

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

Fauziah Isnaini¹, Sri Wahyuni², Ari Ambarwati³

(*Progam Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNISMA*)

Email: fauziah7288@gmail.com

Abstrak: Rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen serta minimnya partisipasi aktif selama pembelajaran menjadi latar belakang utama dilakukannya penelitian ini. Siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media gamifikasi *Wordwall*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI-F SMAN 4 Blitar, dengan jumlah peserta sebanyak 27 orang. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi cerpen dari pratindakan ke siklus I dan berlanjut pada siklus II. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 55,6%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,2%. Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan gamifikasi *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman terhadap isi cerpen.

Kata kunci : *model Jigsaw, gamifikasi Wordwall, identifikasi isi cerpen, pembelajaran kooperatif, peningkatan kemampuan mengidentifikasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dinamis yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi pelajaran dalam konteks yang terstruktur untuk mencapai tujuan pendidikan (Purnomo, 2022). Dalam pandangan behaviorisme, pembelajaran dipahami sebagai proses terbentuknya hubungan antara stimulus dan

respons (Suprijono, 2012), sementara dari sudut pandang konstruktivisme, proses ini lebih menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran menjadi hal penting agar dapat menyesuaikan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks kelas (Amin & Sumendap, 2022).

Model pembelajaran, menurut Suprijono (2012), adalah pemahaman konseptual yang diperoleh dari hasil observasi dan pengukuran yang digunakan untuk menjelaskan atau memprediksi fenomena tertentu. Model pembelajaran bukan sekadar metode, tetapi merupakan struktur konseptual yang menyeluruh, yang membimbing guru dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara sistematis (Simaremare & Purba, 2021). Model yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan menghargai keragaman peserta didik. Sejalan dengan pandangan humanistik Abraham Maslow, setiap siswa memiliki potensi untuk berkembang dan berhak mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Zikrun, 2018).

Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka memberikan ruang kebebasan bagi pendidik untuk memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan karakter siswa (Rahmadayani, 2022). Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Salah satu model yang relevan dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi cerpen, adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Model *Jigsaw* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil, masing-masing mempelajari satu bagian materi, lalu saling mengajarkan kepada teman sekelompoknya (Fathurrohman, 2015; Hermawan, 2022). Strategi ini tidak hanya melatih tanggung jawab individu dan kerja sama tim, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman materi secara mendalam, termasuk pada aspek sastra seperti unsur intrinsik cerpen (Sugiarti dkk., 2020).

Namun, pembelajaran tidak hanya membutuhkan model yang kolaboratif, tetapi juga media yang menarik untuk memotivasi siswa. Gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar (Fitria dkk., 2023). Platform seperti *Wordwall* memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang mempermudah siswa dalam memahami materi, termasuk dalam mengidentifikasi isi cerpen (Ariyanto dkk., 2023).

Dalam konteks pembelajaran sastra, khususnya cerpen, kemampuan mengidentifikasi isi cerpen merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini mencakup pemahaman terhadap unsur intrinsik seperti tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa (Utari, 2015; Ambarwati, 2017). Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerpen secara mendalam, seperti yang ditemukan pada kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar. Kurangnya minat, rendahnya partisipasi aktif siswa, serta metode pengajaran tradisional menjadi penyebab utama lemahnya kemampuan ini.

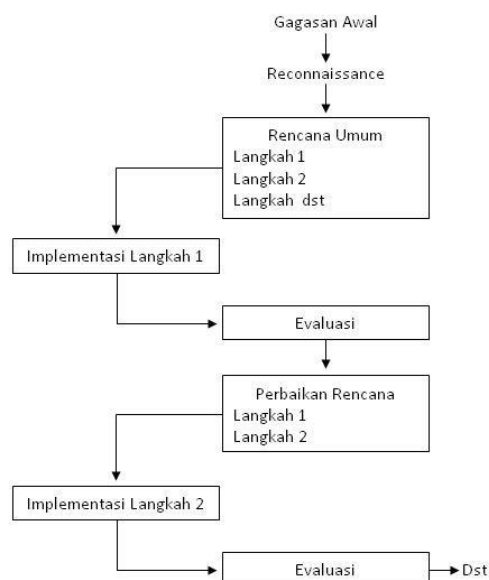
Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model *Jigsaw* maupun media gamifikasi secara terpisah. Namun, kombinasi antara model kooperatif *Jigsaw* dan gamifikasi dalam konteks pembelajaran cerpen masih jarang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa secara menyeluruh, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan fokus penelitian ini adalah (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media gamifikasi dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen pada

peserta didik kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar, (2) peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi cerpen melalui pendekatan tersebut. Berdasarkan fokus tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara objektif bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan media gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran, serta menggambarkan peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen setelah menggunakan pendekatan pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar. Pemilihan metode PTK didasarkan pada kemampuannya dalam mendorong perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui proses yang terstruktur dan reflektif. Rancangan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada model siklus dari Kurt Lewin, yang terdiri atas empat tahap, yaitu merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, mengamati proses, dan melakukan refleksi untuk mengevaluasi serta menyempurnakan langkah-langkah pembelajaran berikutnya.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kurt Lewin

(Rusman, 2020)

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-F SMA Negeri 4 Blitar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, termasuk dalam penyusunan perangkat ajar dan pemilihan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Tindakan yang dilaksanakan melibatkan penerapan model pembelajaran Time Token guna menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya karena siswa kelas XI-F menunjukkan kendala dalam berbicara dan masih kurang aktif dalam berdiskusi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, dengan fokus utama pada siswa kelas XI-F yang berjumlah 27 orang. Data kualitatif diperoleh melalui observasi langsung terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dari hasil tes kemampuan berbicara dan angket penilaian dari teman sejawat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes berbicara, dan penyebaran angket untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif mengenai partisipasi siswa dalam diskusi kelompok.

Analisis data dilakukan secara sistematis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara lebih mendalam proses pembelajaran serta mengevaluasi area yang perlu diperbaiki. Penelitian ini terdiri dari dua siklus tindakan, dengan masing-masing siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jika hasil dari siklus pertama belum optimal, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus kedua guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap penerapan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

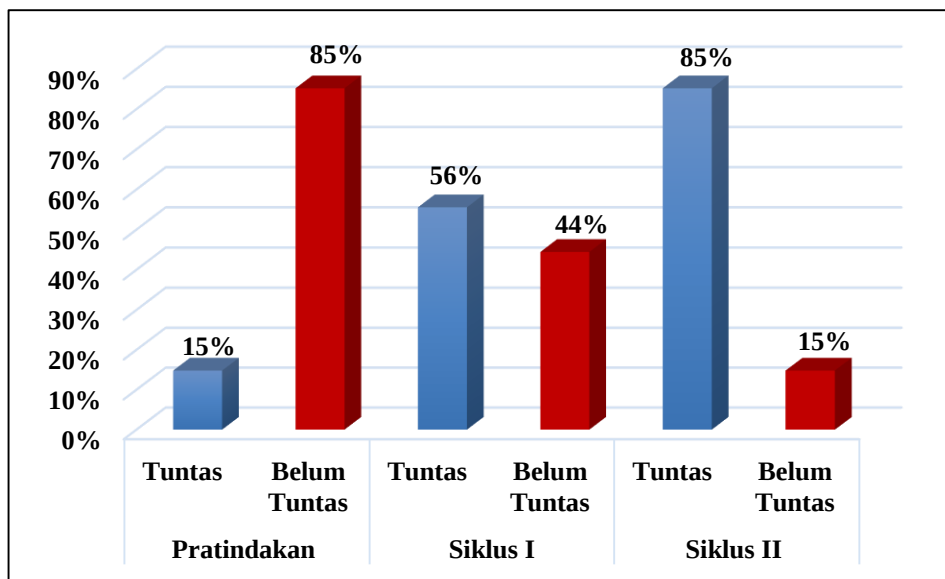
Hasil

Peningkatan hasil pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media gamifikasi *Wordwall* difokuskan pada aspek kemampuan mengidentifikasi isi cerpen. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas XI-F SMAN 4 Blitar dalam mengidentifikasi isi cerpen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media gamifikasi *Wordwall*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan tindakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan siswa memahami dan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen. Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi yang merangkum peningkatan kemampuan mengidentifikasi isi cerpen.

No	Aspek	Hasil Mengidentifikasi Isi Cerpen		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	81	91	95
2.	Nilai Terendah	37	57	65
3.	Rata-rata	55,07	74,4	85,4
4.	Memenuhi KKM	4	15	23
5.	Belum KKM	23	12	4

Berdasarkan data hasil penelitian pada aspek kemampuan mengidentifikasi isi cerpen, terjadi peningkatan yang signifikan dari pratindakan hingga siklus II. Pada tahap pratindakan, nilai tertinggi peserta didik hanya mencapai 81, sedangkan nilai terendah berada di angka 37, dengan rata-rata kelas sebesar 55,07. Jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 4 orang, sementara 23 siswa belum mencapai KKM. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media gamifikasi pada siklus I, terlihat adanya peningkatan nilai. Nilai tertinggi naik menjadi 91, nilai terendah meningkat menjadi 57, dan rata-rata kelas menjadi 74,4. Jumlah siswa yang tuntas pun meningkat menjadi 15 siswa, dan yang belum tuntas menurun menjadi 12 siswa. Pada siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik lagi. Nilai tertinggi

mencapai 95, nilai terendah meningkat menjadi 65, dan rata-rata kelas mencapai 85,4. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pun meningkat menjadi 23 orang, sedangkan hanya 4 siswa yang belum mencapai KKM. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model *Jigsaw* berbasis gamifikasi secara bertahap mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen secara signifikan.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengidentifikasi Isi Cerpen pada Pratindakan hingga Siklus II

Pada tahap pratindakan, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat satu arah. Guru menjadi pusat informasi sementara siswa hanya mendengarkan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata hanya mencapai 55,07 dan hanya 4 dari 27 siswa (14,8%) yang berhasil mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil ini, peneliti mulai merancang tindakan pada siklus I. Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti dan guru menyusun RPP dengan menerapkan model *Jigsaw* dan menyiapkan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, disiapkan pula instrumen penelitian seperti lembar observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa, serta tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi cerpen.

Tahap pelaksanaan siklus I dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok asal, kemudian ke kelompok ahli untuk mendalami satu bagian dari unsur intrinsik cerpen, dan akhirnya kembali ke kelompok asal untuk berbagi hasil diskusi. *Wordwall* digunakan dalam bentuk permainan interaktif untuk menguatkan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa keterlibatan siswa meningkat, namun masih ada hambatan seperti kurangnya kejelasan instruksi, rendahnya kepercayaan diri siswa saat menyampaikan hasil diskusi, serta kurang maksimalnya pemanfaatan *Wordwall*. Pada akhir siklus I, hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 74,4 dengan 15 siswa (55,6%) mencapai KKM. Tahap refleksi menunjukkan perlunya perbaikan strategi, seperti penegasan peran siswa dalam kelompok, penjelasan prosedur pembelajaran secara lebih rinci, dan pendampingan aktif oleh guru.

Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan dilakukan pada siklus II. Perencanaan difokuskan pada penguatan peran guru sebagai fasilitator yang aktif membimbing proses diskusi, penataan kelompok yang lebih merata, dan optimalisasi penggunaan media gamifikasi. Pada pelaksanaan siklus II, siswa menunjukkan partisipasi yang jauh lebih aktif. *Wordwall* digunakan secara menyeluruh, tidak hanya sebagai pemantik, tetapi juga sebagai alat evaluasi dan penguatan materi. Guru memberikan instruksi lebih terarah dan memberikan umpan balik langsung pada diskusi kelompok. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih berani menyampaikan pendapat, berdiskusi secara mendalam, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap unsur cerpen.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 85,4 dan sebanyak 23 dari 27 siswa (85,2%) berhasil melampaui KKM. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan dipenuhi kolaborasi dan semangat kompetisi yang sehat. Tahap refleksi menunjukkan bahwa kendala pada siklus I berhasil diatasi, dan indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan. Dari keseluruhan pelaksanaan tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media gamifikasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi isi cerpen. PTK ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi yang dilengkapi dengan media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di tingkat SMA.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang didukung oleh media gamifikasi *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XI-F SMAN 4 Blitar dalam mengidentifikasi isi cerpen. Model ini dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardiansyah (2020) yang menyatakan bahwa model *Jigsaw* merupakan pendekatan dalam pembelajaran sastra karena memperkuat kerja sama antarsiswa dan mendorong partisipasi aktif dalam memahami teks, khususnya cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model ini, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat berdiskusi dan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen.

Pada tahap pratindakan, hasil belajar siswa dalam materi mengidentifikasi isi cerpen masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai hanya 55,07 dan hanya 14,8% siswa yang mencapai KKM. Pembelajaran cenderung monoton karena masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi bebas, yang membuat siswa menjadi pendengar pasif. Pertiwi dkk. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru membuat siswa pasif, kurang kritis, dan tidak memiliki ruang interaksi yang cukup. Dalam kondisi ini, siswa tampak kurang termotivasi untuk bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat, sehingga pemahaman terhadap isi cerpen pun kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran sastra.

Penerapan model *Jigsaw* pada siklus I dilakukan melalui pembagian kelompok asal dan kelompok ahli, di mana setiap siswa mempelajari bagian unsur

cerpen lalu menyampaikannya kembali pada kelompok asal. Media *Wordwall* digunakan sebagai alat bantu dalam bentuk permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman terhadap materi. Simaremare & Purba (2021) serta Suprijono (2009) menyatakan bahwa model *Jigsaw* melatih tanggung jawab individu dalam kelompok dan meningkatkan pemahaman melalui kerja sama. Ariyanto dkk. (2023) dan Pradana (dalam Fitria dkk., 2023) juga menegaskan bahwa gamifikasi seperti *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar karena memberikan tantangan dan umpan balik langsung. Hasilnya, ketuntasan siswa meningkat menjadi 55,6%, meskipun masih terdapat kendala seperti kurangnya keaktifan menyampaikan hasil diskusi dan pemahaman yang belum merata di antara siswa. Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memberikan arahan lebih jelas, membagi peran dengan lebih terstruktur, dan memaksimalkan penggunaan *Wordwall*. Guru juga lebih aktif membimbing diskusi dan memantau kerja kelompok. Hasilnya, keterlibatan siswa meningkat secara merata, dan pemahaman terhadap isi cerpen jauh lebih baik. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 85,4, dan 85,2% siswa mencapai KKM, menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I maupun pratindakan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Retno dkk. (2024), Lestari dkk. (2021), dan Martalena (2020) yang menunjukkan bahwa model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar, interaksi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sastra.

Meskipun hasilnya positif, masih ada beberapa kendala yang ditemui. Beberapa siswa membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam menyampaikan hasil diskusi secara runtut dan dalam memahami unsur intrinsik cerpen seperti tema, alur, dan sudut pandang. Ningsih (2021) dan Sugiarti dkk. (2020) menyatakan bahwa tantangan dalam penerapan *Jigsaw* antara lain terletak pada kemampuan kolaborasi dan pemahaman terhadap struktur teks sastra. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam memastikan setiap siswa memahami tugasnya dan terlibat aktif dalam kelompok. Putra (2021) menekankan bahwa keberhasilan model *Jigsaw* juga sangat bergantung pada kesiapan siswa dan kemampuan guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara adaptif.

Beberapa faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa meliputi: (1) interaksi aktif antarsiswa melalui diskusi kelompok, (2) penggunaan media *Wordwall* yang menarik dan kompetitif, serta (3) peran guru yang aktif membimbing proses pembelajaran. Nurhikmah dkk. (2023) dan Haryani dkk. (2023) juga menyatakan bahwa media gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong fokus dan konsentrasi siswa, serta meningkatkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang memadukan model *Jigsaw* dengan gamifikasi menciptakan lingkungan yang dinamis, di mana siswa merasa tertantang sekaligus terlibat aktif dalam memahami materi.

Secara keseluruhan, implementasi model *Jigsaw* berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen terbukti layak direkomendasikan. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Meskipun demikian, guru tetap perlu menyesuaikan pendekatan dengan karakteristik siswa dan memberikan pendampingan yang sesuai. Sebagaimana dikemukakan oleh Erviana dkk. (2024), keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memfasilitasi proses pencarian solusi bersama. Dengan pendekatan yang tepat, model ini juga berpotensi diterapkan tidak hanya di SMA, tetapi juga pada jenjang SMP hingga perguruan tinggi dengan penyesuaian tertentu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan media gamifikasi *Wordwall* dalam pembelajaran mengidentifikasi isi cerpen di kelas XI-F SMAN 4 Blitar menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan model dan media, serta pembagian kelompok yang masing-masing mempelajari bagian cerpen untuk kemudian dibahas di kelompok asal. Meskipun keterlibatan siswa cukup baik, masih ditemukan kendala seperti kurangnya pemahaman terhadap alur kerja

kelompok. Pada siklus II, guru memperbaiki arahan dan memperjelas peran siswa dalam kelompok, serta memaksimalkan penggunaan *Wordwall*. Hasilnya, partisipasi lebih merata, kerja sama meningkat, dan pemahaman isi cerpen membaik. Model *Jigsaw* dapat meningkatkan interaksi, pemahaman unsur intrinsik cerpen, serta kemampuan berpikir kritis, sedangkan *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif.

Peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi isi cerpen juga terlihat dari data kuantitatif. Pada tahap pratindakan, hanya 14,8% siswa yang mencapai KKM. Setelah siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 55,6%, dan pada siklus II mencapai 85,2% dengan rata-rata nilai 85,4. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi model *Jigsaw* dan gamifikasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerpen, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pengajaran sastra, khususnya pada materi cerpen di tingkat SMA.

Saran

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

Saran pertama ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan media gamifikasi seperti *Wordwall* dalam pembelajaran cerpen. Model ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen sekaligus membangun suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Agar hasil lebih optimal, guru dapat memberikan instruksi yang lebih terstruktur, mendampingi proses diskusi kelompok, dan memanfaatkan gamifikasi tidak hanya sebagai pemantik, tetapi juga sebagai bagian dari pembelajaran inti dan evaluasi. Bagi pihak sekolah atau instansi pendidikan, diharapkan dapat mendukung implementasi model *Jigsaw* berbasis gamifikasi melalui penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan

guru, dan integrasi metode ini ke dalam kurikulum pembelajaran sastra. Pendekatan ini sejalan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penerapan model ini pada jenis teks sastra lain seperti puisi atau drama, serta mengombinasikannya dengan platform digital lain guna mengukur dampak lebih lanjut terhadap motivasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian lanjutan juga dapat menyoroti efektivitas gamifikasi dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna di berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- 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/60d7c24d458515d6fbe01901/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 Rahmayani, 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., Sholikah, 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 Keterampilan 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://jedu.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.

