

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia

Volume 3, Nomor 2, May 2024, Halaman 173-178

Licenced by CC BY-SA 4.0

ISSN: 2986-7002

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11404078>

Penerapan Media *Time Dominoes* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Salsabila Az Zahra¹, Panca Dewi Purwati²¹²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri SemarangEmail: salsabilazhr@students.unnes.ac.id

Abstrak

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diupayakan melalui pembelajaran yang menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media *Time dominoes*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Jigsaw dan mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *time dominoes* dalam materi membaca jam dan aktivitas sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan tes. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *time dominoes* pada materi membaca jam dan aktivitas sehari-hari mampu meningkatkan hasil belajar dengan hasil belajar pada pretest mencapai 46,6 dengan persentase peserta didik mencapai ketuntasan 33,3% yang mana dari 18 peserta didik hanya 6 yang tuntas. Sedangkan hasil belajar pada posttest mencapai 84,4 dan presentase peserta didik tuntas 77,7% di mana dari 18 peserta didik terdapat 14 peserta didik yang telah lulus.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Media *Time Dominoes*, Hasil Belajar

Abstract

Improving student learning outcomes can be achieved through learning that applies innovative and creative learning models and media. One learning model that can be used is the Jigsaw type cooperative learning model with Time dominoes media. The purpose of this research is to determine the application of learning using the Jigsaw type cooperative model and to determine the effectiveness of the application of the Jigsaw learning model assisted by time dominoes media in clock reading material and daily activities. This research uses a qualitative descriptive research method. Data collection instruments were carried out using observation, interviews and tests. Based on the research results, the application of the Jigsaw learning model assisted by time dominoes media on clock reading material and daily activities was able to improve learning outcomes with learning outcomes in the pretest reaching 46.6 with a percentage of students achieving completeness of 33.3%, of which 18 students only 6 completed. Meanwhile, the learning outcomes in the posttest reached 84.4 and the percentage of students who completed was 77.7%, where of the 18 students, 14 students had passed.

Keywords: Jigsaw Cooperative Learning Model, Time Dominoes Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang cukup vital dalam kehidupan. Terciptanya insan yang berpotensi memajukan negara merupakan buah hasil dari keberhasilan pendidikan. Pernyataan tersebut sesuai dengan isi Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trihartoto, 2020). Dalam penyelenggaraannya, sistem pendidikan nasional telah disusun dengan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, kemajuan negara Indonesia sangat bergantung pada penyelenggaraan pendidikan.

Berdasarkan tuntutan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir dengan menawarkan pelaksanaan pendidikan yang lebih inovatif. Kurikulum Merdeka telah membawa revolusi dalam dunia pendidikan Indonesia, memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah masing-masing. Dalam konteks ini, keuntungan yang paling mencolok adalah kebebasan guru dalam merancang metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Guru dapat menyesuaikan pendekatan mereka dengan gaya belajar siswa,

mempertimbangkan kebutuhan unik setiap individu dalam proses belajar-mengajar pada seluruh mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif memainkan peran penting dalam menyiapkan generasi muda Indonesia untuk berkompetisi secara global. Dalam era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris menjadi aset kunci dalam berkomunikasi secara efektif di tingkat internasional. Penerapan Kurikulum Merdeka yang terintegrasi dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ini tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa siswa tetapi juga menanamkan pemahaman yang lebih dalam akan keberagaman budaya dan pengetahuan global, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan. Dengan penawaran fleksibilitas yang ditawarkan Kurikulum Merdeka, guru mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan, mengintegrasikan unsur-unsur lokal atau kekayaan budaya setempat ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Ini tidak hanya membuat materi lebih bermakna bagi siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini sudah dinyatakan mampu membuat peserta didik untuk bekerja sama dalam belajar (Mohammed et al., 2018; Uki & Liunokas, 2021). Terdapat langkah-langkah atau sintak pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang akan memiliki dampak positif daripada model pembelajaran konvensional yang hanya menerapkan satu arah saja (Febiyanti et al., 2020). Suasana kelas akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan menghargai semua potensi peserta didik, karena peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling menghargai pendapat sesama anggota kelompoknya. Dalam kelompok-kelompok kecil tersebut, terdiri dari beberapa peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan setiap anggotanya harus dapat saling bekerja sama dan saling membantu untuk mempelajari materi pembelajaran tertentu. Pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini belum dapat dikatakan selesai jika salah satu peserta didik di dalam kelompoknya belum memahami materi yang disampaikan. (Karta et al., 2021). Dengan demikian, setiap peserta didik di dalam kelompoknya masing-masing memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan dan memahami materi yang diberikan dengan melakukan tutor sebaya. Pada sebuah penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di sekolah dasar dengan berbantuan media gambar (Sampurna, 2021). Kemudian pada temuan selanjutnya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Heriawan & Taufina, 2020).

Selain menggunakan model, metode, dan teknik pembelajaran, dibutuhkan media untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi dikarenakan mereka diberikan contoh secara lebih nyata. Salah satu media yang dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah media *Time Dominoes*. *Time Dominoes* merupakan media penyajian informasi dalam bentuk permainan kartu. Konten pada kartu domino dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Penggunaan media pembelajaran *Time Dominoes* mampu menunjang efisiensi penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan media *Time Dominoes* yang berbentuk kartu permainan membuat peserta didik merasa sedang bermain alih-alih dibebankan bayangan pembelajaran yang terkesan kaku.

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian, didapatkan data *pretest* dengan kategori rendah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Time Dominoes* pada materi mengaitkan waktu dengan aktivitas sehari-hari dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Podorejo 1.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa uraian kata mengenai sumber atau objek yang diamati. Penelitian deskriptif

kualitatif ini berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di sebuah kelas dan dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman Bahasa Inggris peserta didik kelas IV SDN Podorejo 1 tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Podorejo 1 yang beralamat di Jalan Kyai Padak Podorejo. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yakni, pada bulan Maret 2023. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Podorejo 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 peserta didik yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki.

Model penelitian yang digunakan pada metode deskriptif kualitatif ini secara garis besar terdiri dari tiga tahap, yaitu :

- 1) Perencanaan, adapun tahapan yang dilakukan peneliti meliputi mempersiapkan pelaksanaan pretest dan posttest kelas, menyusun lembar observasi, menyusun modul dan mempersiapkan media pembelajaran.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dan observasi, meliputi proses kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Jigsaw dan media pembelajaran time dominoes dan mengamati ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui seberapa efektif penerapan model jigsaw dan media time dominoes dalam membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi mengaitkan waktu dengan aktivitas sehari-hari.
- 3) Refleksi, meliputi kegiatan melihat, mengkaji dan mengidentifikasi hasil penerapan pembelajaran Bahasa Inggris dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media pembelajaran time dominoes terhadap hasil belajar siswa dan melihat kelemahan dalam penerapan tersebut serta alternatif penyelesaiannya.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan peserta didik serta tes yang terdiri dari pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dan posttest setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Pedoman lembar observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran jigsaw dan media pembelajaran *time dominoes* serta tes dilaksanakan pada awal dan akhir pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi sekolah. Dimulai dari pengamatan lingkungan sekolah, lingkungan kelas, hingga wawancara bersama Tugiran, S. Pd. selaku wali kelas IV SDN Podorejo 1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa sekolah masih terkendala pada mata pelajaran bahasa Inggris. Selain kondisi sekolah yang tidak mendukung dalam hal peralatan dan sumber belajar, guru juga mengakui belum cakap dalam membelajarkan bahasa Inggris.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2023 dengan banyak peserta didik berjumlah 18 orang. Kegiatan pembelajaran ini mengikuti rencana pelajaran yang sudah dipersiapkan sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Pengkondisian kelas dan apersepsi; 2) Pengantar materi jam dan aktivitas disertai contoh pada kehidupan sehari-hari; 3) Pelaksanaan pretest; 4) Penyampaian materi melalui lagu dengan konten membaca jam dan

proyek; 6) Pengerjaan proyek secara berkelompok; 7) Penyampaian hasil proyek; 8) Pelaksanaan posttest; dan 9) Penguatan dan refleksi.

Pelaksanaan pretest dilakukan setelah kegiatan apersepsi dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal peserta didik di awal pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media *time dominoes* dilakukan. Adapun tes yang diberikan kepada peserta didik berupa 5 soal isian singkat.

Tabel 1. Analisis Data Perolehan Hasil Pretest

Aspek	Hasil
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	0
Rata-rata	46,6
Presentase peserta didik tuntas	33,3%
Presenrase peserta didik tidak tuntas	66,6%

Pada Tabel 1 diperoleh hasil analisis data penilaian mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi waktu dan aktivitasnya. Didapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yakni 46,6 dan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 33,3% di mana hanya terdapat 6 peserta didik yang sudah tuntas belajar sedangkan 12 peserta didik lainnya belum tuntas atau belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan. Hal ini menunjukkan pada pretest ini, secara keseluruhan peserta didik belum berhasil tuntas belajar, karena presentase perolehan peserta didik yang mendapat nilai di atas KKTP hanya 33,3%. Faktor yang menyebabkan masih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam hasil belajarnya ini dipengaruhi oleh kemampuan memahami cara membaca jam dalam bahasa inggris serta mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari.

Setelah pretest dilaksanakan, peneliti melaksanakan kegiatan inti berupa penyampaian materi dan proyek. Penyampaian materi disampaikan dengan kegiatan melengkapi lagu dengan konten membaca jam kemudian menyanyikannya bersama-sama. Setelah penyampaian materi dilaksanakan, peneliti mulai menyampaikan proyek dengan media *time dominoes*. Peserta didik yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok, secara bersama-sama menyusun kartu domino antara cara pembacaan jam dan aktivitas yang sesuai. Setelah *time dominoes* tersusun, peserta menuliskan hasilnya pada lembar kerja peserta didik.



Gambar 2. Proses Interaktif Belajar

Pelaksanaan posttest merupakan kegiatan yang selanjutnya dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media *time dominoes* yang dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun tes yang diberikan kepada peserta didik berupa 5 soal uraian singkat.

Berikut analisis ringkas data perolehan tes yang dilakukan pada posttest:

Tabel 2. Analisis Data Perolehan Hasil Posttest

Aspek	Hasil
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	20
Rata-rata	84,4
Presentase peserta didik tuntas	77,7%
Presentase peserta didik tidak tuntas	22,2%

Pada Tabel 2 diperoleh hasil analisis data penilaian mengenai pemahaman bahasa Inggris dengan hasil belajar peserta didik. Didapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yakni 84,4 dan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 77,7% di mana sebanyak 14 peserta didik sudah tuntas belajar dan menyisakan 22,2% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media *time dominoes*. Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan belajar yang dapat dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran pada posttest yang lebih tinggi daripada pretest menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman materi oleh peserta didik.

Perolehan rata-rata nilai hasil belajar pada pretest mencapai 46,6 dengan presentase peserta didik yang tuntas yakni 33,3%, masih dikatakan rendah karena dari 18 peserta didik hanya 6 peserta didik yang tuntas dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 0. Kendala yang menyebabkan masih banyaknya peserta didik yang belum tuntas yakni rendahnya kemampuan membaca jam dalam bahasa Inggris serta rendahnya antusiasme peserta didik saat pembelajaran. Melihat kendala yang terjadi saat pretest, maka pada posttest dihadirkan penggunaan media serta model yang dapat menarik yakni dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw serta menggunakan media *time dominoes*. Hal tersebut menjadikan peserta didik lebih antusias karena penggunaan media yang menarik serta aktivitas pembelajaran secara kelompok lebih menyenangkan. Pada hasil posttest menunjukkan kemampuan peserta didik dalam membaca jam dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari menggunakan media *time dominoes* dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mengalami peningkatan. Hasil belajar peserta didik pada posttest dengan perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 84,4 dan presentase peserta didik tuntas 77,7% di mana dari 18 peserta didik ada 14 peserta didik yang telah lulus. Dilihat dari pretest terdapat 6 dari 18 peserta didik yang tuntas, sedangkan pada posttest sebanyak 14 dari 18 peserta didik yang tuntas. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dibantu penggunaan media *time dominoes* dilihat dari peningkatan presentase tuntas belajar peserta didik dari 33,3% meningkat hingga 77,7%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dilakukan dengan sintak sebagai berikut. 1) Pengkondisian kelas dan apersepsi; 2) Pengantar materi jam dan aktivitas disertai contoh pada kehidupan sehari-hari; 3) Pelaksanaan pretest; 4) Penyampaian materi melalui lagu dengan konten membaca jam dan proyek; 6) Pengerjaan proyek secara berkelompok; 7) Penyampaian hasil proyek; 8) Pelaksanaan posttest; dan 9) Penguatan dan refleksi.
2. Berdasarkan hasil pretest terdapat kendala yang menyebabkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan karena rendahnya kemampuan membaca jam dalam bahasa Inggris. Rata-rata hasil belajar pada pretest mencapai 46,6 dengan persentase peserta didik mencapai ketuntasan sebanyak 33,3% dan masih dalam kategori rendah karena dari 18 peserta didik hanya 6 orang yang tuntas. Menindaklanjuti hasil tersebut, pada posttest diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *time dominoes*. Hasil belajar pada posttest mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 84,4 dan presentase peserta didik tuntas 77,7% di mana dari 18 peserta didik ada 14 peserta didik yang telah lulus. Melalui uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *time dominoes* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Podorejo 1.

REFERENSI

Adjirante, A. D., A. M. A., & Djirimu, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 10 Karamat Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Materi Tentang Alat-Alat

- Indera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 104-117.
- Aisah, H., Yulianti Zaqiah, Q., & Supiana, A. (2021). Implementasi Kebijakan Asesmen Kemampuan Minimum (Akm): Analisis Implementasi Kebijakan Akm. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2), 128–135. [Http://Ejournal.Stit-Alquraniyah.Ac.Id/Index.Php/Jpia/](http://Ejournal.Stit-Alquraniyah.Ac.Id/Index.Php/Jpia/)
- Ariesanti, D., Cahyadi, F., Sofianto, R., Kusumaningrum, S. R., & Dewi, R. S. I. (2022). Application of Fractional Domino Media to Improve Student Activities and Learning Outcomes in Elementary Schools. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(3), 659-664.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Farenda, M. F. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*.
- Febiyanti, D., Wibawa, I. M. C., & Arini, N. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 282–294. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26620>.
- Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 673–680. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>.
- Intan, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 209-220.
- Karta, I. W., Rachmayani, I., & Rasmini, N. W. (2021). The Influence of Cooperative Learning Through Authentic Assessment-Based Jigsaw on Social Development of Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.34353>.
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(1), 99-119.
- Mohammed, G. S., Wakil, K., & Nawroly, S. S. (2018). The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 32–38. <https://doi.org/10.30659/e.1.1.68-75>.
- Rifanty, E. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas VB SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1-6.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Sadli, M., & Saadati, B. A. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164.
- Sampurna, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. *Edicatio*, 7(4), 2116–2120. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1752>.
- Sugiarto, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Domino Matematika (Domika) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Batanghari. *Journal Education of Batanghari*, 4(1), 001-011.
- Suyasmini, N. P. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Peserta didik Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(4).
- Thalib, A. (2018). Pendekatan Keterampilan Proses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 23–36.
- Trihartoto, A. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 122-129.
- Yulinarsi, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD. *Nubin Smart Journal*, 2(1), 212-220.