
Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Kreativitas Peserta Didik: Studi Implementasi di Lingkungan Sekolah

**Yovita Dyah Permatasari¹, Irma Nur Hayati², Septian Ragil Anandita^{3*}, Nurul Huda⁴,
Mohammad Choiron Afif⁵, Budi Setiawan⁶, Siti Qoniah Fajriani⁷,
Putri Mey Firnanda⁸, Niken Koeswara Putri⁹**

¹Tadris Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Al-Falah Assunniyah Jember

²Hukum Keluarga Islam, STAIS Miftahul Ulum Lumajang

³Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{4,5,6,8}Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁷Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁹Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: ragil@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This article discusses community service activities in Ngusikan Village through a cooperative learning method implementation program. Cooperative Learning is a form of learning in which students learn and work in small groups collaboratively with different levels of ability whose members consist of four to six people with a heterogeneous group structure. The aim of this program is to apply a variety of learning methods, in order to create a learning atmosphere that is not boring for students. Motivate teaching staff to be able to utilize learning media other than worksheets or textbooks, so that the learning process is more interesting and enjoyable.

Keywords: Cooperative Learning, Creativity, School environment

ABSTRAK

Artikel ini membahas terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Ngusikan melalui program implementasi metode pembelajaran kooperatif. Kooperatif Learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang memiliki tingkat kemampuan berbeda yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Tujuan program ini adalah Menerapkan variasi metode pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik. Memotivasi tenaga pendidik agar mampu memanfaatkan media pembelajaran selain LKS atau buku paket, agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Koperatif, Kreatifitas, Lingkungan sekolah

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang yang paling bawah dalam sistem pendidikan nasional, seperti ketetapan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Husein, 2022). SDN Ngusikan I merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di dusun Ngusikan Desa Ngusikan, Kecamatan Ngusikan. Kondisi bangunan di sekolah ini baik. Fasilitas yang dimiliki yakni enam ruang kelas, perpustakaan, kantin, ruang guru, gudang, dan toilet guru dan siswa. Jumlah tenaga pendidik yang ada di SDN Ngusikan I berjumlah 8 guru, 1 tata usaha sekolah dan 1 kepala sekolah. Jumlah keseluruhan siswa adalah 107 siswa dengan rincian 48 siswa dan 59 siswi.

Di zaman sekarang banyak guru yang masih melakukan pengajaran dengan metode yang monoton seperti halnya metode konvensional. Hal ini dapat menyebabkan murid-murid menjadi bosan

dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu perlu diadakan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang bisa menarik perhatian murid dalam belajar. Salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

Menurut Ridwan Konsep dasar pembelajaran Kooperatif Learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang memiliki tingkat kemampuan berbeda yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Sumarni & Mansurdin, 2020).

Berdasarkan beberapa tahapan proses pendekatan dan analisis data dengan kepala sekolah SDN Ngusikan I desa Ngusikan, kami menemukan beberapa permasalahan yang terdapat didalam proses pengabdian kepada Masyarakat Desa Ngusikan Kecamatan Ngusikan Kabupaten Jombang ini, diantaranya:

1. Pemahaman peserta didik, Metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, sehingga menyebabkan kurang seriusnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran, Media pembelajaran yang biasa digunakan yakni modul dan buku sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah Implementasi *Cooperative Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik dalam memecahkan masalah. Tujuan program pembelajaran dengan metode *Cooperative learning* adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan variasi metode pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik.
2. Memotivasi tenaga pendidik agar mampu memanfaatkan media pembelajaran selain LKS atau buku paket, agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Fungsi dan Manfaat Produk Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

1. Memudahkan peserta didik untuk belajar tentang sistem peredaran darah manusia.
2. Meningkatkan kecepatan peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah manusia.
3. Mengasah memori visual peserta didik, karena peserta didik cenderung mengingat apa yang telah dilihat sebelumnya, dengan tambahan media pembelajaran 2D sistem peredaran darah manusia akan memudahkan peserta didik untuk mengingat.
4. Sebagai media pembelajaran yang menarik karena pada media pembelajaran 2D sistem peredaran darah manusia terdapat gambar yang menarik perhatian peserta didik.

Metode pendekatan yang digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan konstruktivisme.

METODE

A. Khalayak Sasaran

Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa kelas 5 di SDN Ngusikan 1. Sebelum pelaksanaan, dilakukan observasi untuk menganalisis situasi dan permasalahan yang dihadapi siswa. Observasi dilakukan oleh guru SDN Ngusikan 1 dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya tentang sistem peredaran darah pada manusia. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 5 belum memahami materi tersebut dengan baik. Berdasarkan hasil ini, siswa kelas 5 dipilih sebagai kelompok sasaran utama untuk program implementasi metode pembelajaran kooperatif.

B. Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam program ini adalah pendekatan *konstruktivisme*, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan konstruktivisme, siswa didorong untuk memecahkan masalah, menemukan konsep baru, dan mengembangkan ide secara mandiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Menurut Harefa dkk. (2023), pendekatan ini memusatkan perhatian pada pembelajaran yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, sementara guru berperan sebagai mediator dan fasilitator.

Pelaksanaan pendekatan konstruktivisme dalam kegiatan ini meliputi beberapa langkah:

1. **Persiapan Pembelajaran:** Tim pengabdian masyarakat mempersiapkan siswa dengan media pembelajaran berbentuk papan 2D yang menampilkan sistem peredaran darah manusia. Media ini dipilih untuk memudahkan siswa memahami materi secara visual.
2. **Penyampaian Materi dan Penggunaan Media:** Pemateri menjelaskan materi tentang sistem peredaran darah manusia dengan bantuan media 2D, dan siswa diajak untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.
3. **Diskusi Kelompok dan Pemahaman Awal:** Siswa diminta untuk berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar pikiran, dan menyampaikan pemahaman awal mereka mengenai materi yang telah disampaikan.
4. **Interaksi dan Pembuatan Gagasan Baru:** Kegiatan diskusi dirancang agar siswa dapat merangsang pengetahuan mereka, mengungkapkan gagasan baru, dan belajar melalui pertukaran informasi antaranggota kelompok.
5. **Peninjauan Kembali:** Tim pengabdian memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa, meninjau kembali jawaban yang diberikan, dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan.
6. **Penguatan Materi:** Setelah diskusi dan peninjauan, tim pengabdian memberikan penjelasan akhir untuk memperkuat konsep yang dipelajari oleh siswa.

Melalui pendekatan konstruktivisme ini, siswa diharapkan mampu mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap materi, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mendalam dan bermakna.

C. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan implementasi metode pembelajaran kooperatif dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Agustus 2024. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas 5 SDN Ngusikan 1 dengan fokus pada pemahaman materi sistem peredaran darah manusia. Rangkaian kegiatan terdiri dari pemaparan materi, pengenalan dan penggunaan media pembelajaran 2D, serta praktik langsung dalam menggunakan media tersebut.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan:

1. **Pihak Terkait:** Tim pengabdian masyarakat, guru, dan siswa kelas 5 SDN Ngusikan 1 berperan dalam pelaksanaan kegiatan ini.
2. **Metode Pengajaran:** Materi disampaikan menggunakan kombinasi metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Siswa berpartisipasi aktif dalam menggunakan media 2D sistem peredaran darah, yang dirancang untuk membantu mereka memahami materi secara lebih interaktif.
3. **Wawancara dan Identifikasi Masalah:** Sebelum pelaksanaan, tim pengabdian melakukan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa, yang kemudian menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran.
4. **Tujuan Kegiatan:** Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem peredaran darah manusia dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran yang kreatif dan kooperatif.
5. **Antusiasme Mitra:** Mitra dalam kegiatan ini, yaitu siswa dan guru SDN Ngusikan 1, menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif siswa dalam diskusi, penggunaan media, serta peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Keberhasilan kegiatan diukur melalui interaksi antara pemateri dan siswa, serta hasil tanya jawab yang menunjukkan bahwa hampir separuh siswa kelas 5 dapat menjawab pertanyaan terkait sistem peredaran darah manusia, yang mencerminkan perkembangan signifikan dalam pemahaman mereka.

D. Evaluasi Pelaksanaan Program

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan melalui pengamatan terhadap partisipasi siswa dan hasil pemahaman mereka terhadap materi setelah kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi, program berjalan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran aktif serta pemahaman mereka terhadap materi sistem peredaran darah manusia mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Tabel 1. Rancangan Pelaksanaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Observasi ke lokasi dan meminta izin pelaksanaan kegiatan PKM	23 Juli 2024
2	Pembuatan media pembelajaran 2D sistem peredaran darah manusia	22 Agustus 2024
3	Penerapan media pembelajaran 2D sistem peredaran darah manusia	23 Agustus 2024
4	Pendampingan kegiatan	23 Agustus 2024

E. Analisis Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini diharapkan mampu diterapkan secara terus-menerus untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, khususnya pada konsep-konsep yang kompleks seperti sistem peredaran darah manusia. Penggunaan media pembelajaran 2D yang menarik dan interaktif terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Ke depannya, media pembelajaran serupa diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya guna meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Dengan adanya keberlanjutan program ini, diharapkan pembelajaran di SDN Ngusikan 1 dapat lebih interaktif dan menarik, serta mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil yang Dicapai

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim di SDN Ngusikan 1 pada bulan Agustus 2024 dengan tujuan mengimplementasikan metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik berhasil mencapai beberapa hasil penting. Kegiatan ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran 2D yang didesain khusus untuk membantu peserta didik memahami materi sistem peredaran darah manusia. Adapun beberapa tahapan penting dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah:

- 1. Koordinasi dengan Mitra** Langkah pertama yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah menjalin koordinasi yang intensif dengan mitra, dalam hal ini pihak sekolah SDN Ngusikan 1. Proses ini sangat penting untuk menyelaraskan tujuan dan harapan dari kegiatan, sekaligus memastikan adanya dukungan penuh dari pihak sekolah. Koordinasi ini melibatkan perencanaan pelaksanaan, penyesuaian kurikulum, serta kesiapan sarana dan prasarana pendukung untuk kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya koordinasi yang baik, kegiatan pengabdian ini tidak akan berjalan lancar.
- 2. Penyusunan Media Pembelajaran** Sebelum kegiatan implementasi di kelas, tim pengabdian menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang disusun adalah media pembelajaran 2D tentang sistem peredaran darah manusia. Media ini didesain dengan visualisasi yang menarik, menggunakan gambar dan diagram yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep yang diajarkan secara lebih baik. Penggunaan media 2D ini juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memvisualisasikan proses yang terjadi dalam sistem peredaran darah manusia, yang sering kali sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal.
- 3. Pelaksanaan dan Pendampingan** Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pembelajaran 2D tersebut. Tim pengabdian secara langsung terlibat dalam pendampingan kegiatan di kelas. Implementasi metode ini dilakukan dengan cara mengajak peserta didik untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi.

Pendekatan pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam memacu kreativitas siswa, karena setiap individu diajak untuk berkontribusi dalam proses belajar, baik melalui diskusi kelompok maupun pemecahan masalah secara kolektif. Selain itu, kehadiran visualisasi yang menarik pada media 2D membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi sistem peredaran darah manusia secara lebih baik.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, hasil yang dicapai tidak hanya berupa peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat kerjasama dan keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar.

B. Fungsi dan Manfaat Produk

Media pembelajaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini, yakni media 2D sistem peredaran darah manusia, memiliki berbagai fungsi dan manfaat bagi proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah:

- 1. Memudahkan Pembelajaran** Fungsi utama dari media 2D ini adalah memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep sistem peredaran darah manusia. Materi yang bersifat abstrak seperti proses peredaran darah menjadi lebih mudah dipahami ketika divisualisasikan melalui gambar-gambar yang sederhana namun informatif. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih cepat menangkap materi karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat langsung representasi visual dari materi yang sedang dipelajari.
- 2. Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik** Penggunaan media visual terbukti meningkatkan kecepatan siswa dalam memahami materi. Dengan gambar dan diagram yang menggambarkan proses peredaran darah secara rinci, peserta didik dapat dengan cepat mengaitkan informasi yang disampaikan dengan visualisasi yang ada. Hal ini mempercepat proses transfer informasi dari guru kepada siswa.
- 3. Mengasah Memori Visual Peserta Didik** Sebagai makhluk visual, manusia cenderung lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar. Oleh karena itu, media pembelajaran 2D ini juga membantu siswa dalam mengasah memori visual mereka. Dengan melihat gambar yang menarik dan ilustrasi yang tepat, peserta didik dapat mengingat materi dengan lebih baik, bahkan dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran konsep sains yang bersifat abstrak.
- 4. Meningkatkan Minat Belajar Siswa** Media pembelajaran 2D juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Gambar dan ilustrasi yang menarik dapat menstimulasi rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sangat membantu dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar.



Gambar 1. Contoh model pembelajaran dengan metode kooperatif learning

C. Dampak Ekonomi, Sosial, dan Sektor Lain

Implementasi media pembelajaran 2D sistem peredaran darah manusia tidak hanya berdampak positif bagi proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi pada aspek ekonomi dan sosial. Dampak-dampak tersebut meliputi:

- 1. Dampak Ekonomi** Media pembelajaran 2D ini memiliki keunggulan dari sisi biaya karena dapat dibuat dengan biaya yang rendah. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media ini bisa ditemukan di lingkungan sekitar, seperti kertas, pensil warna, dan alat gambar lainnya. Selain itu, media ini juga dapat dibuat secara mandiri oleh siswa di rumah, sehingga memberikan nilai tambah berupa keterampilan baru bagi siswa. Pembuatan media ini juga mengajarkan siswa untuk lebih kreatif dalam menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya dan mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran yang mahal.
- 2. Dampak Sosial** Dari sisi sosial, kegiatan ini membantu memperkenalkan metode pengajaran yang lebih bervariasi dan inovatif di sekolah. Di tengah dominasi metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton, media 2D ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan secara berkelompok, sehingga mendorong siswa untuk bekerjasama dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan kemampuan sosial siswa melalui kerjasama dan diskusi kelompok.
- 3. Dampak pada Sektor Pendidikan** Implementasi media pembelajaran 2D ini diharapkan dapat menjadi model untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain. Dengan hasil yang telah dicapai di SDN Ngusikan 1, pendekatan ini dapat diadopsi secara lebih luas di berbagai sekolah dasar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sains, khususnya dalam mata pelajaran biologi. Dampak positif yang dirasakan oleh siswa di sekolah ini dapat menjadi bukti konkret bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

D. Luaran yang Dicapai

Selain hasil yang dicapai dalam pelaksanaan kegiatan, pengabdian kepada masyarakat ini juga menghasilkan beberapa luaran penting, baik yang bersifat wajib maupun tambahan:

- 1. Luaran Wajib** Luaran wajib dari kegiatan ini adalah publikasi artikel atau jurnal pengabdian kepada masyarakat. Artikel ini berisi laporan dan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan di SDN Ngusikan 1, yang kemudian dipublikasikan dalam jurnal ilmiah sebagai bukti pertanggungjawaban akademik dari kegiatan pengabdian ini.
- 2. Luaran Tambahan** Selain luaran wajib, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan beberapa luaran tambahan yang memberikan nilai tambah, di antaranya:
 - **Media Pembelajaran 2D Sistem Peredaran Darah:** Media ini dirancang dan diproduksi sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
 - **Tas Daur Ulang dari Bungkus Kopi:** Sebagai bagian dari kegiatan pengabdian, peserta didik juga diajak untuk membuat tas daur ulang dari bungkus kopi. Ini merupakan upaya untuk mengedukasi siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas.
 - **Dokumentasi Kegiatan di Media Massa:** Kegiatan pengabdian ini juga didokumentasikan dan dipublikasikan melalui berbagai platform media massa, sehingga dapat diakses oleh masyarakat luas dan menjadi inspirasi bagi kegiatan serupa di tempat lain.

Dengan hasil dan luaran yang telah dicapai, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif yang luas, tidak hanya bagi peserta didik dan sekolah, tetapi juga bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada umumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Ngusikan, Kecamatan Ngusikan, Kabupaten Jombang, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran berupa Papan

2D Sistem Peredaran Darah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SDN Ngusikan 1. Media ini dirancang untuk memfasilitasi perpindahan informasi dari guru ke peserta didik dengan lebih efektif, serta mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas siswa. Dengan metode pembelajaran kooperatif yang diterapkan, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam konsep sistem peredaran darah manusia, melalui pendekatan visual yang interaktif.

Selain itu, hasil yang dicapai dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran 2D yang sederhana namun inovatif dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik melalui media ini juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis visual dan kooperatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

Fauzan, Muhammad, D. (2021). Pengabdian Masyarakat Melalui Pengajaran Calsitung pada Anak-Anak di Kampung Tanjung Kait Kabupaten Tangerang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 34(November), 98–108.

Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Hendrikus, O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar. 2(1), 289–297.

Husein, W. M. (2022). Disrupsi Pendidikan Di Era New Normal Jenjang Pendidikan Dasar. 4(4).

Juni Agus Simaremare & Natalina Purba. (2021). Metode Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (1 ed.). Widina bhakti persada bandung.

Shamdani. (2020). Konsep Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. <https://doi.org/10.35542/osf.io/4278n>

Sumarni, E. T. & Mansurdin. (2020). Model Kooperative Learning Tipe STAD