

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Whatsapp Dan Zoom Meeting Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas XI Agama Di MAN DOMPU

Rusdin¹, Hairori Sahrul Hafiz²

¹STKIP Yapis, Dompu, Indonesia

²Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

¹surflakey@gmail.com, ²hairori2014@gmail.com

(* :Corresponden author)

ABSTRAK Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan jigsaw dalam pembelajaran bahasa inggris kelas XI Agama MAN Dompu secara online dengan menggunakan media whatsapp dan zoom meeting. Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas kelas XI Agama MAN Dompu tahun pelajaran 2022/2023. Dalam pembelajaran jenis jigsaw ini merupakan jenis beajar yang aktif dimana membentuk kelompok belajar yang heterogenterdiri dari 4-5 orang dan setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar sehingga mampu berkolaborasi kepada anggota lainnya. Hasil penelitian ini dengan menggunakan metode adalah sebagai berikut: Meningkatkan kemampuan diri tiap individu, saling menerima kekurangan terhadap perbedaan individu yang lebih besar, konflik antar pribadi berkurang, sikap apatis berkurang, pemahaman yang lebih mendalam, motivasi lebih besar, hasil belajar lebih tinggi, retensi atau penyimpanan lebih lama, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, dan cooperative learning.

Kata Kunci : *Implementasi, Model Pembelajaran Jigsaw, Whatsapp dan ZoomMeeting.*

ABSTRACT This research is to find out the increase in student learning outcomes after the application of the jigsaw in learning English for class XI Religion MAN Dompu online using WhatsApp media and zoom meetings. The type of this research is descriptive qualitative research. The subjects of this study were students of class XI Religion at MAN Dompu for the 2022/2023 academic year. In this type of jigsaw learning, it is an active type of learning which forms heterogeneous study groups consisting of 4-5 people and each student is responsible for mastering part of the learning material so that they are able to collaborate with other members. The results of this study using the method are as follows: Increasing the self-ability of each individual, accepting each other's shortcomings towards greater individual differences, reduced interpersonal conflict, reduced apathy, deeper understanding, greater motivation, higher learning outcomes, retention or longer storage, increasing kindness, sensitivity and tolerance, and cooperative learning.

Keywords: *Implementation, Jigsaw Learning Model, Whatsapp and Zoom Meeting.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru kepada siswanya untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif, sehingga pencapaian pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Sebagai seorang guru tentu banyak yang dialami dan rasakan mengenai proses pembelajaran di dalam kelas, banyak metode yang digunakan demi ketercapaiannya proses pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat tercapai tujuan yang diharapkan yaitu ketercapaian pendidikan yang lebih baik dari waktu ke waktu.

Dalam sistim, alur dan pola pelaksanaan pembelajaran yang ideal guru harus lebih paham pada kondisi-kondisi tertentu, seperti kondisi kesiapan siswa dalam menerima dan melaksanakan proses pembelajaran. Dengan tujuan agar proses pembelajaran fleksibel, oriented/berpusat pada siswa, yang pada akhirnya dapat menciptakan proses pembelajaran efektif dan menyenangkan. Didalam proses pelaksanaan pembelajaran baik dalam kelas maupun diluar kelas tentu banyak masalah yang penulis hadapi seperti siswa acuh tak acuh tidak peduli terhadap guru dan mata pelajaran yang diajarkan; lebih memilih main gadget dan obrol sesama teman ketika mereka bosan terhadap materi; gairah belajar tidak ada apalagi di jam-jam mapel terakhir; kurang kolaborasi sesama teman ketika berdiskusi; ketika pembelajaran online hanya sedikit yang aktif; tugas yang

dikumpulkan secara online sebagian tidak mampu mengumpulkannya; dan sebagian saja siswa yang memiliki HP android.

Berdasarkan pengalaman real di lapangan ketika mengajar, saya sebagai seorang guru tentu banyak menemukan problematika-problematika yang di hadapi baik siswa maupun guru. Berikut ini beberapa problematika- problematika yang dapat saya rangkum berdasarkan fakta di lapangan yaitu: kurangnya motivasi pada diri siswa, metode pembelajaran yang membosankan siswa, penggunaan media/sarana didalam proses pembelajaran yang kurang menguntungkan siswa, kurangnya interaksi sesama teman disebabkan oleh gaya dan model pembelajaran yang monoton, tidak adanya kuota internet bagi yang punya gadget ketika pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran via internet, tidak ada dana untuk membeli hp bagi siswa yang kurang mampu seperti sebagian yang ada di tempat saya. Jika di biarkan akan menjadi dampak negatif bagi siswa, guru, stakeholder dan sekolah atau madrasah pada umumnya. Adapun dampak bagi siswa yaitu akan berpengaruh langsung dengan masa depan mereka karena dengan kebiasaan yang negatif tersebut, yang kedua mereka akan terbiasa dengan hal-hal negatifnya dalam hal proses pembelajaran di dalam kelas, ketiga mereka akan kehilangan bagian-bagian pembelajaran yang diabaikan, terakhir adalah akan tercipta lingkungan kelas bahkan sekolah atau madrasah yang tidak baik.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat diterapkan untuk menghindari problematika tersebut salah satunya yaitu hadirkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka yaitu seperti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Tiap siswa dari masing- masing kelompok yang memegang materi yang sama selanjutnya berkumpul dalam satu kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Setiap kelompok ahli bertanggung jawab atas satu bab atau topik. Setelah belajar dalam kelompok mata pelajaran, setiap siswa kembali ke kelompok asalnya untuk mengajarkan materi pelajarannya kepada teman satu kelompoknya dalam bentuk diskusi. Dalam model pembelajaran kooperatif Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya, (Rusman, 2008: 203). Selain model pembelajaran yang menyenangkan siswa agar bergairah untuk belajar maka dihadirkan juga alat bantu atau media seperti e-learning madrasah, zoom meeting, youtube, whatsapp, google classroom dll.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, kemudian diadaptasikan oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Arends, 2001). Dengan keberhasilan yang telah diterapkan di negara asalnya yaitu di Amerika Serikat maka model pembelajaran ini tersebar seluruh dunia juga di indonesia, masyarakat kelas-kelas sekolah di Indonesia sangat cocok dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw karena dimana dengan kultur Indonesia yang saling menjunjung tinggi nilai nilai gotong ronyong. Adapun yang mendasari pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam pendidikan yaitu terkait dengan pembelajaran gotong-royong yang mengarah pada bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling membantu antara sesama. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran dianggap menarik dan sangat cocok di terapkan di kelas-kelas di madrasah karena sesuai identitas madrasah yang menjunjung tinggi nilai gotong royong dalam kebersamaan.

Di lihat dari aplikasinya di lapangan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tehnik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan tujuan dari tipe pembelajaran Jigsaw ini mengembangkan kerja tim atau kelompok, ketrampilan belajar kooperatif, serta menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi secara sendirian. Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson dalam bukunya, sebagai model Cooperative Learning. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, berbicara, ataupun mendengarkan. Dalam Teknik ini, guru memperhatikan sebuah skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan schemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Disisi lain, siswa bekerja dalam suasana gotong royong dengan sesama siswa dan memiliki kesempatan untuk mengolah informasi dan

meningkatkan kemampuan komunikasi.

Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan alternative pada masa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran online. Menurut Moore (2011: 2), Pembelajaran daring adalah pembelajaran menggunakan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan beragam bentuk interaksi pembelajaran. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dapat mempertemukan guru dan siswa untuk melakukan interaksi pembelajaran melalui internet. Pembelajaran online adalah bentuk belajar yang memungkinkan pembelajaran dilakukan tanpa memerlukan interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Hasil yang diharapkan dari kegiatan best practice ini yaitu bagaimana implementasi strategi model pembelajaran kooperatif learning tipe Jigsaw berbantuan media aplikasi pada pembelajaran bahasa inggris di MAN Dompu dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diharapkan. Dapat dirumuskan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu Bagaimana penerapan/implementasi model pembelajarn kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media aplikasi pada pembelajaran bahasa inggris di MAN Dompu? dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang penerapan/implementasi model pembelajarn kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media aplikasi pada pembelajaran bahasa inggris di MAN Dompu.

2. METODE

A. Model Kooperatif Tipe Jigsaw

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran tipe Jigsaw adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran terjadi melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, dan memaksimalkan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran kolaboratif tipe ini, setiap siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Dalam kelompok asal terdapat 4-6 siswa yang masing-masing diberi nomor induk 1-5. Di grup asal, nomor utama yang sama dikumpulkan sebagai grup spesialis atau ahli.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki tiga ciri, yaitu: a. kelompok kecil, b. pembelajaran kooperatif dan c. pengalaman belajarnya siswa. Inti dari pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok, memungkinkan siswa untuk mengembangkan sikap ketergantungan positif yang membuat kerja sama tim menjadi optimal. Keadaan ini mendorong siswa dalam kelompoknya untuk belajar, bekerjasama dan bertanggung jawab sampai tugas kelompok berhasil.

Terkait hal tersebut, berhubungan dengan yang disampaikan oleh Johnson (1991: 27), yang menyatakan, "Pembelajaran kooperatif jenis jigsaw adalah pembelajaran kelompok dimana siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman secara individual maupun pengalaman secara berkelompok."

2. Pembentukan Kelompok Belajar

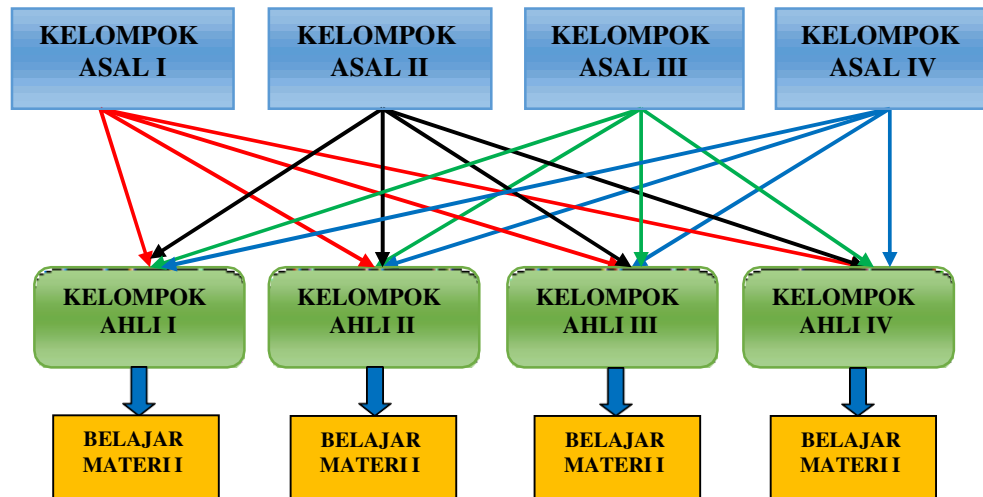
Pada tipe Jigsaw, siswa kolaboratif dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok spesialis, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Kelompok asal

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang. Setiap anggota mendapat nomor induk, kelompok harus heterogen, terutama dalam hal prestasi akademik.

b. Kelompok Ahli

Anggota kelompok ahli adalah bilangan pokok yang sama dengan kelompok asal dengan diagram sebagai berikut:



Gambar Tim Jigsaw

Kelompok asal 5-6 anggota yang heterogen dikelompokkan. Kelompok ahli Setiap kelompok ahli memiliki satu anggota dari tim-tim asal.

3. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

Pembelajaran cooperative jenis ini berbeda dengan kelompok cooperative lainnya dimana setiap siswa bekerja dalam dua kelompok dan secara bergiliran menyelesaikan langkah-langkah pembelajaran berikut ini:

- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 orang yang disebut kelompok inti. Setiap siswa menerima nomor utama, mis. A, B, C, D.
- Pembagian tugas sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Setiap siswa pada kelompok asal mendapatkan tugas yang berbeda, bilangan prima yang sama mendapatkan tugas yang sama pada setiap kelompok.
- Mengelompokkan setiap siswa dengan tugas yang sama, sehingga jumlah kelompok mata pelajaran sebanyak pidato atau tugas yang disiapkan oleh guru.
- Dalam kelompok ahli ini, dimana siswa belajar bersama untuk berkembang menjadi ahli sesuai dengan tugasnya.
- Dirancang agar semua anggota tim ahli dapat memahami dan mengkomunikasikan hasil tugas yang dipahami kepada tim inti. Poin a dan b selesai dalam waktu 30 menit.
- Jika tugas telah diselesaikan dalam kelompok mata pelajaran, setiap siswa kembali ke kelompok asal.
- Izinkan setiap siswa untuk mempresentasikan hasil tugasnya secara bergantian kepada kelompok asal. Bagian c dan d dapat diselesaikan dalam 20 menit.
- Setelah kelompok secara keseluruhan selesai mengerjakan tugasnya, masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya dan guru memberikan penjelasan. (10 menit).

B. Aplikasi Watssap dan Zoom Meeting

WhatsApp adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan komunikasi di antara

perkembangan teknologi saat ini. WhatsApp adalah bagian dari media sosial yang memudahkan dan memungkinkan semua pengguna untuk berbagi informasi. WhatsApp telah digunakan oleh beberapa kalangan masyarakat karena kemudahan penggunaannya. Senada dengan pendapat Jumiati (2016: 53) bahwa WhatsApp adalah aplikasi online yang memudahkan pengguna untuk berkomunikasi dengan fitur-fitur yang tersedia dan merupakan media sosial yang paling populer digunakan untuk berkomunikasi. Suryadi (2018: 5) menyatakan bahwa "WhatsApp adalah cara berkomunikasi melalui pertukaran informasi maupun pesan teks, gambar, video bahkan panggilan telepon." Sehingga, WhatsApp memudahkan kita untuk menukar informasi. Pendapat Afnibar (2020: 73), yang menurutnya penggunaan WhatsApp memungkinkan untuk mentransfer informasi lebih cepat dan efisien.

Dengan cara ini WhatsApp dapat dengan mudah dan cepat memastikan efisiensi dalam komunikasi dan interaksi, terutama dalam penyampaian informasi pembelajaran. Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa WhatsApp merupakan aplikasi online instan yang dapat memudahkan penggunaan dengan fitur-fitur yang dihadirkan. Penggunaan WhatsApp juga menjadi alat komunikasi yang marak di kalangan masyarakat karena kemudahan penggunaannya, terutama untuk pembelajaran.

C. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang membahas tentang pembelajaran daring ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya berdasarkan data terbaru: 1. Penelitian yang dilakukan oleh Florentina Atik Purwatmini dengan judul Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik di Kelas Inklusif di SMP Negeri 226 Jakarta dengan hasil metode kooperatif tipe Jigsaw, dapat mengatasi kesulitan belajar kelas inklusif, baik interaksi antara guru dengan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik yang di dalamnya terdapat peserta didik berkebutuhan khusus. 2. penelitian yang dilakukan oleh Wiji Lestari dengan judul Pemanfaatan whatsapp sebagai media pembelajaran dalam jaringan masa pandemi covid-19 di kelas VI Sekolah Dasar. 3. Penelitian yang dilakukan oleh Afnibar & Fajhriani (2020) dengan Judul "Pemanfaatan WhatsApp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen menggunakan WhatsApp dalam kegiatan berkomunikasi, penggunaan WhatsApp yang memudahkan dan menunjang dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan WhatsApp yang mudah dari aplikasi lainnya membantu mahasiswa dalam berkomunikasi baik dalam pengiriman tugas maupun penerimaan pemahaman materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu diatas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan penggunaan media aplikasi seperti whatsapp dan zoom meeting sangat membantu guru dan siswa di masa pandemisaat ini. dari acuan penelitian terdahulu tersebut dapat mempermudah bagi peneliti untuk melaksanakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan berbantuan media media aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan

Kegiatan pembelajarn kooperatif Jigsaw berbantuan media aplikasi ini dilaksanakan dengan cara online menggunakan whatsapp dan zoom meeting. Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media aplikasi yang telah dilakukan penulis.

1. Melakukan Pemetaan Kompetensi Dasar (KD)

Berdasarkan pemetaan KD yang ada di kelas XI, penulis memilih KD 3.1 dan 4.1

2. Menganalisis Kompetensi Dasar dan Target Kompetensi yang skandicapai Hasil analisis analisis Kompetensi Dasar dan target kompetensi sebagaiberikut:

No	Kompetensi Dasar	Target Kompetensi
3.1	Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teksinteraksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait saran dan tawaran, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan should, can)	Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan dalam teks tentang meminta dan memberi saran dan tawaran sesuai dengankonteks penggunaannya. Membedakan fungsi sosial, truktur teks dan unsur bahasa dari berbagai ungkapan mengenai memberi dan meminta informasi tentang saran dan tawaran sesuai dengan konteks penggunaannya.
4.1	Menyusun teks interaksi transaksional, lisan dan tulis, pendek dan sederhana, yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait saran dan tawaran, dengan memperhatikan fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	Menyusun teks lisan dan tertulis mengenai meminta dan memberi saran dan tawaran dengan menggunakan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat sesuai dengan konteks penggunaannya beserta responnya. Mengkomunikasikan secara lisan dan tertulis ungkapan tentang meminta dan memberi saran dan tawaran dengan menggunakan struktur teks dan unsur kebahasaan yang tepat sesuai dengan konteks penggunaan.

3. Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi informasi terkait permintaan saran dan tawaran beserta responnya.	1. Menyajikan materi offers and suggestions berupa gambar dan table.
2. Membedakan struktur teks dan unsur bahasa dari ungkapan permintaan saran dan tawaran beserta responnya.	2. Menginterpretasikan makna dan aplikasinya tentang materi offers and suggestions

4. Menentukan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw.

5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan langkah kerja model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw sebagai berikut:

- Orientasi peserta didik pada kerja kelompok;
- Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar kelompok;
- Mengarahkan dan menyelidiki individu maupun kelompok;
- Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan
- Menganalisis dan mengevaluasi proses kerja kelompok yang dibagi;
- Melakukan kegiatan belajar bahasa Inggris tipe pembelajaran cooperative learning ode jigsaw;
- Mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan pertanyaan.

3.2 Hasil yang Diperoleh

Berdasarkan hasil dari kegiatan diatas yang telah penulis lakukan bahwa implementasi atau penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kelas XI MAN Dompu dapat disimpulkan sebagai berikut: telah meningkatkan kemampuan diri tiap individu, Saling menerima kekurangan

terhadap perbedaan individu, konflik antar pribadi berkurang, sikap apatis berkurang, pemahaman yang lebih mendalam, motivasi lebih besar, hasil belajar lebih tinggi, retensi atau penyimpanan lebih lama, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, kooperatif learning dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif, guru dapat menjadikan pembelajaran kooperatif sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di madrasah, perlunya dibangun kemitraan antara sesama guru dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran.

Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa daripada dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini berdasarkan hasil dari kegiatan selama berlangsungnya penerapan dari model pembelajaran tipe jigsaw berdasarkan pengalaman penulis terapkan di MAN Dompu.

Beberapa hal yang membuat model pembelajaran ini efektif yaitu penggunaan grup WhatsApp sangat familiar bagi siswa, dan model pembelajaran yang diterapkan pembelajaran online melalui media grup WhatsApp mendorong setiap siswa untuk terlibat dalam diskusi. Selain itu, siswa dapat dengan mudah menerima informasi berupa file bahan kajian, gambar penyelesaian soal, penjelasan dari guru dalam bentuk chat atau voice note, menghilangkan keharusan siswa mencatat. Perlakuan dengan metode pembelajaran kooperatif puzzle berjalan dengan baik.

3.3 Pembahasan

Pembelajaran bahasa Inggris berbantuan WhatsApp dan Zoom Meeting yang telah penulis laksanakan di MAN Dompu adalah untuk pokok bahasan "Suggestions and offerings" di kelas XI Agama 2 dengan sub pokok bahasan memahami dan cara memberi suggestions dan offerings, pada orang lain.

Sesuai dengan pembelajaran kooperatif, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 4 orang perkelompok. Kelompok heterogen yang dimaksud dalam adalah heterogen kemampuan akademik dan jenis kelaminnya agar terjadi diskusi yang baik dalam kelompok tersebut dan terjadi keseimbangan kemampuan peserta didik antar kelompok.

Masing-masing kelompok menyediakan minimal tersedia satu buah HP atau laptop yang sudah diinstal aplikasi WhatsApp. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, penulis menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya memberikan penjelasan singkat tentang model pembelajaran tipe jigsaw sekaligus membagikan kelompok. Setelah melakukan pembagian kelompok penulis mengirim daftar nama kelompok asal 1, 2, 3, dan 4. Langkah selanjutnya membagi siswa menjadi 4 kelompok asal dan membuat grup dengan format kelompok asal 1, 2, 3, dan 4. dan penulis menjelaskan lebih lanjut tentang penerapan Model pembelajaran jigsaw.

Penulis mengirimkan soal pre-test sebelum membentuk kelompok ahli, test berlangsung selama 20 menit. Siswa mengerjakan pre-test secara mandiri dan anak-anak yang sudah mengerjakan pre-test mengumpulkannya secara pribadi kepada penulis untuk dikoreksi. Hasil dari pre-test dijadikan acuan untuk menentukan kelompok ahli waktunya kurang lebih 15 menit sambil mempersilakan kepada siswa untuk mempelajari buku elektronik yang sudah dikirimkan. Setelah selesai penulis mengirimkan daftar nama kelompok ahli. Selanjutnya membuat grup WhatsApp untuk kelompok ahli dengan format sama dengan kelompok asal namun di kelompok ahli peserta diambil dari masing-masing kelompok asal sehingga menjadi heterogen. Setelah kelompok di bagi penulis mengirimkan materi sesuai pembahasan masing-masing kelompok ahli selama kurang lebih 20 menit. Setelah selesai pembahasan penulis kembali mengadakan sebuah test untuk mengukur kesiapan kelompok ahli untuk kembali ke kelompok asal dengan mengirimkan soal test yang akan dikerjakan selama 5 menit. Siswa mengumpulkan hasil testnya pada grup masing-masing. Setelah diinstruksikan kelompok ahli telah berakhir dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok asal dan ruang

kelompok ahli di hapus dan mempersilakan kepada siswa untuk kebalikan ke kelompok asal dan diberi waktu selama 30 menit untuk berdiskusi perihal hal-hal apa saja yang telah didapatkan sewaktu berada di kelompok ahli. Setelah selesai berdiskusi penulis mengirimkan link zoom meeting untuk melanjutkan pertemuan. Penulis mengadakan kuis lewat aplikasi zoom memberikan pertanyaan dari masing-masing siswa diberi 1 pertanyaan pertemuan zoom sekitar 15 menit. Dari 16 kuis hanya bisa terjawab 14 saja karena ada siswa yang tidak bisa menjawab. Kuis pembelajaran dimengkan oleh kelompok Alga Fahyummi. Penulis memberikan reward kepada kelompok Alga Fahyummi berupa nilai tambah untuk masing-masing anggota.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar bahasa Inggris. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi offers and suggestions dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas XI Agama 2 di MAN Dompu. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan pencapaian kompetensi

Rekomendasi yang diberikan terkait dengan best practice ini ialah hendaknya guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa tidak merasa takut; guru mampu melakukan setting kelas sesuai rencana; perlu ditindaklanjuti oleh guru bidang studi bahasa Inggris agar menerapkan metode jigsaw supaya pembelajaran yang dilakukan efektif dan efisien dan prestasi siswa dapat lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan lebih meningkat; hendaknya guru mengadakan kegiatan refleksi dengan guru lain tentang berbagai masalah pembelajaran; hendaknya kepala sekolah mendukung penuh dan memberikan motivasi kepada para guru untuk selalu melaksanakan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa; pemanfaatan media sosial seperti whatsapp dan zoom meeting sangat membantu pembelajaran online bagi siswa karena whatsapp sangat praktis bisa dijangkau oleh semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnibar dan Fajhriani. (2020). Pemanfaatan *WhatsApp* Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi Terhadap Mahasiswa Uin Imam Bonjol Padang. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Vol.11(1).70-83.
- Arend (2001) *kelemahan dan kelebihan cooperative learning tipe Jigsaw* (Online) diambil di (http://modelpembelajaranmukhlis.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-langkah-langkah-kelebihan_85.html) diakses tgl 07 Desember 2022.
- Florentina Atik Purwatmini. (2017) *Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik di Kelas Inklusif*. JASSI-anakku Volume 18 Nomor 1.
- Johnson DW & Johnson, R, T (1991) *Learning Together and Alone*. Allin and Bacon : Massa Chussetts
- Moore, (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*. diambil di <https://doi.org/10.1016/j.jiheduc.2010.10.001>. diakses pada tanggal 07 Desember 2022.
- Rusman. 2008. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. diambil di <http://style-lecture.blogspot.com/2012/09/pembelajaran-kooperatif-model-jigsaw.html> diakses pada tanggal 08 Desember 2022
- Shodiq & Zainiyati. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan *WhatsApp* Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran *Covid-19* Di Mi Nurukhuda Jelu. *Jurnal Studi Keislaman*. Vol.6(2). 144-159.
- Suryadi, dkk.2018. Penggunaan Sosial Media *WhatsApp* Dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.7 (1). 1-22.