**ABSTRAK**

**MENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN STRATEGI KNOW WANT LEARNED MELALUI MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS VII MTs. AL-KARIM PANTAI LABU**

**TAHUN PEMBELAJARAN 2020-2021**

**OLEH :**

**MILLAH AF’IDAH**

**NPM. 171214067**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model

Pembelajaran Strategi Know Want Learned dengan Menggunakan Media Puzzle

Pada Siswa Kelas VII MTS. Al-Karim Pantai Labu Tahun Pembelajaran 2020-2021

dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana pengkajian berdaur 2 siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di MTs. Al-Karim Pantai Labu. Dimana melibatkan siswa kelas VII sebagai subjek penelitian, sedangkan objek penelitian adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap kemampuan memahami wacana narasi. Instrumen penelitian ini menggunakan lembaro bservasi dan tes tertulis siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran melalui strategi *Know Want Learned* dengan menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII MTs. Al-Karim Pantai Labu. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa siklus I sebesar 73,3% dan pada siklus II sebesar 84,6%. Sedangkan Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil tes tindakan setiap siklus, dimana siklus I ketuntasan hasil belajar klasikal 71,42%, dan ketuntasan hasil belajar klasikal siklus II 89,28%.Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran strategi *Know Want Learned* dengan menggunakan Media *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas VII MTs. Al-Karim Pantai Labu tahun pembelajaran 2020-2021.

Kata Kunci:*Media, Strategi,Puzzle*

**ABSTRACT**

**IMPROVING THE QUALITY OF INDONESIAN LEARNING**

**WITH KNOW WANT LEARNED STRATEGY THROUGH**

**PUZZLE MEDIA IN CLASS VII STUDENTS OF**

**AL-KARIM PANTAI LABU HIGH SCHOOL**

**LEARNING YEAR 2020-2021**

**BY:**

**MILLAH AF’IDAH**

**NPM. 171214067**

This study aims to determine whether by using a model Know Know Learn Strategy Learning Using Media Puzzle In Class VII High School Al-Karim Pantai Labu 2020-2021 Learning Year can increase student activity and learning outcomes. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) where assessment cycles 2 cycles consisting of 4 stages namely planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted at Al-Karim High School Pantai Labu. Where it involves students of class VII as research subjects, while the object of research is to increase student activity and learning outcomes towards the ability to understand narrative discourse. This research instrument uses student observation and written tests in the teaching and learning process. The results of this study indicate that the application of learning through the Know Want Learned strategy by using Puzzle media can improve the activity and learning outcomes of class VII students of Al-Karim Pantai Labu High School. This can be seen from the results of observations of the activities of students in the first cycle of 73.3% and in the second cycle of 84.6%. While the increase in learning outcomes obtained from the results of each cycle of action tests, where the first cycle of classical learning outcomes completeness of 71.42%, and the completeness of the classical learning outcomes of the second cycle of 89.28%. Media Puzzle can improve the activities and learning outcomes of Indonesian students in class VII of MTs. Al-Karim Pantai Labu in 2020-2021.

Keywords: Media, Strategy Puzzle