



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*
DENGAN MEDIA GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI ISI CERPEN
PADA SISWA KELAS XI SMAN 4 BLITAR**

SKRIPSI

**OLEH
FAUZIAH ISNAINI
NPM 22101071028**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

2025

ABSTRAK

Isnaini, Fauziah. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Isi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Blitar Skripsi Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Pembimbing II: Dr. Ari Ambarwati, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Model *Jigsaw*, Gamifikasi *Wordwall*, Identifikasi Isi Cerpen, Pembelajaran Kooperatif, Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi

Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media gamifikasi *Wordwall*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita pendek, serta kurangnya partisipasi aktif selama proses belajar. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan peserta yang terdiri dari siswa kelas XI-F di SMAN 4 Blitar. Setiap siklus mencakup langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta evaluasi untuk mengukur kemampuan identifikasi isi cerita pendek.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pratindakan ke siklus I dan berlanjut ke siklus II. Pada siklus I, penerapan model *Jigsaw* dan media *Wordwall* berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan mendorong mereka untuk lebih memahami isi cerpen secara aktif. Rata-rata hasil tes siswa meningkat dari kondisi awal 55,07 (55%) menjadi 74,4 (74%), dengan jumlah peserta didik yang memenuhi KKM meningkat dari 4 menjadi 15 siswa. Selain itu, nilai tertinggi dan terendah pun menunjukkan perbaikan, menandakan adanya pemerataan pemahaman di antara siswa.

Peningkatan terus berlanjut pada siklus II, dengan penguatan pada aspek teknis pelaksanaan model *Jigsaw* dan optimalisasi penggunaan media *Wordwall*. Guru lebih terarah dalam membimbing kelompok ahli dan asal, serta memberikan umpan balik selama diskusi berlangsung. Keberhasilan pembelajaran pada siklus II mencapai 94%, dengan skor rata-rata aktivitas pembelajaran sebesar 82,5. Keterlibatan siswa semakin meningkat, suasana belajar menjadi lebih kolaboratif dan menyenangkan, dan sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi isi cerpen. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* berbantuan media gamifikasi *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi cerpen



ABSTRACT

Isnaini, Fauziah. 2025. *The Implementation of the Jigsaw Cooperative Learning Model with Gamification Media to Improve the Ability to Identify the Content of Short Stories in Grade XI Students of SMAN 4 Blitar*. Undergraduate Thesis, Department of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. First Advisor: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.; Second Advisor: Dr. Ari Ambarwati, S.S., M.Pd.

Keywords: *Jigsaw Model, Wordwall Gamification, Identifying Short Story Content, Cooperative Learning, Skill Improvement*

This study was designed to improve students' ability to identify the content of short stories through the implementation of the Jigsaw cooperative learning model combined with the gamification media Wordwall. The background of this research is the low ability of students to identify intrinsic elements of short stories and the lack of active participation during the learning process. This is a Classroom Action Research conducted in two cycles involving students of class XI-F at SMAN 4 Blitar. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection stages. The instruments used to collect data included observation sheets for teacher and student activities and tests to measure the students' ability to identify short story content.

The results showed a significant improvement from the pre-action stage to Cycle I and continued to Cycle II. In Cycle I, the application of the Jigsaw model and Wordwall media successfully increased student participation in group discussions and encouraged a more active understanding of short story content. The average test score increased from an initial 55.07 (55%) to 74.4 (74%), with the number of students meeting the minimum passing criteria (KKM) rising from 4 to 15 students. Furthermore, the highest and lowest scores also improved, indicating a more even understanding among students.

The improvement continued in Cycle II, with enhancements in the technical implementation of the Jigsaw model and optimization of the use of Wordwall media. Teachers guided expert and home groups more effectively and provided feedback during discussions. The success rate of learning in Cycle II reached 94%, with an average student activity score of 82.5. Student engagement increased further, the

learning atmosphere became more collaborative and enjoyable, and most students demonstrated better ability in identifying short story content. These findings indicate that the use of the Jigsaw cooperative learning model supported by Wordwall gamification media is proven to enhance students' ability to identify the content of short stories.



BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama ini berisikan pembahasan mengenai (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, dan (5) penegasan istilah. Berikut adalah pembahasan dari kelima bagian tersebut.

1.1 Konteks Penelitian

Pembelajaran adalah suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar, dan sumber informasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Pembelajaran juga berfungsi sebagai faktor yang mempengaruhi dan memainkan peranan penting dalam pengembangan sifat dan tindakan seseorang (Akhiruddin dkk., 2022). Proses ini tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi oleh pendidik, tetapi juga melibatkan pengalaman aktif peserta didik dalam mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep baru. Kegiatan pembelajaran kini tidak hanya berfokus pada pemahaman teori atau konseptual, tetapi lebih fokus untuk memberikan siswa keterampilan yang sesuai (Wahyuni dan Siswiyanti, 2022). Pembelajaran ditujukan untuk mengubah diri seseorang secara positif, mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang bisa diimplementasikan dalam rutinitas sehari-hari.

Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini berbeda dari kurikulum yang sebelumnya, penetapan Kurikulum Merdeka di Indonesia dilakukan sebagai upaya untuk memberikan

fleksibilitas lebih besar pada kegiatan belajar-mengajar, dimana sekolah dan guru memiliki kebebasan menentukan metode dan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa (Rahmadayani, 2022). Oleh sebab itu seorang pendidik harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran, karena hal tersebut mencerminkan profesionalitas seorang pendidik (Wahyuni dkk., 2023). Kurikulum ini mulai diperkenalkan pada tahun 2021 sebagai bagian dari pemulihan pendidikan pascapandemi, dan diterapkan secara bertahap di sekolah-sekolah yang siap mengadopsinya. Fokus utama Kurikulum Merdeka adalah pengembangan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kreatif siswa.

Bahasa Indonesia, diakui sebagai salah satu bahasa yang paling menantang untuk dipelajari, harus disampaikan dengan cara yang benar untuk mengembangkan proses belajar yang produktif dan hemat waktu (Nofitasari dkk. 2024). Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi (Ardiansyah, 2020). Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, kurikulum merdeka fokus pada penguatan keterampilan membaca dan menulis, kemampuan berpikir analitis, serta inovasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang mendukung keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan dengan lebih mendalam (Yanti, 2016). Keterampilan dalam membaca adalah suatu kemampuan fundamental yang sangat krusial untuk dikuasai oleh siswa agar dapat meningkatkan kecerdasan serta keterampilan masing-masing individu

(Simaremare dan Purba, 2021). Membaca adalah proses fisik dan psikologis yang melibatkan pengamatan visual terhadap teks, pengenalan serta membedakan simbol huruf, dan pengasosiasian bunyi (Wahyuni, 2013). Dalam kurikulum Merdeka, keterampilan membaca bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan teks secara kritis dan mendalam. Pembelajaran membaca mencakup berbagai jenis teks, seperti teks sastra seperti, informatif, deskriptif, dan eksplanasi, yang membantu siswa untuk mengembangkan wawasan dan keterampilan literasi.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi mengidentifikasi isi cerpen. Cerpen atau cerita pendek merupakan karya sastra berupa prosa (Putra, 2021). Cerpen adalah kisah fiksi dengan alur cerita yang singkat, padat, dan berfokus pada kejadian atau konflik. Cerpen terdiri tidak lebih dari 10.000 kata sehingga hanya menampilkan satu peristiwa, beberapa tokoh, dan dapat dibaca dalam sekali duduk (Ambarwati, 2017). Pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen termasuk dalam keterampilan membaca (Putra, 2021). Mengidentifikasi isi dalam cerpen mencakup unsur-unsur intrinsik pada cerpen (Ambarwati, 2017). Dalam proses mengidentifikasi elemen cerpen, siswa diajak untuk menceritakan konflik, memahami perkembangan karakter, serta menilai relevansi cerita dengan kehidupan nyata, sehingga keterampilan ini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan apresiasi terhadap karya sastra.

Pengembangan kemampuan ini dilakukan dengan pendekatan kontekstual dan kolaboratif, yang memberi kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, berbagi perspektif, dan memahami pesan moral secara lebih kritis dan reflektif. Di Kurikulum Merdeka, pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen ditekankan sebagai bagian dari literasi kritis, di mana siswa bukan hanya memahami cerita di permukaan, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang relevan, menjadikan cerpen sebagai media pembelajaran karakter dan pengembangan pemikiran kritis.

Sekolah merupakan ekosistem pendidikan dan pengajaran, yang berkepentingan memerankan diri sebagai fasilitator inti agar pembelajaran berjalan efektif (Ambarwati dkk, 2020). Oleh karena itu, keterampilan dan kemampuan pendidik dalam mengatur kelas secara efektif sangatlah penting.

Berdasarkan dengan paparan di atas, pendekatan model pembelajaran yang paling tepat untuk pembelajaran mengidentifikasi cerpen adalah model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif dalam pembelajaran mengidentifikasi cerpen dipilih karena membantu siswa dalam memahami makna cerpen dengan lebih mendalam dan menyeluruh. Model pembelajaran kolaboratif dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar (Ardiansyah, 2020). Metode pembelajaran kooperatif fokus pada kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil untuk meraih tujuan belajar secara kolektif (Wati, 2019). Proses kolaboratif ini mendorong siswa untuk berbagi informasi dan pendapat, sehingga mereka tidak hanya memahami isi cerita dari perspektif pribadi, tetapi juga dari sudut pandang

teman sekelompok. Dengan berfokus pada interaksi dan kolaborasi, model pembelajaran kooperatif untuk memperdalam pemahaman tentang konsep, kemampuan sosial, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki berapa tipe salah satunya tipe *Jigsaw*.

Model pembelajaran dengan jenis *Jigsaw* merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 4 hingga 6 orang, dan setiap individu dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi yang diajarkan (Firdausi, 2020). Setelah siswa memahami bagiannya, mereka bertemu dengan peserta kelompok lain yang mempelajari topik yang serupa untuk berdiskusi dan meningkatkan pemahaman mereka. Setelah itu, para siswa kembali ke kelompok mereka semula dan mengajarkan materi yang telah mereka kuasai kepada anggota kelompoknya. Metode *Jigsaw* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi, keterampilan komunikasi, dan rasa tanggung jawab antar siswa dalam suasana yang kolaboratif.

Selain menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, penelitian ini juga memanfaatkan gamifikasi sebagai media dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen. Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam situasi non-permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Srimuliyani, 2023). Penggunaan gamifikasi yang merupakan pembelajaran berbasis permainan

memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan kerjasama. Dengan menerapkan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggabungkan aspek kompetisi sehat dan kolaborasi. Ini memberikan kesempatan kepada pelajar untuk meraih target pembelajaran melalui metode yang lebih inovatif dan interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan fitur *Wordwall*, *Wordwall* digunakan sebagai penilaian berbasis permainan. Dengan menggunakan *Wordwall* diharapkan pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Sesuai dengan observasi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan, metode pembelajaran di atas dapat diterapkan di kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar. Hal ini dikarenakan kurangnya minat dan motivasi belajar pada peserta didik, selain itu peserta didik juga kurang mampu dalam mengidentifikasi isi cerpen serta kurangnya kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar masih mengandalkan metode ceramah, yang dapat dinilai kurang optimal apabila digunakan pada materi mengidentifikasi isi cerpen. Penggunaan metode kelemah membuat siswa merasa jenuh, tidak fokus, bermain gawai, dan beberapa siswa ketiduran saat mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai model pembelajaran kooperatif jenis *Jigsaw* adalah karya Ari Ardiansyah yang berjudul “Penerapan

Strategi Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMA Al-Hasra Depok Tahun Pelajaran 2019/2020.” Studi ini membahas bagaimana strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diterapkan untuk memahai unsur-unsur intrinsik pada cerpen oleh siswa kelas XI IPA 1 di SMA Al-Hasra, Depok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik dari cerpen. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini relevan karena juga menjelaskan dan menganalisis isi cerpen dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Penelitian lainnya telah dilakukan oleh Ruina Nur Fitria dengan judul penelitian “Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Materi Persamaan Lingkaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” Penelitian ini bertujuan meningkatkan metode pembelajaran dengan gamifikasi pada topik persamaan lingkaran, untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui penggunaan *Wordwall* dan Kahoot. Temuan dari penelitian ini meliputi (1) penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dengan *Wordwall* dan Kahoot pada materi persamaan lingkaran dianggap sangat sesuai. (2) Gamifikasi dalam pembelajaran dinilai praktis dengan hasil. (3) Gamifikasi terbukti efektif digunakan pada materi persamaan lingkaran. Penelitian ini cukup relevan karena sama-sama menggunakan media gamifikasi *Wordwall*.

Penelitian lain yang berkaitan juga dengan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah penelitian dari Ling Dwi Lestari dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Serang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui penggunaan metode *Jigsaw*. Partisipan penelitian adalah siswa kelas XI MIPA pada semester ganjil di SMA Negeri 4 Kota Serang untuk tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini berfokus pada keterampilan kognitif siswa. Data mengenai kemampuan ini diperoleh melalui tes yang mengedepankan konsep struktur jaringan tumbuhan, dan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan pemikiran pelajar meningkat sebelum dan sesudah penelitian. Penelitian ini relevan karena menerapkan metode penelitian tindakan kelas dalam model pembelajaran kooperatif jenis *Jigsaw*.

Penelitian ini mengisi kesenjangan dari penelitian sebelumnya dengan menggabungkan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan gamifikasi dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen, sesuatu yang belum banyak dikaji dalam studi terdahulu. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ari Ardiansyah, lebih berfokus pada penerapan *Jigsaw* dalam menganalisis unsur intrinsik cerpen tanpa mengintegrasikan unsur gamifikasi, sementara penelitian Ruina Nur Fitria lebih banyak menyoroti gamifikasi dalam mata pelajaran eksakta seperti matematika tanpa mengaitkannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam

mengidentifikasi isi cerpen. Selain itu, penelitian Ling Dwi Lestari yang menggunakan *Jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam biologi menunjukkan keberhasilan metode ini, tetapi tidak membahas bagaimana metode ini dapat dikombinasikan dengan gamifikasi dalam pembelajaran sastra. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan model *Jigsaw* dan gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerpen, yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan literasi kritis dan pembelajaran aktif. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda, sementara penelitian ini secara spesifik berfokus pada siswa kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar yang menunjukkan rendahnya minat belajar serta kesulitan dalam mengidentifikasi isi cerpen akibat metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah. Dengan menerapkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kontribusi siswa, memperbaiki hasil belajar, serta memberikan keterbaruan dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi dan model kooperatif *Jigsaw*.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan media gamifikasi, yang memberikan pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model *Jigsaw*, yang dikenal sebagai metode yang tepat dalam mendorong kerja sama dan pemahaman materi melalui pembelajaran kooperatif, dikombinasikan dengan

gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Dengan menggabungkan dari kedua pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, serta menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan melibatkan.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian, harus memiliki fokus yang jelas. Berdasarkan konteks penelitian diatas, secara ringkas dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan menggunakan media gamifikasi dalam mengidentifikasi isi cerpen pada peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar.
- 2) Peningkatan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen menggunakan tipe *Jigsaw* dengan menggunakan media gamifikasi pada peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah disebutkan, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan secara objektif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan menggunakan media gamifikasi dalam mengidentifikasi isi cerpen pada peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar.

- 1) Mendeskripsikan secara objektif peningkatan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen menggunakan media gamifikasi pada peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat secara luas, baik dari segi teoretis maupun praktis Berikut uraian tentang hal tersebut:

1.1.1 Manfaat Teoretis

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan mampu menambah teori yang telah dibuat dan diuji oleh Elliot Aronson serta rekan-rekannya seperti yang disebutkan dalam artikel (Sholihah dkk, 2016) Untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen Dengan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap unsur-unsur cerpen Dengan cara berkolaborasi dalam kelompok, siswa dapat memperdalam kemampuan analisis dan pemahaman teks karena mereka harus mendiskusikan dan menjelaskan isi cerpen kepada anggota kelompok lain, serta model Jigsaw keterampilan mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa serta meningkatkan rasa tanggung jawab individu dalam mendukung keberhasilan kelompok

1.1.1 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1) Bagi guru bahasa Indonesia

Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi cerpen, sekaligus sebagai pedoman dalam merancang metode pengajaran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*.

2) Bagi sekolah atau instansi pendidikan

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman untuk pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia terkait materi mengenai pengenalan isi cerpen, serta digunakan sebagai referensi dalam merancang pembelajaran menggunakan model kooperatif *Jigsaw*.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Studi ini dapat berfungsi sebagai sumber rujukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai materi pengenalan isi cerpen. Peneliti di masa depan dapat menggunakan temuan ini sebagai acuan untuk mengeksplorasi media penulisan lain yang relevan, contohnya penggunaan gamifikasi sebagai alat pembelajaran dalam model kooperatif tipe *Jigsaw*.

1.5 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, penulis ingin memastikan bahwa pembaca dapat memahami istilah-istilah digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1) Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka sistematis yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memandu guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan dengan mempertimbangkan metode, strategi, serta karakteristik peserta didik.

2) Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah metode belajar dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari bagian tertentu dari materi, kemudian saling berbagi pengetahuan agar semua anggota kelompok memahami keseluruhan topik.

3) Gamifikasi

Penggunaan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil dalam proses pembelajaran.

4) Kemampuan Mengidentifikasi Isi Cerpen

Keterampilan siswa dalam mengenali dan memahami isi dalam cerita pendek.

BAB V SIMPULAN

Pada bagian ini dipaparkan simpulan dan saran berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan.

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi model pembelajaran dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen di kelas XI-F SMAN 4 Blitar, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen pada peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar mengalami peningkatan yang signifikan dalam kedua siklus yang telah dilakukan. Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan model *Jigsaw* dan penggunaan media *Wordwall*, dengan pembagian kelompok kecil yang masing-masing mempelajari bagian tertentu dari cerpen dan kemudian berbagi informasi dengan kelompok asal. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan siswa cukup baik meskipun masih terdapat kendala seperti kurangnya pemahaman terhadap alur kerja kelompok dan adaptasi penggunaan media. Nilai rata-rata siswa meningkat dibandingkan sebelum tindakan, tetapi belum mencapai target. Pada siklus II, guru melakukan perbaikan berupa pemberian instruksi yang lebih rinci, memperjelas peran anggota kelompok, serta memanfaatkan *Wordwall* untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerpen. Penguatan motivasi

dan bimbingan langsung selama diskusi kelompok juga dilakukan. Hasilnya, partisipasi siswa lebih merata, kerja sama kelompok berjalan lebih lancar, dan pemahaman isi cerpen meningkat, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa secara signifikan. Model *Jigsaw* mampu meningkatkan interaksi antarsiswa, memperdalam pemahaman terhadap unsur intrinsik cerpen, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis, sedangkan media *Wordwall* turut memperkuat motivasi belajar dengan menciptakan suasana yang menarik, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong antusiasme dan semangat berkompetisi dalam memahami isi cerpen.

- a) Peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen juga terlihat signifikan seiring berjalannya penelitian. Pada tahap pratindakan, tingkat ketuntasan siswa sangat rendah, dengan hanya 14,8% siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan model *Jigsaw* berbantuan gamifikasi pada siklus I, ketuntasan siswa meningkat menjadi 55,6%, meskipun masih ditemui beberapa kendala seperti kurangnya kemandirian dalam menyampaikan hasil diskusi. Pada siklus II, terjadi lonjakan keberhasilan yang cukup besar, di mana 85,2% siswa berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai 85,4. Ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dikombinasikan dengan elemen gamifikasi memperlihatkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali konten cerpen. Selain memperdalam pemahaman, pendekatan ini juga melatih siswa dalam keterampilan berpikir kritis dan erjasama, dan komunikasi. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi ini merupakan langkah yang tepat dan sangat dianjurkan untuk memperkuat pembelajaran sastra, khususnya dalam materi identifikasi unsur intrinsik cerpen di tingkat SMA.



1.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Isi Cerpen pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Blitar", penulis menyampaikan beberapa saran kepada berbagai pihak.

a) Bagi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia dianjurkan untuk menggunakan hasil studi ini sebagai salah satu pilihan strategi pengajaran, terutama dalam topik pengenalan isi cerpen. Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Jigsaw* yang dikombinasikan dengan media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengenali elemen-elemen intrinsik cerpen. Oleh karena itu, diharapkan guru bisa menerapkan model ini dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga harus merancang pembelajaran yang bersifat inovatif dan berorientasi pada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar.

b) Bagi Sekolah atau Instansi Pendidikan

Pihak sekolah atau instansi pendidikan disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media

gamifikasi dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Temuan dari penelitian ini bisa menjadi acuan untuk merancang kurikulum yang lebih fokus pada keterampilan abad 21, seperti kerja sama, pemikiran analitis, dan kemampuan digital. Dukungan berupa pelatihan guru, penyediaan sarana pendukung teknologi, serta evaluasi berkelanjutan diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan kompetensi memahami teks sastra.

a) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti berikutnya, temuan dari studi ini dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam melakukan eksplorasi lebih mendalam tentang inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti yang akan datang disarankan untuk memperluas penelitian ini dengan mengutamakan pada pengembangan model kooperatif berbasis gamifikasi pada berbagai teks sastra lain, atau dengan mengombinasikan model *Jigsaw* dengan media digital lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperluas variabel yang dikaji, seperti motivasi belajar, kreativitas siswa, dan pengaruh media gamifikasi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purnomo, D. (2022). Pengantar Model Pembelajaran (Y. Muhamad, Andrias, & Abbas Irwan (eds.); 1st ed.). Yayasan Hamjah Diha.
- Agustina, F., Permana, I., & Isnaini, H. (2023). Pembelajaran Teks Cerpen Menggunakan Media Animasi Berbasis Think Talk Write. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 63–70.
<https://doi.org/10.22460/parole.v6i1.9779>
- Akhiruddin, Khairil Ikhsan, Hasnah, Mardiah, & Nursia. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Edulec : Education, Language and Culture Journal*, 2(1), 24–38.
<https://doi.org/10.56314/edulec.v2i1.28>
- Ambarwati, A. (2017). Penguatan Karakter Gemar Membaca Melalui Cerpen Humor Untuk Anak Sekolah Dasar. *Konferensi Nasional*, 1(1), 6.
www.kemdikbud.go.id,
- Ambarwati, A., Sari, I. N., & Zahro, A. (2020). Pendidikan Responsif Budaya Berbasis Objek Pemajuan Kebudayaan Daerah. *International Conference on Indonesia Culture Proceeding*, 1(December), 708.
https://www.researchgate.net/profile/AriAmbarwati/publication/352772276_Pendidikan_Responsif_Budaya_Berbasis_Objek_Pemajuan_Kebudayaan_Daerah-makalah_prosiding/links/60d7c24d458515d6f6be01901/Pendidikan-Responsif-Budaya-Berbasis-Objek-Pemajuan-Kebudayaan-
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbitan LPPM.
- Ansariyah. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Di Kelas V SD Negeri 14 Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya*. 9(11), 2130–2139. <https://doi.org/10.32672/jsa.v9i11.3843>
- Apriani, F., Marwati, & . M. (2021). Kemampuan Mengidentifikasi Informasi Tentang Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Kendari. *Jurnal BASTRA (Bahasa Dan Sastra)*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19315>
- Ardiansyah, A. (2020). Penerapan Strategi Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMA Al-Hasra Depok Tahun Pelajaran 2019/2020. 202–205.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10.
<https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.
<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>

- Asmara, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1286>
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (1st ed.). CV. Pena Persada.
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran*, 1–6.
- Fitria, R. N., Murtafiah, W., & Lusiana, R. (2023). Pengembangan pembelajaran gamifikasi materi persamaan lingkaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 347–355.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4239%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/4239/3205>
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Hermawan, R. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw (Model, Implikasi, dan Implementasi)*. Bintang Semesta Media.
- Lestari, L., Ekanara, B., & Purwaningsih, D. E. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Serang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 641–649.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4560738>
- Martalena, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Peserta Didik Kelas IX A4 MTsS Dar-El Hikmah Pekanbaru. *Instructional Development Journal*, 3(1), 16.
<https://doi.org/10.24014/idj.v3i1.9605>
- Nasution, A. (2015). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. *Rake Sarasin*, 1985, 36.
- Ningsih, E. G. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan Hasil Belajar Siswa: Analisis Kesulitan. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 2(4), 117–124. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i4.235>
- Nofitasari, I., Damayanti, E., Azzuri, V. M., & Ahmadi, R. (2024). Implementasi Teori Kognitif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. 9(1), 444–452.
- Nurhikmah;, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.2074>
- Pertiwi, D. H., Karnadi, M. C., & Syamsiyah, N. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Teks Eksposisi Kelas Ix Smp Raudlatul Islamiyyah Jakarta. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 9. <https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6848>
- Putra, I. N. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar memahami unsur intrinsik cerpen. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1, 692–701.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4562064>
- Putri, A. A., Sumartini, T., Safitri, S. O., Sharma, M., Nurfardiyanti, R., Fahimna, F., & Nugroho, A. (2023). *Pelatihan Membaca Kritis Dengan Media Pembelajaran Cerpen*. 1(4), 176–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.258>
- Retno, S. A., & Ependi, R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X MAS Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 11180–11189. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9045>
- Retno Utari. (2015). *Taksonomi bloom*. 1–13.
- Rima Erviana, Siti Qomariyah, Siti Nurafifah, Najrul Jimatul Rizki, & Neneng Neneng. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kerjasama Antar Siswa Di MA Asy-Syari'ah. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 52–64. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.131>
- Rohman, S. (2020). Pembelajaran Cerpen. In *Pembelajaran Cerpen* (pp. 3–6). Bumi Aksara.
- Rusnayanti, R., Harijaty, E., & Konisi, L. Y. (2020). Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Narasi (Cerita Fantasi) Siswa Kelas Vii Smp Negeri 5 Kendari. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 5(3), 237.
<https://doi.org/10.36709/jb.v5i3.13193>
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). Metode Kooperatif Learning Tipe *Jigsaw* Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30. <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Sugiarti, Fitriani, H., & Dewi, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan

- Menganalisis *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X . 1 SMA NU Sumber Agung. 3(2), 120–124. <https://doi.org/10.31851/parataksis.v3i2.4764>
- Suprijono, A. (2009). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem. In *Pustaka Belajar* (8th ed.). <https://doi.org/http://history22education.wordpress.com>
- Syahied, R. A. (2015). Penerapan teknik permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasuk belajar siswa tentang sumber daya alam kelas 4. 12–20.
- Wahyuni, S. (2013). *Cepat Bisa Baca* (S. Ibrahim (ed.)). Gramedia Pustaka Utama. https://doi.org/https://www.google.co.id/books/edition/Cepat_Bisa_Baca/Z1ZjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PP8&printsec=frontcover
- Wahyuni, S., & Siswiyanti, F. (2022). The Role of Partners in Improving Students' Competence in the Teaching Assistance Program / Teaching Campus. *UIJRT (United International Journal for Research & Technology)*, 03(06), 10–19.
- Wahyuni, S., Sunismi, S., Ambarwati, A., & Zuhairi, A. (2023). Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teaching At the Right Level Berbasis Media Teknologi Pada Kurikulum Merdeka. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4982. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17482>
- Wati, N. H. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri 11 Ujan Mas". *Jurnal PGSD*, 12(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.1.41-48>
- Yanti, D. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam Menganalisis Unsr Instrinsik Teks Narasi Siswa Kelas VII B MTs Al- Hamidiyah Depok Tahun Ajaran 2018-2019. 1–23.
- Yuhanin, Z. (2016). Indikator Keberhasilan. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 15(2), 1–23.
- Zikrun. (2018). Teori Humanistik Abraham Maslowdalam Perspektif Islam. 3(2), 91–102.

