belum tuntas. Rata-rata nilai keseluruhan adalah 72,30 sehingga diperlukan perbaikan dalam siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Nilai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	ADN	85	Tuntas
2.	AEG	80	Tuntas
3.	AGMM	90	Tuntas
4.	APD	80	Tuntas
5.	AMH	75	Tuntas
6.	CKEL	75	Tuntas
7.	CRK	95	Tuntas
8.	CGRRK	85	Tuntas
9.	CAA	85	Tuntas
10.	EMLT	80	Tuntas
11.	EL	85	Tuntas
12.	GSJN	90	Tuntas
13.	JMR	85	Tuntas
14.	JGM	75	Tuntas
15.	JNML	75	Tuntas
16.	JAJ	80	Tuntas
17.	LSF	85	Tuntas
18.	MYLL	80	Tuntas
19.	MSAFSN	75	Tuntas
20.	PBDM	85	Tuntas
21.	PNY	75	Tuntas
22.	PRP	85	Tuntas
23.	RRFF	80	Tuntas
24.	RAD	85	Tuntas
25.	RAE	85	Tuntas
26.	VKME	75	Tuntas
Jumlah Nilai		10.545	
Rata-rata		81.52	
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		26	
Persentase Ketuntasan		100%	
Jumlah Siswa		26	

Pada hasil tes siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan sehingga diharapkan dengan adanya tes pada siklus II dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut. Setelah dilakukan tes

a. Perbandingan hasil lembar observasi guru menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dengan hasil jumlah keseluruhan yang tercapai dengan nilai persentase 78% pada siklus I, sedangkan siklus II mengalami peningkatan hingga jumlah keseluruhan yang dicapai dengan persentase 86%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Hasil Perbandingan Lembar Observasi Guru Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw* Siklus I dan Siklus II



Hasil Observasi Aktivitas Guru	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	7,5	
Kriteria	B	

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran, dapat diketahui bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut merupakan rangkuman hasil penelitian dan pembahasan yang mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif.

Aktivitas belajar siswa dinilai untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi ketika guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang keberagaman budaya di Indonesia. Dengan model ini, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SD N Naikoten 1. Siswa tidak hanya membaca sekedar memahami materi keberagaman, tetapi juga mengembangkan sikap kritis terhadap materi tersebut. Mereka belajar mengajukan pertanyaan, mencari jawaban berdasarkan interpretasi mereka, serta menyampaikan kembali materi keberagaman budaya di Indonesia secara kreatif. Selain itu, siswa juga dilatih untuk menulis kembali isi materi keberagaman budaya di Indonesia dan mengkomunikasikan pemahamannya secara komprehensif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif dalam penelitian ini membawa perubahan signifikan dalam pola pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi hanya sebatas membaca materi keberagaman budaya di Indonesia dan menjawab pertanyaan, tetapi melalui tahapan yang sistematis agar siswa benar-benar memahami isi materi sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif. Dalam setiap siklus pembelajaran, siswa dilatih untuk membuat pertanyaan, menemukan jawaban, mengidentifikasi ide pokok, serta menuliskan dan mendeskripsikan kembali isi materi berdasarkan pemahaman mereka. Aktivitas ini mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selama penelitian siswa mengikuti instruksi guru dengan baik, yang berdampak pada peningkatan aktivitas belajar mereka di setiap siklus. Pada siklus I, aktivitas siswa masih belum optimal karena mereka masih beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan guru. Meskipun aktivitas fisik siswa sudah cukup baik, partisipasi aktif dalam memahami dan mendiskusikan materi masih kurang. Namun, pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Siswa lebih terlibat dalam mengerjakan tugas, berinteraksi secara lebih terarah dengan guru, serta merasa lebih nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran karena telah terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif. Hasil analisis data dari observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menunjukkan peningkatan yang jelas. Pada siklus I, nilai aktivitas siswa mencapai 65 dengan kriteria (C), sementara pada siklus II meningkat menjadi 100 dengan Kriteria (A). Dengan demikian, penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan karena siswa telah memenuhi Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan yang ditetapkan telah tercapai.

Penggunaan *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Media *Powerpoint* interaktif mampu menyajikan informasi secara visual, sistematis, dan menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi materi. Dalam pelaksanaan model jigsaw, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menguasai dan menjelaskan bagian materi kepada anggota kelompoknya. *Powerpoint* interaktif berperan penting dalam membantu siswa memahami bagian materi mereka secara lebih mendalam, melalui tampilan yang mendukung gaya belajar visual. Selain itu, interaktivitas dalam *Powerpoint* mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, baik saat berada dalam kelompok ahli maupun kelompok asal. Dengan demikian, integrasi *Powerpoint* interaktif tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa, tetapi juga



meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukan bahwa semua aspek yang diamati telah dilaksanakan, meskipun masih ada beberapa yang belum maksimal. Berdasarkan data aktivitas guru dalam pembelajaran dari siklus I hingga siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan nilai rata-rata 75 dengan kriteria (C), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100 dengan kriteria (A). Peningkatan ini terjadi karena guru menyadari perlunya perbaikan dalam aktivitas pembelajaran agar kemampuan membaca siswa semakin meningkat. Setiap aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berfokus pada pengembangan kemampuan membaca pemahaman siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia kelas V. Ketuntasan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia meningkat pada siklus I terdapat sebesar 61%, sedangkan pada siklus II meningkatkan menjadi 100%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 71% dari siklus I ke siklus II, menunjukan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan *powerpoint* interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Oktavia, E.N Keberagaman Budaya Dan Toleransi Dalam Membangun Semangat Nasionalisme Pendidikan Di Indonesia
- Arikunto, S. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Evitasari, AD, & Setyani, W. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Aswaja Pressindo.
- Sudjana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : RemajaRosdakarya.