

Pengaruh Strategi Pembelajaran Know Want Learned (KWL) Dengan Media Puzzle Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang

By Idimianto Idimianto

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Know Want Learned* (KWL) Dengan Media *Puzzle* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang

Idimianto*, Edy Waluyo, Badarudin

Universitas Hamzanwadi

Corresponding Author Email*: idimianto@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle* terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang. (2) Perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang. (3) Interaksi antara model pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×2 . Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV (Empat) Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang Kabupaten Lombok Tengah yang berjumlah 154 siswa dari 5 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 siswa. Instrumen untuk mengukur motivasi menggunakan angket, dan prestasi belajar menggunakan tes hasil belajar Bahasa Indonesia materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Teknik analisis data yang digunakan yaitu ANAVA two way. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, dengan nilai F 5,623 dan nilai signifikansi $p 0,025 < 0,05$. Kelompok metode pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dengan selisih rata-rata 5,57. (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, terbukti nilai F 48,753 dan nilai signifikansi $p 0,000 < 0,05$. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan selisih rata-rata 16,41. (3) Ada interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran konvensional dan *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, dengan nilai F 36,619 dan nilai signifikansi $p 0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan *media puzzle*, *Konvensional*, motivasi belajar, hasil belajar Bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to determine: (1) The difference in the influence of conventional learning strategies and *Know Want to Know Learned* (KWL) with puzzle media on student learning outcomes at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang. (2) The difference in influence between students who have high learning motivation and low learning motivation on the learning outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang students. (3) Interaction between conventional learning models and *Know Want to Know Learned* (KWL) with puzzle media with learning motivation (high and low) on student learning outcomes at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang. This type of research is an experiment using a 2×2 factorial design. The population in this research is

students in class IV (Four) of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Tenang, Central Lombok Regency, totaling 154 students from 5 classes. The sampling technique uses random sampling. The samples in this study were class IV A and class IV B with a total of 32 students each. The instrument for measuring motivation uses a questionnaire, and learning achievement uses an Indonesian language learning outcomes test with material on main ideas and supporting ideas. The data analysis technique used is two way ANOVA. The results of the research show that: (1) There is a significant difference in influence between the conventional learning model and Know Want to Know Learned (KWL) with puzzle media on the Indonesian language learning outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Calm material, main ideas and supporting ideas, with value F 5.623 and significance value $p 0.025 < 0.05$. The Know Want to Know Learned (KWL) learning method group with puzzle media was higher (good) compared to conventional learning methods with an average difference of 5.57. (2) There is a significant difference in influence between students who have high learning motivation and low learning motivation on the Indonesian language learning outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW students. Calm the main idea and supporting ideas, as proven by the F value of 48.753 and the significance value of $p 0.000 < 0, 05$. Students who have high learning motivation are higher (good) than students who have low learning motivation with an average difference of 16.41. (3) There is a significant interaction between conventional learning strategies and Know Want to Know Learned (KWL) with puzzle media with learning motivation (high and low) Indonesian language learning outcomes for Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihad NW Calm material, main ideas and supporting ideas, with F value 36.619 and significance value $p 0.000 < 0.05$.

Keywords: Know Want to Know Learned (KWL) with puzzle media, Conventional, learning motivation, Indonesian language learning outcomes

PENDAHULUAN

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1) menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat pendidikan merupakan alat untuk memajukan peradaban, mengembangkan masyarakat dan membuat generasi mampu berbuat bagi kepentingan mereka. Pendidikan yang diselenggarakan di sekolah formal berupa pemberian pengaruh agar peserta didik berkemampuan sempurna dan sadar sekaligus mampu melaksanakan tugas sosial (Moh. Roysid, 2011). Siswa yang belajar akan mengalami perubahan dalam belajar ketika pembelajaran yang dilakukan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga hal ini mengakibatkan prestasi belajar meningkat, karena pada umumnya prestasi belajar tersebut meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Muhibbin, 2010).

Strategi pembelajaran merupakan suatu kebutuhan bagi seseorang pengajar, guru, pendidik untuk melaksanakan tugas pembelajaran yang sehat, kreatif, bermutu, mempercepat proses pembelajaran dengan hasil yang maksimal, meningkatkan kemampuan dasar siswa, meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan masyarakat belajar yang efektif (Yamin, 2004). Strategi mengajar adalah tindakan guru melaksanakan rencana mengajar. Artinya, usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi mengajar adalah tindakan guru melaksanakan rencana mengajar. Artinya, usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sudjana, 2009).

Strategi mengajar adalah taktik yang digunakan guru dalam melaksanakan/praktik mengajar

di kelas. Taktik tersebut hendaknya mencerminkan langkah-langkah secara sistemik dan sistematis. Sistemik mengandung pengertian bahwa setiap komponen belajar mengajar saling berkaitan satu sama lain sehingga terorganisasikan secara terpadu dalam mencapai tujuan. Sedangkan sistematis mengandung pengertian, bahwa langkah-langkah yang dilakukan guru pada waktu mengajar berurutan secara rapi dan logis sehingga mendukung tercapainya tujuan (Sudjana, 2009). Salah satunya menggunakan strategi Know Want to Know Learned (KWL). Know Want to Know Learned (KWL) adalah sebuah strategi membaca pemahaman yang diciptakan oleh Donna Ogle pada tahun 1986. Know Want to Know Learned (KWL) merupakan sebuah strategi membaca yang digunakan untuk menuntun siswa memahami sebuah teks secara keseluruhan. Know Want to Know Learned (KWL) merupakan strategi yang berbasis keaktifan siswa. Melalui strategi ini siswa terdorong untuk aktif secara mental pada sebelum membaca, saat membaca dan sesudah membaca (Kharizmi, 2010).

Penerapan pembelajaran dengan strategi KWL akan optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran menurut Azhar (2011: 4) merupakan perantara yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan strategi KWL salah satunya adalah Puzzle. Puzzle dipilih untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan, mengaktifkan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa. Media Puzzle merupakan salah satu media visual. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Levie dan Levie (dalam Azhar: 2011) belajar melalui stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan di sisi lain, stimulus verbal memberi hasil belajar lebih apabila pembelajaran melibatkan ingatan yang berurutan. Penerapan model KWL dengan media Puzzle ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, serta hasil belajar Bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca. Dari pengertian di atas maka media puzzle merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari potongan-potongan kertas yang terdapat kata-kata atau huruf yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian puzzle kembali, dalam proses menyusun potongan-potongan puzzle tersebut dapat membantu siswa dalam kemampuan membaca dan meningkatkan keterampilan membaca aktif. Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang dibawakan oleh pendidik atau guru dalam proses pembelajaran, maka guru harus dituntut untuk mampu menentukan strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai bagi karakteristik belajar siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung. Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi untuk itu adalah strategi pembelajaran Knowledge-Want-Learned (KWL) dengan media puzzle.

Strategi *Knowledge-Want-Learned* (KWL) dengan media puzzle merupakan strategi dengan langkah-langkah apa yang diketahui (K), apa yang ingin diketahui (W), dan yang telah dipelajari (L). Strategi KWL memberikan kepada siswa tujuan dan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah proses pembelajaran. Strategi ini dikembangkan untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan siswa dan minat siswa pada suatu topik. Knowledge-Want-Learned (KWL) dengan media puzzle dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan minat baca dan memudahkan siswa untuk memahami materi.

Minat juga mempunyai pengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, minat sangat diperlukan sebab siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh tanpa dipaksa, bila memiliki minat yang tinggi diharapkan akan mencapai kemampuan pemahaman yang tinggi. Strategi Knowledge-Want-Learned (KWL) dengan media puzzle dikembangkan oleh Ogle pada tahun 1986 untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan dan minat

siswa pada suatu topik. Strategi KWL memberikan kepada siswa tujuan dan memberikan suatu peran aktif siswa sebelum, saat, dan sesudah proses pembelajaran. Strategi ini juga bisa memperkuat kemampuan siswa mengembangkan pertanyaan tentang topik. Siswa juga bisa menilai hasil belajar mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tabel diatas dapat diuraikan bahwa, (1) Presentasi ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai dan atau melebihi KKM Selama 2 tahun pelajaran berturut-turut. (2) ditemukan di dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. (3) Sebagian besar guru masih belum memahami konsep dari strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *puzzle*. (4) Guru memiliki pemahaman konsep yang berbeda tentang strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *puzzle*. (5) Belum terlihat dampak yang positif pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa dari penerapan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *puzzle* yang dilakukan guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Idealnya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik adalah proses yang selain menanamkan ilmu juga siswa dilatih untuk meningkatkan kemampuan otak siswa dalam hal mengingat, menganalisis, dan menyimpulkan. Bukan sekedar ilmu yang bersifat sementara, untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengambil inisiatif untuk memperbaiki strategi pembelajaran Bahasa Indonesia. Strategi yang akan digunakan adalah Strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *puzzle*, dimana strategi ini akan meningkatkan kemampuan analisis dan memudahkan siswa untuk memahami apa yang akan dan telah diajarkan oleh guru sehingga memudahkan jalan proses belajar mengajar di madrasah. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul penelitian yang akan dilakukan adalah "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan Media *Puzzle* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang".

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Metode ini bersifat menguji (*validation*) yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Sukmadinata (2012: 194) menyatakan penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Prosedur Perlakuan atau Perlakuan yang sama terhadap subjek penelitian dalam kelompok eksperimen meliputi: 1) Perlakuan mengacu pada indikator yang sama dari materi ajar bidang studi Bahasa Indonesia yang diajarkan kepada siswa.; 2) Perlakuan dalam kegiatan pembelajaran diberikan dalam kelas yang memiliki fasilitas dan waktu yang sama; 3) Perlakuan diberikan oleh guru yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang sama dan guru yang selama ini mengajar di kelas tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 154 siswa dari 5 kelas. Sedangkan Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent*) manipulative, yaitu Konvensional dan *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *puzzle*, sedangkan sebagai variabel bebas atributif, yaitu motivasi. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah prestasi belajar Bahasa Indonesia materi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur motivasi, untuk mengetahui motivasi belajar tinggi dan rendah.

HASIL

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan dua kelompok kesimpulan analisis yaitu: (1) ada perbedaan pengaruh yang bermakna antara faktor-faktor utama penelitian; dan (2) ada interaksi yang bermakna antara faktor-faktor utama dalam bentuk interaksi dua faktor. Pembahasan hasil analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

Hipotesis Pertama “Perbedaan pengaruh antara strategi pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang”

Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Kedua jenis strategi pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Kelompok strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Metode *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* menurut Pambudi (2010: 36).

Strategi *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan pemahaman di dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan pengetahuan dan pembelajaran keterampilan. Strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *puzzle* berusaha merangsang anak untuk memahami pemahaman di dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dari bagaimana memainkan suatu permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengembangkan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran. Dalam Strategi *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *Puzzle* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bernyanyai yang akan dilakukan oleh siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil tersebut diperkuat hasil penelitian Setuaji (2016) bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pendekatan ceramah dan pendekatan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Pengaruh pendekatan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *Puzzle* lebih baik dari pada dengan pendekatan ceramah. Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (McNeill, dkk., 2011).

Alasan kedua dengan menggunakan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan media *Puzzle* peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari,

waktu yang digunakan untuk belajar lebih efektif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh menurut Jerolimex dan Parker (dalam Isjoni, 2007: 24), keunggulan Strategi *Know Want to Know Learned* (KWL) dengan media *Puzzle* adalah saling ketergantungan positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa libatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana rileks yang menyenangkan, terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi.

Hipotesis Kedua “Perbedaan perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang”

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa di sekolah (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014: 74). Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yang penting dan harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut: (1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; (3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; (5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; (6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar (Saptono, 2016: 190). Lebih lanjut Saptono (2016: 191) bahwa beberapa prinsip motivasi dalam perspektif psikologis-pedagogis, yakni: 1) prinsip kompetisi; 2) prinsip pemacu; prinsip ganjaran dan hukuman; 4) kejelasan dan kedekatan tujuan; 5) pemahaman hasil; 6) pengembangan minat; 7) lingkungan yang kondusif; 8) keteladanan. Setiap orang yang melakukan berbagai kegiatan belajar, tentu melakukannya karena ada sesuatu yang mendasarinya. Motivasi inilah yang akan mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yang akan dicapainya baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Umumnya motivasi akan mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Oleh sebab itu, motivasi dalam belajar memiliki tiga fungsi: Pertama, mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar. Kedua, sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan. Ketiga, sebagai penggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Secara umum Nezhad & Sani (2012: 1173) mengatakan motivasi adalah dasar untuk sukses dalam kegiatan rekreasi dan kompetitif dan upaya setiap atlet menuju kesuksesan dan performa yang lebih baik tergantung terhadap nilai motivasinya. Gill (Shafizadeh & Gray, 2011) menyampaikan motivasi sebagai intensitas dan arah perilaku. Intensitas perilaku mengacu pada tingkat usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sedangkan arah perilaku adalah cara

untuk mencapai tujuan dalam situasi tertentu. Motivasi juga sebagai penggerak atau pendorong bagi individu untuk melakukan sesuatu. Arah menunjukkan pada apakah individu mencari, mendekati, atau tertarik pada situasi tertentu.

Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak dan refleksi ke dalam interaksi antara kognisi, pengalaman, dan kebutuhan (Husdarta, 2011: 31). Motivasi tersebut mengacu pada faktor dan proses yang mendorong seseorang untuk bereaksi atau tidak bereaksi dalam berbagai situasi. Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang/kelompok untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (Mylsidayu, 2015: 22.23). Pendapat lain dari Gunarsa (2008: 111), motivasi adalah kekuatan atau tenaga pendorong agar seseorang bertingkah laku. Lain halnya dengan Hidayat (Mylsidayu, 2015: 22.23), yang menyatakan bahwa motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologi yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan (Black & Allen, 2016), memiliki efikasi diri yang tinggi, serta memiliki kinerja belajar yang tinggi (Howard, Tang, & Austin, 2014: 6). Adapun siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah, biasanya memiliki kecenderungan untuk menarik diri, tidak masuk sekolah, putus sekolah, memiliki rasa cemas yang relatif tinggi, serta memiliki hasil akademik yang rendah (Sturges, et al, 2016: 78).

Hipotesis Ketiga “Interaksi antara strategi pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang”

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* merupakan metode yang lebih efektif digunakan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan strategi pembelajaran *Konvensional* lebih efektif digunakan untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Dari hasil bentuk interaksi nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang signifikan. Dalam hasil penelitian ini interaksi yang memiliki arti bahwa setiap sel atau kelompok terdapat perbedaan pengaruh setiap kelompok yang dipasang-pasangkan. Pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah sebagai berikut.: Kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada siswa menggunakan strategi pembelajaran *Konvensional* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $p < 0,05$. Kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar rendah lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Konvensional* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $p < 0,05$. Kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL)* dengan *media puzzle* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Konvensional* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $p < 0,05$. Kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Know*

Want to Know Learned (KWL) dengan media puzzle dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok siswa menggunakan strategi pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL) dengan media puzzle* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $p < 0,05$.

SIMPULAN

Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL) dengan media puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Kelompok metode pembelajaran *Know Want to Know Learned (KWL) dengan media puzzle* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan metode pembelajaran *Konvensional* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Ada interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran *Konvensional* dan *Know Want to Know Learned (KWL) dengan media puzzle* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang. Pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan)

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Shinta (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta : Diva Press Ahmad Ajiji, "Langkah Pembelajaran K-W-L," Blog Ahmad Ajiji <http://tipslecture.blogspot.com/2012/09/langkah-pembelajaran-k-w-l.html> (Diakses 21 Agustus 2014).
- Agustiana, I Gusti Ayu. (2014). *Kep Dasar IPA Aspek Biologi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Amiliya Setiya Rina Harsono, BASASTI. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2012): h.5).
- Kunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Asfandi, Ardian, Ardi Yudha. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa.
- Astuti. (2009). *Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah ditinjau dari kreativitas Belajar Siswa SDN kecamatan Dawe Kabupaten Kudus*. Surakarta : Tesis Universitas Sebelas Maret
- Azhar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cahyo Dkk (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Jurnal Studi Sosial*. [https://media.neliti.com/media/publications/41056-ID-penggunaan-media pembelajaran-crossword-puzzle-untuk-meningkatkan-ketrampilan.html](https://media.neliti.com/media/publications/41056-ID-penggunaan-media-pembelajaran-crossword-puzzle-untuk-meningkatkan-ketrampilan.html). (Diakses 19 Oktober 2022)
- Dimiyati, Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan anak dalam keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta Dwiningrum.
- Esti, W (2008). *Pengaruh Motivasi, Komonikasi, dan Partisipasi terhadap kepuasan kerja guru di SMP Negeri 3 Sawit*. <https://journal.umy.ac.id/bti/article/view/Oleh+S+Caryono>. 2010 Dirujuk 11 kali – Esti W.(2008), (Diakses 25 Oktober 2022).
- Fitri, L dan Y. Yasmin. (2011). *Isolasi dan Pengamatan Morfologi Koloni Bakteri Kitinolitik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Biologi Edukasi*.
- Hamzah, Nurudin Mohamad, (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah dan Nurudin (2017) *Belajar dengan pendekatan PAIKEM Pembelajaran Aktif, inovatif, kreatif, efektif, Menarik*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Khumaini, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Metakognitif

JURNAL SULUH EDUKASI

E-ISSN : 2722-063X

Volume 04 No 1 (2023): Jurnal Suluh Edukasi

Halaman : 82-90

pada Materi Perbandingan dan skala untuk kelas V11”Jurnal
Ilmiah Pendidikan Matematika.

Husniah. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Birem. Medan : Tesis UIN Sumatera Utara

Pengaruh Strategi Pembelajaran Know Want Learned (KWL) Dengan Media Puzzle Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ijtihat NW Tenang

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal3.undip.ac.id Internet	19 words — < 1%
2	jurnal.uinsu.ac.id Internet	19 words — < 1%
3	Swantyka Ilham Prahesti, Himmah Taulany, Syifa Fauziah. "Media Compact Disk Interaktif Berbudaya Sehat untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Crossref	18 words — < 1%
4	saungkuring91.blogspot.com Internet	18 words — < 1%
5	solusitesis.com Internet	18 words — < 1%
6	tintahmerah.wordpress.com Internet	18 words — < 1%
7	www.ejournal.utp.ac.id Internet	18 words — < 1%

8	Khalida Nawa Aprilia. "Analisis penerapan prinsip-prinsip latihan terhadap peningkatan kondisi fisik atlet bulu tangkis PPLOP Jawa Tengah tahun 2017/2018", <i>Journal Power Of Sports</i> , 2018 Crossref	17 words — < 1%
9	aryasena8.wordpress.com Internet	17 words — < 1%
10	herdiansyahagus.blogspot.com Internet	17 words — < 1%
11	ojs.stie-satyadharma.ac.id Internet	17 words — < 1%
12	Sri Budyartati. "KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD PERCOBAAN II DEPOK SLEMAN", <i>Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran</i> , 2016 Crossref	16 words — < 1%
13	repository.unsri.ac.id Internet	16 words — < 1%
14	www.jurnal.ideaspublishing.co.id Internet	16 words — < 1%
15	liansdaily.wordpress.com Internet	15 words — < 1%
16	muhammadramadhan02.blogspot.com Internet	15 words — < 1%
17	pajar.ejournal.unri.ac.id Internet	15 words — < 1%

18	www.journaltoocs.ac.uk Internet	15 words — < 1%
19	aghoestmoemet.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
20	ayurostikathe.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
21	e-jurnal.staiattanwir.ac.id Internet	14 words — < 1%
22	Fitri Nuraini. "Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi Sebelum Dan Sesudah Menjadi Perguruan Tinggi Negeri (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Angkatan 2012 UPN "VETERAN" Jawa Timur)", <i>Journal of Accounting Science</i> , 2017 Crossref	13 words — < 1%
23	rafikaterriory.wordpress.com Internet	13 words — < 1%
24	www.ijsht-journals.org Internet	13 words — < 1%
25	www.yrpiiku.com Internet	13 words — < 1%
26	Twoson Efriadi Gultom, Sugiyanto Sugiyanto, Defliyanto Defliyanto. "PROFIL KONDISI FISIK ATLET KARATE JUNIOR PUTRA PERGURUAN INKANAS KOTA BENGKULU TAHUN 2019", <i>KINESTETIK</i> , 2019 Crossref	12 words — < 1%
27	jhp.ui.ac.id Internet	12 words — < 1%

28	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet	12 words — < 1%
29	mail.jurnal.iain-bone.ac.id Internet	12 words — < 1%
30	e-jurnal.stkiprokania.ac.id Internet	11 words — < 1%
31	mulok.library.um.ac.id Internet	11 words — < 1%
32	ninukdwiwuriyani.blogspot.com Internet	11 words — < 1%
33	riset.unisma.ac.id Internet	11 words — < 1%
34	series.gci.or.id Internet	11 words — < 1%
35	zigma13.blogspot.com Internet	11 words — < 1%
36	Maria Kezia Gag hunting, Jessica Elfani Bermuli. "Strategi Partisipatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Biologi", BIODIK, 2023 Crossref	10 words — < 1%
37	anthor.org Internet	10 words — < 1%
38	archive.ppjpaud.org Internet	10 words — < 1%
39	ejournal.iaingorontalo.ac.id Internet	10 words — < 1%

40	ejournal.iainpalopo.ac.id Internet	10 words — < 1%
41	iosrjournals.org Internet	10 words — < 1%
42	nurfitriyanielfima.wordpress.com Internet	10 words — < 1%
43	repository.wima.ac.id Internet	10 words — < 1%
44	www.publikasiilmiah.com Internet	10 words — < 1%
45	Dhimas Wahyu Kuncoro, Yarmani Yarmani, Bogy Restu Ilahi. "Antusias Pemuda Karang Taruna Madya Karya Terhadap Olahraga di Masa Pandemi Covid-19 di Desa Serumbung Kabupaten Bengkulu Utara", <i>SPORT GYMNASTICS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani</i> , 2021 Crossref	9 words — < 1%
46	Marcell Ghangsar Putri, Fitri Yulianti, Tarcisia Sri Suwarti. "Effectiveness of Students' Vocabulary Mastery Using the Comic "Donald Duck" in Junior High School", <i>Lingua Franca</i> , 2023 Crossref	9 words — < 1%
47	interneta410080144.wordpress.com Internet	9 words — < 1%
48	journal.unpak.ac.id Internet	9 words — < 1%
49	library.binus.ac.id Internet	9 words — < 1%

- 50 pkm.uika-bogor.ac.id 9 words — < 1%
Internet
-
- 51 www.semanticscholar.org 9 words — < 1%
Internet
-
- 52 Ahmad Jazuly, Wahyudi Wahyudi, Syamsul Hidayat, Makmuri Makmuri. "PENGARUH STRATEGI DISCOVERY DAN EKSPOSITORI DENGAN GAYA KOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKN DI SMPN 1 JELBUK", *Journal of Education Technology and Inovation*, 2020 8 words — < 1%
Crossref
-
- 53 Ayu Apriyanti, Amirul Mukminin, Marzul Hidayat. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INDEX CARD MATCH (ICM) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI IPS KELAS V SD ISLAM AL FALAH JAMBI", *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 2021 8 words — < 1%
Crossref
-
- 54 Dinda Rahma Sari, Masykur Masykur, Abdul Kosim. "DAMPAK DRAMA KOREA TERHADAP PENDIDIKAN AKHLAK REMAJA DI PERUM TAMAN SINGAPERBANGSA TELUKJAMBE TIMUR KARAWANG", *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islaman*, 2024 8 words — < 1%
Crossref
-
- 55 Miswandi Tendrita. "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Biologi Dengan Strategi Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Kendari", *Jurnal VARIDIKA*, 2017 8 words — < 1%
Crossref
-
- 56 Susi Alawiyah. "Penerapan Strategi Pembelajaran Preview Question Read Reflect Recite Review 8 words — < 1%

Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2019

Crossref

57	e-journal.ikhac.ac.id Internet	8 words — < 1%
58	eprints.umpo.ac.id Internet	8 words — < 1%
59	goeswarno.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
60	ilbilops.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
61	journal.ipb.ac.id Internet	8 words — < 1%
62	jurnal.pasca.untad.ac.id Internet	8 words — < 1%
63	jurnalbidankestrad.com Internet	8 words — < 1%
64	repositori.usu.ac.id Internet	8 words — < 1%
65	www.journal.uhamka.ac.id Internet	8 words — < 1%
66	Mia Nurkanti, Ahmad Mulyadi, Ristumesi Ristumesi, Guntur Janwidi Wibowo. "A review on Numbered Head Together (NHT) learning model to improve biology learning outcomes", Journal on Biology and Instruction, 2021 Crossref	7 words — < 1%

67 Anis Erania Eralita. "STRATEGI PETA KONSEP UNTUK PENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR BELAJAR PKn SISWA", Academy of Education Journal, 2012
6 words — < 1%
Crossref

68 Muhammad Amin. "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan", Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan, 2017
6 words — < 1%
Crossref

69 Yenti Marlina. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 82/IX PIJOAN MATERI MENGHARGAI PENINGGALAN SEJARAH DENGAN STRATEGI KNOW, WANT TO KNOW, LEARNER (KWL)", JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah, 2022
6 words — < 1%
Crossref

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF