



Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mata Kuliah Kewirausahaan

Muhammad Iqbal Alamsyah¹, Neti Budiwati², Andrieta Shintia Dewi³, Muhamad Syahwildan⁴,
Moehamad Satiadarma⁵

¹²³⁴⁵Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: andrieta@upi.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-01 Keywords: <i>Ontology; Philosophy; Islamic Education.</i>	Through the Kampus Merdeka program, there are wide opportunities for students to enrich and improve their insights and competencies in the real world according to their passions and ideals. Quite a lot of research has been conducted by making students the subject of research, where cooperative learning methods provide benefits in several aspects for students. However, there has not been any research on what kind of cooperative learning method can have a higher effect on learning motivation. This study aims to determine the effect of the application of the Jigsaw-type cooperative learning method on learning motivation among STIE X students in Bandung in the entrepreneurship course. The data collection method used is through questionnaires and observation tools. Research hypothesis testing with comparative tests using descriptive statistical methods and correlation tests.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-01 Kata kunci: <i>Ontologi; Filsafat; Pendidikan Islam.</i>	Melalui program kampus merdeka, terbuka kesempatan luas bagi mahasiswa untuk memperkaya dan meningkatkan wawasan serta kompetensinya di dunia nyata sesuai dengan passion dan cita-citanya. Cukup banyak penelitian yang telah dilakukan, dengan menjadikan peserta didik sebagai subjek penelitian, dimana metode pembelajaran kooperatif memberikan manfaat dalam beberapa aspek bagi peserta didik. Namun belum dapat ditemukan penelitian tentang metode pembelajaran kooperatif seperti apa yang dapat memberikan pengaruh lebih tinggi pada motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap motivasi belajar pada mahasiswa STIE X di Bandung pada mata kuliah kewirausahaan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan alat bantu kuesioner dan observasi. Pengujian hipotesis penelitian dengan uji komparatif menggunakan metode statistik deskriptif, uji korelasi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat pesat, kebijakan dalam pembelajaran yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan salah satunya ialah kampus merdeka. Kampus merdeka merupakan kerangka untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi. Dalam mewujudkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, peran dosen pun menjadi penting dalam proses pengajaran untuk membantu mahasiswa. Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan juga perilaku individu. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien (Kemp dalam Rusman, 2011).

Faktor-faktor yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajar dapat bersumber pada diri peserta didik atau lingkungan peserta didik (Juwita, 2018). Dosen seringkali menghadapi persoalan dalam membangkitkan motivasi belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Terkadang dosen berasumsi bahwa motivasi belajar mahasiswa merupakan masalah mahasiswa itu sendiri, dan mahasiswa yang bertanggung jawab untuk mengusahakan agar mempunyai motivasi yang tinggi. Namun sebenarnya dosen dapat berusaha untuk dapat menerapkan prinsip-prinsip motivasi dalam proses dan cara mengajar, untuk merangsang, meningkatkan, dan juga memelihara motivasi mahasiswa dalam belajar (Irawan, Suciati, dan Wardani, 1997 dalam Siswoyo, 2012).

Motivasi sangat diperlukan di dalam belajar (*motivation is an essential condition of learning*), hasil belajar akan optimal. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula

pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa (Sardiman, 2001:82). Peran pendidik sebagai motivator artinya pendidik sebagai pendorong siswa dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa (Manizar, 2015). Motivasi belajar merupakan suatu aktivitas, baik aktivitas fisik maupun aktivitas mental. Dimana mahasiswa memiliki ketekunan dan berbagai tindakan nyata untuk merencanakan, mengorganisasikan, memonitoring, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Sehingga terlihat dengan perubahan dan kenaikan nilai.

Hasil interview yang didapat oleh peneliti kepada beberapa mahasiswa, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mengapa mata kuliah tidak menarik bagi para mahasiswa, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam mengajar di kelas. Masih banyak dosen yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Melihat kurikulum saat ini dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 yang menekankan kepada mahasiswa untuk memiliki kecakapan berpikir dan belajar (*thinking and learning skill*). Kecakapan-kecakapan yang dikembangkan diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Peran pengajar dalam hal ini yaitu dosen berkembang menjadi fasilitator dalam melakukan pembelajaran. Agar pembelajaran inovatif dan komunikatif yang melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran (*student centered*) dapat efektif.

Menurut Wibowo (2015) proses belajar mengajar di beberapa sekolah masih menyajikan materi pelajaran sebagian besar masih menggunakan metode ceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal itu pun sering kali terjadi di perguruan tinggi dimana dosen hanya melakukan ceramah dan pemberian tugas yang menumpuk. Salah satu upaya dosen yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan model pembelajaran, salah satu agar tujuan belajar mahasiswa dapat tercapai ialah dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. (Nurfitriyanti, 2017). Pembelajaran kooperatif merujuk pada

berbagai macam metode pengajaran dimana para mahasiswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa mahasiswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Menurut (Yunita, 2018) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogeny.

Metode pembelajaran kooperatif memberikan manfaat dalam beberapa aspek bagi peserta didik, diantaranya (1) meningkatkan prestasi, (2) merekatkan hubungan dalam kelompok, (3) mainstreaming, dan (4) meningkatkan kepercayaan diri (*self-esteem*) pada peserta didik (Slavin, 2010). Hancock (2004) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar dan prestasi dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang diberikan kepada mahasiswa. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa mahasiswa yang bekerja sama dengan temannya akan lebih termotivasi dibandingkan dengan mahasiswa yang bekerja sendiri.

Dalam metode pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya ialah metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak mahasiswa untuk berpikir secara aktif dan juga kreatif dalam proses pembelajaran (Denny et al., 2018). Metode *Jigsaw* merupakan metode dimana mahasiswa bekerja dalam kelompok. Mahasiswa diberi materi untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi "ahli (*expert*)" pada suatu aspek tertentu dari materi. Setelah membaca dan mempelajari materi, "ahli" dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik mereka dan kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada teman sekelompoknya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada penelitian peningkatan motivasi belajar pada matakuliah kewirausahaan dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe metode *Jigsaw*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Thomas & Setiaji (2014) membuktikan bahwa dengan pemberian metode pembelajaran tipe

Jigsaw pada mahasiswa di fakultas ekonomi memperlihatkan sikap yang positif. Terjadi peningkatan dalam aspek aktivitas mahasiswa di kelas baik minat, perhatian, partisipasi dalam diskusi dan Presentasi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan, maka peneliti ingin melihat penerapan metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar di mata kuliah kewirausahaan pada mahasiswa STIE X di Bandung.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini ialah *true eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *factorial design*. Dalam Sugiono (2010), desain faktorial memungkinkan adanya variabel moderator yang memengaruhi variabel independent terhadap variabel dependen. Desain penelitian digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Variabel Bebas	Posttest
A	O ₁	X ₁	O ₂

Pada tabel 1, huruf A mewakili kelompok yang akan diterapkan metode pembelajaran Kooperatif, X₁ menunjukkan pembelajaran menggunakan tipe *jigsaw*, O₁ merupakan tes awal sebelum dilakukan metode pembelajaran *jigsaw* dan O₂ menunjukkan tes akhir setelah dilakukan metode pembelajaran *jigsaw*.

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- Independent variable* (variabel bebas), (IV) penelitian ini adalah: Metode Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*
- Dependent variable* (variabel terikat), (DV): Motivasi belajar
- Control variable* (Variabel kendali) penelitian ini adalah:

Tabel 1. Control Variable

APA	BAGAIMANA	MENGAPA
Modul metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i>	Modul pembelajaran disusun oleh peneliti yang nantinya akan diberikan kepada dosen	Sebagai upaya agar dosen mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang sama mengenai metode pembelajaran yang akan dilakukan
Waktu pelaksanaan	Menentukan tanggal dengan pihak dosen	Waktu pelaksanaan dikendalikan agar seluruh peserta mendapatkan materi pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan.

d) *Uncontrol Variable* ini adalah:

Tabel 2. Uncontrol Variable

APA	BAGAIMANA	MENGAPA
Tempat Pelaksanaan	Menggunakan ruang Kelas	Merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keefektifan jalannya penelitian
Tipe kepribadian subjek	Karakteristik kepribadian merupakan faktor yang dapat mendukung atau menghalangi hasil yang diinginkan. Seperti keaktifan setiap mahasiswa yang berbeda-beda.	Merupakan faktor yang dapat menentukan mudah atau tidaknya subjek merubah cara berfikir dan bertindak laku.

Langkah metode *jigsaw* diuraikan sebagai berikut:

- Persiapan**, dimana dosen mempersiapkan rencana pembelajaran dan lembar tugas mahasiswa yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
- Pembentukan kolompok**, dimana dosen membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 5 orang dan memberi mereka materi dan secara acak, mahasiswa ditugaskan untuk menjadi *expert* pada suatu materi tertentu.
- Diskusi masalah**, dimana dosen membagikan lembar tugas mahasiswa kepada setiap mahasiswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Setelah membaca dan mempelajari materi, tiap anggota ahli dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik mereka dan kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada teman sekelompoknya.
- Menjawab persoalan**, dimana mahasiswa diberikan tes atau assesmen yang lain pada semua topik yang diberikan.

Subjek penelitian ini ialah mahasiswa semester 4 STIE X di Bandung yang menempuh mata kuliah kewirausahaan di kelas A dengan total jumlah 40 mahasiswa, Teknik sampel yang digunakan adalah teknik probabilitas, teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*.

Alat ukur yang digunakan berupa kuesioner tentang motivasi belajar yaitu MSLQ (Motivated Strategies for Learning Questionnaire) yang dikembangkan oleh Paul R. Pintrich, David A. F. Smith, Teresa Garcia dan Wilbert J. McKeachie yang telah disesuaikan

dengan kebutuhan penelitian ini. Pertanyaan dalam motivasi belajar dan strategi belajar sebanyak 81, yang terdiri dari item pertanyaan 31 item motivasi belajar dan 50 item strategi belajar. Pada penelitian ini, hanya menggunakan instrumen untuk motivasi belajar saja sebanyak 31 pertanyaan.

Dalam pengolahan data dilakukan teknis analisis data, menggunakan analisis statistik deskriptif. Peneliti menggunakan metode pembelajaran luring. Metode pembelajaran luring dipilih agar pembelajaran yang dilakukan dosen dapat langsung di observasi secara berulang-ulang. Berikut ialah kerangka penelitian dalam penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini dengan subjek mahasiswa semester 4 STIE X Di bandung. Adapun uji yang pertama yaitu Uji normalitas.

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Jigsaw	Posttest Jigsaw
N		20	20
Normal	Mean	124.9500	177.0000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	20.82376	21.35662
Most Extreme	Absolute	.149	.187
Differences	Positive	.149	.187
	Negative	-.133	-.151
Test Statistic		.149	.187
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^a	.064
Monte Carlo	Sig.	.285	.063
Sig. (2-tailed) ^a	99% Confidence	Lower Bound	.273
	Interval	Upper Bound	.296
			.069

Berdasarkan pengujian hipotesis dan kriteria pengujian melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa p-value uji normalitas Kolmogorov- Smirnov Z bernilai lebih besar dari 0,05 dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Berikut ini adalah data yang akan digunakan dalam pembahasan yaitu hasil pretest dan posttest kelompok pemberian metode cooperative learning tipe Jigsaw.

Tabel 2. Perbandingan Pretest dan Posttest Tipe Jigsaw

No	Total Skor PreTest	Total skor Post Test	Perbandingan Pre dan Post test (Selisih sebelum dan setelah dilakukan Intervensi)
1	140	203	63
2	132	194	62
3	110	163	53
4	108	156	48
5	163	213	50
6	111	170	59
7	109	155	46
8	132	182	50
9	151	196	45
10	147	187	40
11	145	211	66
12	107	156	49
13	154	212	58
14	117	173	56
15	132	155	23
16	97	174	77
17	134	155	21
18	90	174	84
19	118	155	37
20	102	156	54

Skor Perbandingan Tipe Jigsaw Pre dan Post test berikut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan terhadap motivasi belajar dengan cara menggunakan metode cooperative learning tipe Jigsaw kepada mahasiswa. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan untuk menjawab identifikasi masalah, dengan uji komparatif menggunakan metode statistik deskriptif dan pengujian parsial uji-t.

Tabel 3. Descriptives Statistics Metode Jigsaw (Pretest – Posttest)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Jigsaw	20	90.00	163.00	124.9500	20.82376
Posttest_Jigsaw	20	155.00	213.00	177.0000	21.35662
Valid N (listwise)	20				

Hasil analisis deskriptif motivasi belajar sebelum dan setelah dilakukan treatment dengan menggunakan metode Jigsaw berikut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar. Hal ini terlihat berdasarkan rata-rata nilai sebelum dilakukan treatment yaitu 124,95 kemudian setelah dilakukan treatment menjadi 177. Nilai minimum dan maximum setelah dilakukan treatment menggunakan metode Jigsaw pun bertambah. Berdasarkan data tersebut disimpulkan dengan menggunakan metode pembelajaran koperatif dengan tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 4. Coefficients (uji t) – Metode Jigsaw
(Pretest – Posttest)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-2.132	27.713		-.077	.940
	Posttest_Ajasa	.718	.155	.736	4.617	.000

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai thitung sebesar 4,167 dengan signifikansi 0,000, sedangkan ttabel sebesar 1,729. Berdasarkan hal tersebut maka pengujian hipotesis diperoleh nilai thitung lebih besar dibanding ttabel ($4,167 > 1,729$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kesimpulan terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan atas pengaruh metode Jigsaw.

B. Pembahasan

Dari hasil uji komparatif pretest dan posttest untuk model Jigsaw, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum dilakukan treatment yaitu 124,95 kemudian setelah dilakukan treatment menjadi 177. Nilai minimum dan maximum setelah dilakukan treatment menggunakan metode Jigsaw pun bertambah. Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan metode pembelajaran koperatif dengan tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar. Lalu, berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji t pretest dan posttest untuk model Jigsaw diperoleh nilai thitung lebih besar dibanding ttabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kesimpulan terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan atas pengaruh metode Jigsaw.

Model Jigsaw menurut Aronson (dalam Abidin, 2014, h. 255). merupakan pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Hal tersebut sangat membantu mahasiswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah. Kemudian dari hasil interview kepada mahasiswa hasil interview kepada mahasiswa yang diberikan metode Jigsaw, mereka lebih terlatih untuk bisa mengungkapkan pendapat kepada anggota kelompok, mendapat masukan atau ide-ide dari teman-teman kelompok mereka mengenai persoalan yang sedang dipecahkan dan juga adanya tanggung jawab mereka

untuk bisa menjelaskan materi yang mereka pelajari, sehingga membuat mereka mendalami materi dengan sungguh-sungguh.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian metode pembelajaran cooperative learning model Jigsaw terhadap motivasi belajar pada mahasiswa semester 4 STIE X Bandung.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode Jigsaw bisa menjadi salah satu alternative metode pembelajaran yang dapat dipakai oleh para pengajar, khususnya dosen untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat.
2. Metode ini sangat bermanfaat bagi perguruan tinggi maupun sekolah. Sehingga metode pembelajaran ini dapat diaplikasikan di berbagai jenjang sekolah dan juga diharapkan dapat diterapkan di mata kuliah atau mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar baik mahasiswa dan siswa sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Denny, P., McDonald, F., Empson, R., Kelly, P., & Petersen, A. (2018, April). Empirical support for a causal relationship between gamification and learning outcomes. In *Proceedings of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-13).
- Hancock, D. (2004). Cooperative learning and peer orientation effects on motivation and achievement. *The journal of educational research*, 97(3), 159-168.
- Juwita, R. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Koperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon di kelas X-C SMA Negeri 1 Bontang. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi*, 4(5), 586-597.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.

- Mendari, A. S., & Kewal, S. S. (2015). Motivasi belajar pada mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2).
- Nurfitriyanti, M. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Pintrich, Paul R.; And Others. *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. National Center for Research to Improve Postsecondary Teaching and Learning, Ann Arbor, MI.
- Pintrich & Schunk. *Motivation in Education, Theory, Research, and Applications*. Prentice Hall, Inc. New Jersey. 1996.
- Rusman, (2011). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru. Hal Jakarta, Rajawali Pers, 132.
- Sardiman, A. M. (2001). Interaksi dan Motivasi dalam belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2021). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 113-133.
- Siswoyo, H., Suyitno, S., & Marlikan, M. (2012). Kontribusi Kinerja Mengajar Dosen Dan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 1(1).
- Slavin, R. E. (2010). Co-operative learning: what makes group-work work. The nature of learning: Using research to inspire practice, 7, 161-178.
- Slavin, R. E. (2014). Making cooperative learning powerful. *Educational Leadership*, 72(2), 22-26.
- Sugiyono, D. (2010). Memahami penelitian kualitatif.
- Thomas, P., & Setiaji, K. (2014). E-learning dengan pendekatan kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. *Dinamika Pendidikan*, 9(1).
- Wibowo, H. S. (2015). Metode evaluasi pembelajaran inklusif bagi peserta didik difabel netra. *Inklusi*, 2(1), 87-108.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96-107.