

ABSTRACT

Alfiyatu Nuuriyyah Aa Minatul Imaamah, (2024). Student's Perception on Teaching Reading by Using Game-Based Learning with Jigsaw Puzzle. The Department of English Education. Faculty of Teacher Training and Education. UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Advisor: Samsul Arifin, S.Pd., M.Pd., Co-Advisor: Dwi Rosita Sari, S.Pd., M.Pd., Ph.D

Key Terms: Teaching Reading, Game-Based Learning, Jigsaw Puzzle.

The reading literacy category score results in the 2022 PISA test show that Indonesia is still at a low level, ranked 71st out of 81st countries. This requires efforts to improve the teaching of reading for students, especially teenagers. This research aims to find students' perceptions and look for strengths and weaknesses in using Game-Based Learning methods with Jigsaw Puzzle media in reading class. This research included 26 students in class 8E at SMPN 6 Madiun. The approach used is descriptive qualitative, which involves conducting documentation, in-depth interviews, and objective observations. The data collection technique uses interactive analysis or three flows of thought. The findings in widespread student perceptions of reading learning and a long interest in participating in class activities. The strengths and weaknesses of using Game-Based Learning and Jigsaw Puzzles in the continuity of reading activities were also found after-class activities.

Kata Kunci: Pembelajaran Membaca, Pembelajaran Berbasis Game, Puzzle Jigsaw

Hasil skor kategori literasi membaca pada tes PISA 2022 menunjukkan Indonesia masih berada pada level rendah yaitu pada peringkat 71 dari 81 negara. Hal ini menuntut adanya upaya perbaikan pengajaran membaca bagi peserta didik, khususnya pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik dan mencari kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode Game-Based Learning dengan media Jigsaw Puzzle pada kelas membaca. Penelitian ini melibatkan 26 peserta didik kelas 8E SMPN 6 Madiun. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan dokumentasi, wawancara mendalam, dan observasi objektif. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis interaktif atau tiga alur berpikir. Temuan berupa persepsi peserta didik yang luas terhadap pembelajaran membaca dan minat yang lama dalam mengikuti kegiatan kelas. Kelebihan dan kekurangan penggunaan Game-Based Learning dan Jigsaw Puzzle dalam keberlangsungan kegiatan membaca juga ditemukan pada kegiatan setelah kelas