



**KEEFEKTIFAN MODEL *THINK TALK WRITE*
BERBANTUKAN MEDIA GAMBAR
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV
SD NEGERI TEMBOK LUWUNG 01
ADIWERNA KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

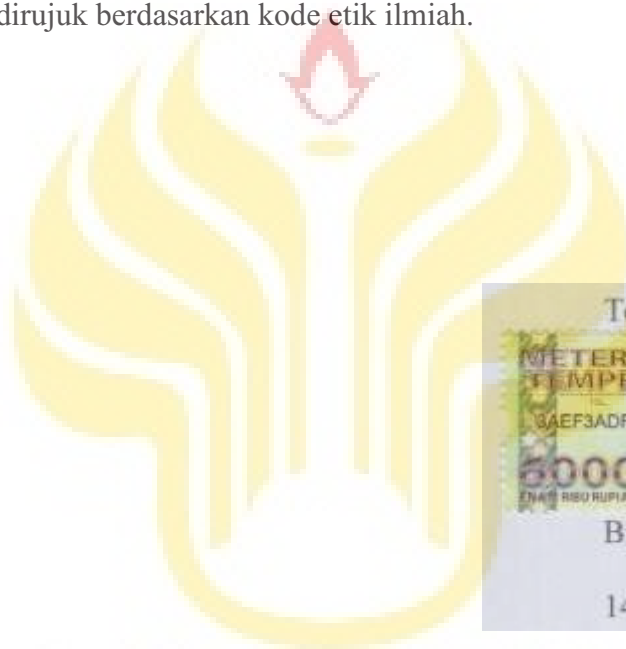
diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Bika Janatika
1401412497
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

tempat : Tegal

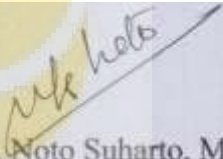
hari, tanggal :

Dosen Pembimbing I



Dra. Marjuni, M. Pd.
19590110 198803 2 001

Dosen Pembimbing II

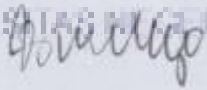


Drs. Noto Suharto, M. Pd.
19551230 198203 1001

Mengetahui

Koordinator PGSD UPP Tegal

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Drs. Utoyo, M. Pd.

19620619 198703 1 001

PENGESAHAN

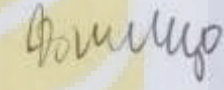
Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal”, oleh Bika Janatika 1401412497, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal Juni 2016.

Panitia Ujian



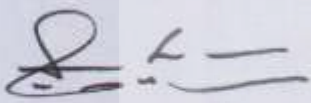
Ketua
Prof. Dr. Pakhruddin, M. Pd.
19560427 198603 1 001

Sekretaris



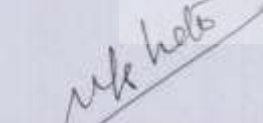
Drs. Utoyo, M. Pd.
19620619 198703 1 001

Dosen Penguji Utama




Drs. Akhmad Junaedi M.Pd.
19630923 198703 1 001

Dosen Penguji Anggota I



Drs. Noto Suharto, M. Pd.
19551230 198203 1001

Dosen Penguji Anggota II



Dra. Marjuni, M. Pd.
19590110 198803 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Hai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan shalat. Sungguh Allah beserta orang-orang yang sabar (Q.S. Al-Baqarah: 153).
- *Sharing knowledge is not about giving people something, or getting something from them. That is only valid for information sharing* (Peter Senge).
- Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali nampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).
- Awali hari dengan senyuman (Peneliti).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Persembahan:

Untuk Bapak Slamet Pamujo, Ibu

Juwariah (Alm), Adik Naeni Amro.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah mengizinkan menempuh pendidikan guru sekolah dasar.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal, yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti.
5. Dra. Marjuni, M. Pd. dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada peneliti demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Rini Umiyati, S.Pd.SD., Kepala Sekolah Dasar Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
7. Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
8. Mualfiah, S.Pd.SD., guru kelas IV A SDN Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Sutantri Titik Dyah W, S.Pd.SD., guru kelas IV B SDN Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Sahabat yang selalu memberi bantuan dan motivasi.
11. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2012, yang telah membantu dan memberi semangat kepada peneliti.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Tegal, 2016

Peneliti

ABSTRAK

Janatika, Bika. 2016. *Keefektifan Model Think Talk Write Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Marjuni, M.Pd. dan Drs. Noto Suharto, M.Pd.

Kata Kunci: minat, hasil belajar, gambar, *Think Talk Write*

IPS merupakan mata pelajaran yang penting untuk disampaikan di sekolah. Dengan mempelajari IPS siswa akan mendapatkan bekal untuk hidup dalam masyarakat. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat materi cukup banyak, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Pada umumnya guru hanya menerapkan model konvensional karena guru belum mengetahui efektifitas model pembelajaran yang lain. Salah satunya model pembelajaran *TTW*. Hal tersebut membuat guru menjadi ragu untuk menggunakan model pembelajaran *TTW* sehingga mendasari peneliti ingin mengetahui keefektifan model *TTW* berbantuan media gambar pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi kelas IV di SD Negeri Tembok Luwung 01.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 30 siswa kelas IV A dan 29 siswa kelas IV SDN Tembok Luwung 01 Kabupaten Tegal. Seluruh populasi dijadikan sampel karena peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur, observasi, dokumentasi, dan tes analisis.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai observasi penerapan model pembelajaran *TTW* Berbantuan Media Gambar sebesar 91,6 dengan kriteria Sangat Baik. Perolehan nilai rata-rata minat siswa kelas eksperimen mencapai 88,70% dan kelas kontrol mencapai 77,9 %. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai 78,77 dan kelas kontrol mencapai 71,65. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TTW* Berbantuan Media Gambar efektif terhadap pembelajaran IPS kelas IV materi Perkembangan Teknologi. Untuk menindaklanjuti penelitian ini, guru, pihak sekolah, dan peneliti lain disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran *TTW* Berbantuan Media Gambar.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Prakata.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xvii
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian	9
1.3.1 Pembatasan Masalah	9
1.3.2 Paradigma Penelitian.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.5.1 Tujuan Umum	11

1.5.2	Tujuan Khusus	11
1.6	Manfaat Penelitian	12
1.6.1	Manfaat Teoritis	12
1.6.2	Manfaat Praktis	12
2.	KAJIAN PUSTAKA	
2.1	Kerangka Teori	14
2.1.1	Pengertian Belajar	14
2.1.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	16
2.1.3	Prinsip-prinsip Belajar	17
2.1.4	Pengertian Pembelajaran.....	20
2.1.5	Minat Belajar IPS.....	21
2.1.6	Hasil Belajar IPS.....	26
2.1.7	Karakteristik Perkembangan Siswa	30
2.1.8	Model Pembelajaran Konvensional	32
2.1.9	Model Pembelajaran Kooperatif.....	33
2.1.10	Model Pembelajaran <i>Think Talk Write (TTW)</i>	34
2.1.11	Pembelajaran IPS di SD.....	37
2.1.12	Media Pembelajaran.....	39
2.2	Penelitian yang Relevan.....	42
2.3	Kerangka Berpikir.....	47
2.4	Hipotesis	49
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Metode Penelitian	52

3.1.1	Desain Penelitian.....	52
3.1.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	54
3.1.3	Populasi dan Sampel.....	55
3.2	Variabel Penelitian.....	56
3.2.1	Variabel Bebas.....	56
3.2.2	Variabel Terikat.....	57
3.3	Definisi Operasional Variabel.....	57
3.3.1	Variabel model <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar.....	57
3.3.2	Variabel Minat Belajar Siswa.....	58
3.3.3	Variabel Hasil Belajar Siswa.....	58
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.4.1	Dokumentasi.....	59
3.4.2	Observasi.....	59
3.4.3	Wawancara Tidak Terstruktur.....	60
3.4.4	Tes.....	61
3.4.5	Angket.....	61
3.4.6	Data Penelitian.....	62
3.5	Instrumen Penelitian.....	64
3.5.1	Pedoman Wawancara.....	64
3.5.2	Model Pembelajaran <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar untuk Guru	64
3.5.3	Dokumen.....	65
3.5.4	Angket Ranah Afektif.....	66

3.5.5	Angket Minat Belajar.....	66
3.5.6	Rubrik.....	69
3.6	Pengujian Instrumen	69
3.6.1	Pengujian Validitas Instrumen.....	69
3.6.2	Pengujian Reliabilitas Instrumen	71
3.6.3	Analisis Tingkat Kesukaran.....	72
3.6.4	Daya Pembeda Butir Soal.....	73
3.7	Metode Analisis Data.....	74
3.7.1	Analisis Deskripsi Data.....	74
3.7.2	Teknik Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	76
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Objek Penelitian.....	82
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	82
4.1.2	Kondisi Responden	83
4.2	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian	84
4.2.1	Variabel Model Pembelajaran <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar	85
4.2.2	Variabel Minat Belajar Siswa	86
4.2.3	Variabel Hasil Belajar	93
4.3	Analisis Statistik Data Penelitian.....	102
4.3.1	Data Sebelum Eksperimen.....	102
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis	103
4.3.3	Uji Hipotesis	107
4.4	Pembahasan.....	109

4.4.1	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar Dan Model Konvensional Terhadap Minat Belajar Siswa.....	109
4.4.2	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar Dan Model Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	117
4.4.3	Keefektifan Model <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar terhadap Minat Belajar Siswa.....	119
4.4.4	Keefektifan Model <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa.....	124
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	128
5.2	Saran	129
	DAFTAR PUSTAKA	133
	LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian	54
3.2 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa.....	58
3.3 Kisi-kisi Instrumen Pelaksanaan Model <i>TTW</i>	65
4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	83
4.2 Data Responden Berdasarkan Umur	84
4.3 Lembar Pengamatan Model <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar	85
4.4 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa	86
4.5 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	89
4.6 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	92
4.7 Deskripsi Data <i>Pretest</i> IPS Siswa	94
4.8 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPS.....	94
4.9 Deskripsi Data hasil belajar gabungan Kognitif dan Psikomotor.....	96
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan Psikomotor IPS	97
4.11 Deskripsi Data Hasil Belajar Afektif IPS siswa	99
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif IPS Siswa.....	100
4.13 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata	102
4.14 Hasil Uji Normalitas Data Minat Kelas Eksperimen.....	103
4.15 Hasil Uji Normalitas Data Minat Kelas Kontrol	103
4.16 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan Psikomotor	

Kelas Eksperimen	104
4.17 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan Psikomotor	
Kelas Kontrol.....	104
4.18 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen	105
4.19 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Afektif Kelas.....	105
4.20 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa	106
4.21 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan	
Psikomotor	106
4.22 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Afektif	106
4.23 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa	107
4.24 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian.....	10
2.1 Kerangka Berpikir.....	49
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	95
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	95
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan Psikomotor Kelas Eksperimen.....	97
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Gabungan Kognitif dan Psikomotor Kelas Kontrol.....	98
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen	100
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara.....	138
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	140
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	141
4. Daftar nama kelas uji coba.....	142
5. Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen	143
6. Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol	144
7. Silabus Pembelajaran	145
8. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen	148
9. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol.....	156
10. Kisi-kisi Soal Uji Coba	164
11. Soal Uji Coba.....	167
12. Hasil Uji Validitas.....	174
13. Hasil Uji reliabilitas.....	177
14. Uji Tingkat Kesukaran	178
15. Uji Daya Beda Soal.....	179
16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	180
17. RPP Kelas Eksperimen 1	184
18. RPP Kelas Eksperimen 2	196

19. RPP Kelas Eksperimen 3	207
20. RPP Kelas Kontrol 1	218
21. RPP Kelas Kontrol 2	230
22. RPP Kelas Kontrol 3	241
23. Kisi-kisi Psikomotor	252
24. Rubrik Penilaian Psikomotor	253
25. Format Kisi-kisi Afektif.....	254
26. Angket Afektif	255
27. Kisi-kisi Angket Minat	257
28. Angket Uji Coba Minat.....	258
29. Uji Validitas Angket	260
30. Uji Reliabilitas Angket	263
31. Angket Minat	264
32. Rekap Nilai Model <i>TTW</i> Berbantuan Media Gambar.....	266
33. Rekap Nilai Model Konvensional.....	269
34. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	272
35. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	273
36. Nilai Gabungan Kognitif dan Psikomotor Eksperimen	274
37. Nilai Gabungan Kognitif dan Psikomotor Kontrol.....	275
38. Nilai Afektif Kelas Eksperimen.....	276
39. Nilai Afektif Kelas Kontrol.....	277
40. Nilai Minat Kelas Eksperimen.....	278
41. Nilai Minat Kelas Kontrol	279

42. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	280
43. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	281
44. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata <i>Pretest</i>	282
45. Hasil Uji Normalitas Gabungan Kognitif dan Psikomotor	283
46. Hasil Uji Homogenitas Gabungan Kognitif dan Psikomotor.....	284
47. Hasil Uji Hipotesis Gabungan Kognitif dan Psikomotor.....	285
48. Hasil Uji <i>One Sample t Test</i> Gabungan Kognitif dan Psikomotor.....	286
49. Hasil Uji Normalitas Afektif.....	287
50. Hasil Uji Homogenitas Afektif	288
51. Hasil Uji Normalitas Minat	289
52. Hasil Uji Homogenitas Minat	290
53. Hasil Uji Hipotesis Minat	291
54. Hasil Uji <i>One Sample t Test</i> Minat	292
55. Lembar Validitas Konstruksi Tim Ahli	293
56. Surat Penelitian	332
57. Dokumentasi	336



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan, dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan. Pendidikan pada prosesnya mampu menggali potensi yang ada dalam diri seseorang, dengan pentingnya pendidikan ini pemerintah mencanangkan wajib belajar 9 tahun. Hal ini bertujuan agar kualitas sumber daya manusia semakin baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal III menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam Munib (2012:30) “pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak”. Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan awal yang nantinya akan menjadi jalan untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar perlu

adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar harus dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan menjadi sarana untuk memberikan makna bahwa ilmu yang dipelajari bermanfaat dalam kehidupan. Minat merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena dengan minat yang tinggi akan memicu siswa belajar lebih maksimal.

Pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab 1 Pasal 1 Ayat (15) KTSP adalah “kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan”. Pengembangan KTSP yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan. Dua dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. SI adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam persyaratan yang harus dipenuhi oleh siswa pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu, meliputi kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, silabus pembelajaran, dan kompetensi mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang diperoleh sejak Sekolah Dasar (SD).

Dengan memperoleh pelajaran IPS diharapkan nantinya siswa mampu berinteraksi dan mampu mengatasi masalah yang ada dimasyarakat.

Susanto (2013:145) tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang ada dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran IPS, sebagai makhluk sosial tentunya manusia membutuhkan orang lain. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif ini siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dengan teman satu grupnya. Slavin (1983) dalam Huda (2015:111) “perasaan saling keterhubungan dapat menghasilkan energi yang positif”. Bekerja sama dalam kelompok ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS secara lebih dalam lagi.

Salah satu model pembelajaran kooperatif ini adalah model pembelajaran *Think Talk Write*. Menurut Huda (2015:218) “*TTW* adalah strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar”. Strategi *TTW* mendorong siswa untuk berpikir (*think*), berbicara (*talk*), dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu (*write*). Model pembelajaran *TTW* menjadikan siswa lebih aktif di dalam kelas dan pembelajaran berpusat pada siswa.

Penelitian yang pernah dilakukan untuk mendukung pengaruh model pembelajaran *TTW* salah satunya yaitu “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write (TTW)* Pada Kompetensi Dasar Bumbu dan Rempah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 4 Madiun”. Penelitian ini dilakukan oleh Wahyu Setiyawati, penggunaan model *Think Talk Write* ini karena kurangnya aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran dan hasil belajar belum maksimal. Model *Think Talk Write* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan, hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian membuat laporan hasil presentasi. Dari penelitian tersebut diperoleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jasa Boga pokok bahasan bumbu dan rempah pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Madiun.

Pembelajaran dengan menggunakan model *TTW* memperkenalkan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum memberikannya dalam bentuk tulisan, model ini juga membantu siswa dalam mengumpulkan dan mengembangkan ide-ide melalui percakapan terstruktur, dalam melaksanakan model ini siswa akan melaksanakan tiga tahap yaitu *thinking*, *talking*, dan *writing*. Pembelajaran ini dimulai dengan guru memberikan pertanyaan atau isu tertentu yang harus dijawab oleh siswa secara individual. Pada tahap ini siswa secara individu memikirkan kemungkinan jawaban (strategi penyelesaian), membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan, dan hal-hal yang tidak dipahami dengan menggunakan bahasanya sendiri (*think*), kemudian siswa

merefleksikan, menyusun, serta menguji ide-ide dalam kegiatan diskusi kelompok (*talk*). Setelah berdiskusi dengan teman kelompoknya siswa menuliskan ide-ide yang diperolehnya (*write*). Dengan kegiatan tersebut, siswa akan dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena siswa menggali sendiri pengetahuannya, tidak sekedar menerima pengetahuan baru dari guru.

Pelaksanaan pembelajaran di SD seringkali menemui permasalahan, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyebabkan hasil yang diperoleh menjadi kurang maksimal. Gagne (1977) dalam Huda (2015:3) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya”. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara dan performa maka konsekuensinya jelas dapat diobservasi bahkan memverifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek. Dalam menyampaikan pembelajaran guru kurang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, misalnya pembelajaran IPS yang seringkali terlalu banyak materinya, guru hanya menerapkan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Diperlukan perubahan yang mampu membuat sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas. Cara mengajar harus mampu memengaruhi perkembangan pendidikan. Selain variasi model pembelajaran yang kurang, penggunaan mediaupun masih relatif jarang, variasi model dan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran menarik dan diharapkan siswa berminat mengikuti proses pembelajaran.

Rifa'i dan Anni (2011: 84) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar”. Hasil belajar merupakan perubahan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan mata pelajaran yang diikuti siswa. Sudjana (2009:2) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa berbeda-beda sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Syah (2013:145-57) menyebutkan tiga faktor yang memengaruhi belajar peserta didik, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal yang mempengaruhi belajar ini salah satunya yaitu minat. Sudaryono dkk. (2013:90) juga menyatakan bahwa minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Oleh karena itu minat merupakan hal yang menentukan hasil belajar siswa, siswa yang mempunyai minat tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang baik juga, begitupun sebaliknya siswa yang mempunyai minat rendah cenderung memiliki hasil belajar yang kurang baik.

Variasi model pembelajaran seringkali dikesampingkan oleh pengajar. Model pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, namun penggunaan model pembelajaran juga harus tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Selain model pembelajaran, untuk meningkatkan keefektifan belajar diperlukan juga media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2015:4) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Media pembelajaran membantu membangkitkan minat belajar siswa karena dengan media yang menarik siswa akan lebih paham dalam menyerap isi dari materi yang diajarkan oleh guru sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi maksimal.

Menurut Fleming (1987:234) dalam Arsyad (2015:3) “media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”. Media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Media ini berperan untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (1991) dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010:66) “penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif”. Media adalah alat bantu yang untuk memaksimalkan proses belajar siswa. Dengan menggunakan media, materi yang disampaikan menjadi lebih jelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar untuk membantu memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran karena media gambar sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga mudah didapatkan. Menurut Arsyad (2015:109) “tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin

disampaikan kepada siswa”. Media gambar sebagai alat untuk memvisualisasikan apa yang ingin disampaikan kepada siswa sehingga siswa menjadi paham dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Sutantri Titik Dyah W S.Pd mengenai pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas IV, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menyerap pembelajaran. Interaksi antar siswa dalam pembelajaran juga kurang baik. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, dan guru belum pernah menerapkan model *TTW* berbantuan media gambar pada proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru belum mengetahui keefektifan model *TTW*. Hal ini yang mendasari peneliti berminat menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPS. Jika guru sudah mengetahui keefektifan model *TTW* diharapkan nantinya guru dapat menggunakan model pembelajaran *TTW* saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Gambar Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreatifitas guru kurang dalam melaksanakan variasi model pembelajaran IPS.
2. Penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang karena hanya menggunakan media yang sudah disediakan sekolah.
3. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide dan pengetahuannya bersama rekannya.
4. Guru kurang memperhatikan model yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
5. Minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih kurang, terlihat pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif di dalam kelas, hal ini dikarenakan pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif.
6. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian

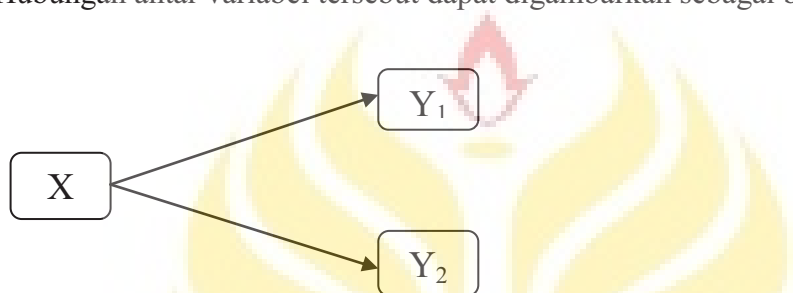
1.3.1 Pembatasan Masalah

Masalah pada bagian identifikasi terlalu luas, sehingga perlu membatasi masalah agar penelitian yang dilakukan lebih mendalam. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi yang dipilih pada mata pelajaran IPS kelas IV SD yaitu materi perkembangan teknologi.
2. Variabel yang diteliti yaitu minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi.

1.3.2 Paradigma Penelitian

Penelitian ini mempunyai tiga variabel yaitu model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar (X) yang memengaruhi minat (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) IPS. Menurut Thoifah (2015:175), mengemukakan untuk mencari besarnya hubungan antara X dan Y_1 dan X dengan Y_2 paradigma penelitian yang diterapkan yakni paradigma ganda dengan dua variabel digunakan teknik korelasi sederhana. Hubungan antar variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1. Bagan Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Model Pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar

Y_1 = Minat belajar siswa

Y_2 = Hasil belajar IPS

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa SD Negeri Tembok Luwung 01 dalam pembelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dengan yang menggunakan metode konvensional?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa SD Negeri Tembok Luwung 01 dalam pembelajaran IPS antara yang menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dengan yang menggunakan metode konvensional?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi?
4. Apakah penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian eksperimen ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus, adapun penjabarannya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *TTW* berbantuan media gambar dibandingkan dengan model konvensional apakah lebih efektif atau tidak jika digunakan dalam mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi.

1.5.2 Tujuan Khusus

- (1) Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar pada materi perkembangan teknologi dengan

siswa yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional.

- (2) Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar pada materi perkembangan teknologi dengan siswa yang memperoleh pembelajaran IPS menggunakan metode konvensional.
- (3) Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar terhadap minat belajar siswa pada materi perkembangan teknologi.
- (4) Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, bukan hanya untuk peneliti namun juga untuk siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilakukan. Manfaatnya yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang didapat dari hasil penelitian ini adalah:

- 1) Memberikan informasi tentang model pembelajaran *Think Talk Write* dalam pembelajaran IPS kelas IV materi perkembangan teknologi.
- 2) Sebagai rujukan bagi guru dan peneliti lain untuk menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write* dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Membantu siswa memahami materi perkembangan teknologi sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.
- (2) Menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi perkembangan teknologi.
- (3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi secara mandiri, berinteraksi dengan lingkungannya secara baik, berani mengungkapkan gagasannya, dan bekerjasama.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Memberikan referensi guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan model pembelajaran dalam materi perkembangan teknologi di kelas IV.
- (2) Membantu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi melalui penerapan model *TTW*.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Sebagai masukan dalam pemberdayaan model pembelajaran *TTW* berbentuk media gambar sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain di SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal.
- (2) Membantu memperlancar pelaksanaan kurikulum sehingga mempercepat tercapainya visi-misi SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar bagi peneliti, serta dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengajar IPS dengan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka dipaparkan mengenai kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

2.1 Kerangka Teori

Kerangka teori ini meliputi pengertian belajar, faktor yang memengaruhi belajar, prinsip-prinsip belajar, pengertian pembelajaran, minat belajar IPS, hasil belajar IPS, karakteristik perkembangan siswa SD, model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *TTW*, pembelajaran IPS di SD, dan media pembelajaran. Penjelasan akan dijabarkan sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia, manusia belajar dari lahir sampai ia mati. Gagne (1977:3) dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan”. Belajar mencakup

segala yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang, dengan belajar seseorang secara sadar atau tidak sadar akan memperoleh ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap perubahan yang terjadi merupakan perubahan dalam arti belajar. Hamalik (2013:27) mengemukakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Menurut pengertian Hamalik tersebut belajar merupakan proses untuk mengubah perilaku dari pengalaman yang didapatkan. Spears dalam Suprijono (2015:2) mengatakan “belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu”. Belajar menurut Spears adalah proses mencoba sesuatu dengan mengikuti ataupun meniru arah tertentu dalam konteks yang baik.

Perubahan tingkah laku yang dikarenakan oleh belajar ini bersifat positif dan aktif. Semakin banyak belajar semakin banyak pula perubahan tingkah laku yang diperoleh. Kegiatan belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) menyatakan bahwa “belajar perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman”. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial. Bruner dalam Slameto (2013:11) menyatakan bahwa “belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah”. Jadi menurut Bruner belajar bukan untuk mengubah tingkah laku dari masing-masing individu, tetapi belajar itu digunakan untuk mengubah atau menyesuaikan kurikulum yang ada disekolah masing-

masing sesuai dengan karakteristik dan potensi yang ada di lingkungan tersebut sehingga siswa dapat belajar lebih mudah.

Menurut pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan belajar adalah hal yang didapatkan dari pengalaman, dengan belajar akan adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, namun belajar juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan potensi yang ada di lingkungan sehingga belajar dapat lebih mudah diserap karena sesuai dengan kondisi nyata yang ada dalam lingkungan. Dari penelitian tersebut belajar siswa dapat dilihat dari minat dan hasil belajarnya.

2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Proses belajar tentunya memiliki beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilannya. Rifa'i dan Anni (2011:97) menyatakan “bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar meliputi kondisi internal dan eksternal siswa”.

Belajar menjadi lebih efektif jika ada sesuatu yang mendukungnya. Syah (2013:145-57) menyebutkan tiga faktor yang memengaruhi belajar peserta didik, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar.

Faktor internal adalah faktor dari dalam peserta didik. Faktor internal meliputi dua aspek, yaitu fisiologis dan psikologis. Pertama, aspek fisiologi, meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi pancaindra. Kondisi tubuh yang sehat memungkinkan seorang individu lebih mudah menerima materi yang dipelajari. Selain itu, kecacatan tubuh yang dimiliki akan memengaruhi kemampuan dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Kedua, kondisi

psikologis meliputi kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini meliputi lingkungan sosial dan non sosial. Pertama, lingkungan sosial berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Lingkungan sosial yang memengaruhi belajar peserta didik ini dibedakan menjadi tiga, yaitu rumah, sekolah, dan masyarakat. Kedua, lingkungan non sosial meliputi keadaan udara, waktu belajar, cuaca, lokasi gedung sekolah, dan alat-alat pembelajaran.

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model, dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi, model, dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

Jadi faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor intern atau faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, faktor ekstern atau faktor yang berada di luar individu, dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor di atas adalah kunci keberhasilan dalam belajar. Mengetahui adanya faktor-faktor tersebut maka seharusnya pihak-pihak yang terkait dalam keberhasilan belajar turut berpartisipasi dan menunjukkan kearah yang positif sehingga proses belajar siswa akan bisa dicapai secara maksimal.

2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Guru sebagai pengajar harus memerhatikan prinsip-prinsip yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran agar bisa bertindak secara tepat didalam kelas.

Prinsip-prinsip belajar ini sebagai pedoman bagi guru dalam memberikan perlakuan kepada siswa sehingga siswa mendapatkan perlakuan yang tepat dari guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Rifa'i dan Anni (2010:91-95) prinsip belajar ada lima, yaitu penguatan, hukuman, kesegeraan pemberian penguatan, jadwal pemberian penguatan dan peranan stimulus terhadap perilaku. Penjabaran dari kelima prinsip belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penguatan

Penguatan merupakan unsur yang penting dalam belajar karena penguatan akan memperkuat perilaku. Menurut Skinner penguatan ada dua macam yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif adalah sesuatu yang bila diperoleh akan meningkatkan probabilitas respons atau perilaku. Penguatan positif dapat dibagi menjadi dua yaitu penguatan positif primer dan penguatan positif sekunder.

Selanjutnya yaitu penguatan negatif, penguatan negatif adalah sesuatu yang apabila ditiadakan akan meningkatkan probabilitas respons. Penguatan negatif dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu penguatan negatif primer, yaitu penguatan yang alami dan penguatan negatif sekunder yaitu stimuli yang berkaitan dengan penguatan negatif primer.

2. Hukuman

Hukuman adalah konsekuensi yang tidak memperkuat perilaku. Hukuman dimaksudkan untuk memperlemah atau meniadakan perilaku tertentu dengan cara menggunakan kegiatan yang tidak diinginkan. Hukuman hanya melatih seseorang

berbuat tentang apa yang tidak boleh dilakukan tetapi tidak melatih seseorang tentang apa yang harus dilakukan.

3. Kesegeraan Pemberian Penguatan

Penguatan diberikan segera setelah perilaku muncul akan menimbulkan efek terhadap perilaku yang jauh lebih baik dibandingkan dengan pemberian penguatan yang diulur-ulur waktunya. Kedekatan pemberian penguatan ini merupakan bentuk balikan segera yang menimbulkan efek kepuasan kepada setiap orang setelah berhasil melaksanakan tugas. Balikan segera yang diberikan kepada seseorang memiliki dua tujuan yaitu (a) dapat membuat kejelasan hubungan antara perilaku dengan konsekuensi, dan (b) dapat meningkatkan nilai informasi terhadap balikan itu sendiri.

4. Jadwal Pemberian Penguatan

Penguatan dapat diberikan secara terus-menerus atau berantara. Tiap respons diikuti dengan penguatan, maka tindakan ini dinamakan pemberian penguatan secara terus-menerus. Sebaliknya jika sebagian respons yang mendapat penguatan, maka tindakan ini dinamakan pemberian penguatan secara berantara.

5. Peranan Stimulus Terhadap Perilaku

Penguatan yang diberikan setelah munculnya suatu perilaku sangat berpengaruh terhadap pelaku. Stimulus yang mendahului perilaku (anteseden perilaku) memegang peranan penting. Ada beberapa stimulus yang mempengaruhi perilaku yaitu: petunjuk, diskriminasi, dan generalisasi.

(1) Petunjuk

Petunjuk dinamakan stimulus antiseden karena akan memberikan informasi kepada setiap orang mengenai perilaku apa yang akan memperoleh hadiah dan perilaku apa saja yang akan memperoleh hukuman.

(2) Diskriminasi

Diskriminasi dilakukan dengan cara menggunakan petunjuk, tanda, atau informasi untuk mengetahui kapan suatu perilaku akan memperoleh penguatan. Agar siswa dapat belajar diskriminasi tentang perilaku, mereka harus memperoleh balikan atau respon yang benar atau salah.

(3) Generalisasi

Generalisasi pada setiap orang tidak dapat berlangsung begitu saja, tetapi harus direncanakan. Proses pengalihan perilaku ini diharapkan siswa dapat melaksanakan tugas belajar di berbagai situasi.

Jadi prinsip-prinsip belajar tersebut merupakan pedoman untuk memaksimalkan proses belajar mengajar. Dengan adanya kelima prinsip tersebut peneliti juga menggunakan sebagai pedoman agar pada saat melakukan penelitian bisa mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memaksimalkan hasil belajar siswa di sekolah dengan memperhatikan siswa agar mengikuti pembelajaran dengan antusias.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Pembelajaran menurut Hamzah dan Mohamad (2014:142) “pembelajaran berarti proses, pembuatan, cara mengajar atau mengajar sehingga anak didik mau belajar”. Pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh guru agar siswa mau belajar dengan sungguh-sungguh

didalam kelas. Selanjutnya Wanger (1998) dalam Huda (2015:2) mengatakan bahwa:

Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan seseorang. Lebih dari itu pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial.

Pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan kapan saja dengan penangkapan yang berbeda-beda pada setiap individunya. Seperti yang dikatakan oleh Glass dan Holyoak (1986) dalam Huda (2015:2) bahwa “dalam pembelajaran seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh”. Suprijono (2015:13) “pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari”. Makna pembelajaran menurut Suprijono pembelajaran merupakan cara seseorang untuk mempelajari sesuatu dari yang tadinya belum tahu menjadi tahu. Gagne (1977) dalam Huda (2015:3) mengatakan “pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya”. Dalam pembelajaran seseorang bisa terus menambah ilmunya. Bisa dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang yang semakin positif.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa didapatkan kapan saja dan dimana saja, setiap orang memiliki tingkat kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran berbeda-beda levelnya tergantung bagaimana ia menilai informasi yang telah didupatkannya. Pembelajaran merupakan pengalaman masa lalu yang

berpengaruh. Hasil dari pembejarian dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang. Dengan demikian pembelajaran ikut andil dalam proses belajar. Karena pembelajaran ini berpengaruh dalam proses belajar maka peneliti juga akan menjadikan pembelajaran sebagai acuan dalam menyampaikan materi perkembangan teknologi agar tujuan dari belajar bisa dicapai secara maksimal.

2.1.5 Minat Belajar IPS

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Tanpa minat belajar, siswa tidak akan terpacu untuk mengikuti pembelajaran. IPS merupakan mata pelajaran yang memuat banyak sekali materi, minat siswa yang kuat dalam mengikuti pembelajaran tentu dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu agar siswa dapat menyikapi masalah yang terjadi dalam kehidupannya secara kritis dan bijak. Dengan minat yang kuat dalam mempelajari IPS tentunya akan membawa siswa kedalam pemahaman yang lebih, dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Slameto (2013:180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat.

Berdasarkan hasil wawancara awal, minat siswa terhadap mata pelajaran IPS masih rendah, hal ini terbukti dengan hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan memberikan perlakuan tertentu diharapkan mampu mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. IPS sangat erat kaitannya dengan

kehidupan siswa sehari-hari, isi materi yang disampaikanpun mencakup hal-hal yang ada dalam kehidupan sehingga akan memberikan pelajaran-pelajaran yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan minat yang tinggi siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPS sehingga hasil belajarnya pun akan lebih maksimal.

Sudaryono dkk. (2013:90) juga menyatakan bahwa minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Berdasarkan definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono (2013:90), ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut:

- (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan keinginan yang kuat untuk belajar.
- (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru.
- (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru.

- (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

Penjabaran dari aspek-aspek tersebut selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 31. Kaitannya dengan belajar, Hansen (1995) dalam Susanto (2013:57) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Minat atau dorongan dalam diri siswa dalam praktiknya dapat ditunjukkan melalui belajar.

Rosyidah (1988) dalam Susanto (2013:60) menjelaskan timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: (1) minat yang berasal dari pembawaan yaitu minat yang timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah, dan (2) minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat. Hurlock (1990) dalam Susanto (2013:62-3) menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, sebagai berikut:

- (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat juga dapat berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, contohnya perubahan minat karena perubahan usia.

- (2) Minat tergantung pada kesiapan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu faktor penyebab meningkatnya minat. Jika siswa siap baik secara fisik maupun mentalnya maka siswa akan mempunyai minat belajar yang lebih tinggi.
- (3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Siswa yang berada pada lingkungan belajar yang baik cenderung akan memiliki minat belajar yang baik pula, begitupun sebaliknya siswa yang berada pada lingkungan belajar yang kurang baik cenderung kurang memiliki minat belajar.
- (4) Perkembangan minat mungkin terbatas, karena keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Siswa yang memiliki tubuh cacat biasanya akan memiliki minat lebih rendah, hal ini bisa saja terjadi karena siswa yang memiliki cacat pada tubuh cenderung mempunyai pengalaman sosial yang terbatas.
- (5) Minat dipengaruhi oleh budaya. Minat siswa dengan sesuatu akan rendah jika tidak sesuai dengan budaya sekitarnya.
- (6) Minat berbobot emosional, berhubungan dengan perasaan. Apabila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- (7) Minat berbobot egosentris, jika seseorang senang terhadap sesuatu maka timbul rasa ingin memilikinya.

Pada dasarnya, minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Artinya, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu

yang sebelumnya tidak mereka minati, namun karena pengaruh teman sebayanya akhirnya berminat, karena dari kebiasaan itu si anak cenderung meniru, yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap, yaitu minat.

Minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Kenyataan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Sardiman dalam Susanto (2013:66) yang menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

Berdasarkan uraian tersebut, minat belajar dapat disimpulkan sebagai pilihan kesenangan yang berasal dari dalam ataupun luar individu untuk membangkitkan semangat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Banyak hal yang mempengaruhi minat pada anak sekolah, bukan hanya dari dalam diri sendiri, namun juga dari situasi di sekitarnya. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar pada subyek tersebut. Jadi, minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya keefektifan proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS peneliti menggunakan model

yang belum pernah diajarkan oleh guru, yaitu model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media gambar.

2.1.6 Hasil Belajar IPS

Hasil belajar didapatkan setelah siswa mendapatkan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan hasil belajar untuk mengukur seberapa pahamnya siswa dalam materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih belum maksimal, hal ini dikarenakan cara belajar siswa masih monoton, selain itu materi dalam pelajaran IPS terlalu banyak sehingga sulit bagi siswa untuk menyerap pelajaran.

Menurut Sudjana (2009:2) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Jadi hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku kearah yang positif dari diri siswa. Selanjutnya Gerlach dan Ely (1980) dalam Rifa’i dan Anni (2011:85) “hasil belajar merupakan perilaku siswa setelah melakukan kegiatan belajar”. Setelah belajar siswa akan mendapatkan hasil yaitu dengan berubahnya perilaku yang tentunya diharapkan menuju ke arah yang lebih baik, misalnya saja setelah belajar IPS siswa akan memberikan efek yang positif salah satunya yaitu dapat berinteraksi dengan baik di masyarakat. Menurut Suprijono (2014:5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut: (1) informasi verbal; (2) keterampilan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) keterampilan motorik; dan (5) sikap. Penjelasan mengenai kelima hasil belajar tersebut sebagai berikut:

Informasi verbal merupakan kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Belajar keterampilan intelektual telah dimulai sejak tingkat-tingkat pertama sekolah dasar dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang. Keterampilan intelektual merupakan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Keterampilan motorik yang dimiliki tiap individu tentu saja berbeda-beda.

Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak subjek tersebut. Kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (1956) dalam Sagala (2013:33-4) mengemukakan tiga ranah belajar yaitu:

(1) Ranah kognitif

Ranah ini berkaitan dengan kemampuan intelektual mengenal lingkungan. Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah ini merupakan ranah yang menyangkut penguasaan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif yaitu: (1) ingatan, yaitu kemampuan seorang untuk mengingat; (2) pemahaman, yaitu kemampuan seorang untuk memahami tentang sesuatu hal; (3) Penerapan, yaitu kemampuan berpikir untuk menjaring dan menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru atau nyata; (4) Analisis, yaitu kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta atau objek menjadi lebih rinci; (5) Sintesis, yaitu kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru; serta (6) Evaluasi, yaitu kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan kriteria tertentu sebagai patokan.

Terdapat enam cakupan dalam ranah kognitif, hanya tiga cakupan yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ketiga cakupan tersebut yaitu ingatan, pemahaman, dan penerapan. Hal ini disesuaikan dengan perkembangan usia sekolah dasar.

(2) Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang mengutamakan perasaan dan penalaran. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif yaitu (1) kesadaran, yaitu kemampuan untuk memperhatikan sesuatu hal;

(2) partisipasi, yaitu kemampuan untuk turut serta dalam sesuatu hal; (3) penghayatan nilai, yaitu kemampuan untuk menerima nilai; (4) pengorganisasian nilai, yaitu kemampuan untuk memiliki sistem nilai; serta (5) karakteristik diri, yaitu kemampuan untuk memiliki pola hidup di mana sistem nilai yang terbentuk dalam dirinya mampu mengawasi tingkah lakunya.

(3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah penilaian yang berkaitan dengan gerakan tubuh. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan motorik menggiatkan dan mengoordinasikan gerakan yang terdiri dari: (1) gerakan reflek, yaitu kemampuan melakukan tindakan-tindakan yang terjadi secara tidak sengaja; (2) gerakan dasar, yaitu kemampuan melakukan pola-pola gerakan yang bersifat pembawaan dan terbentuk dari kombinasi gerakan-gerakan reflek; (3) kemampuan perseptual, yaitu kemampuan menterjemahkan perangsang yang diterima melalui alat indera; (4) kemampuan jasmani, yaitu kemampuan untuk mengembangkan gerakan-gerakan yang terlatih; (5) gerakan-gerakan terlatih, yaitu kemampuan melakukan gerakan-gerakan canggih dan rumit; serta (6) komunikasi nondiskursif, yaitu komunikasi dengan menggunakan isyarat gerakan badan.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu model pembelajaran *TTW*. Sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yaitu berpikir konkret, model pembelajaran ini dibantu juga dengan media agar siswa menjadi lebih mudah dalam menyerap isi dari pelajaran IPS. Jika siswa mampu menyerap isi pelajaran yang disampaikan guru diharapkan

dapat memaksimalkan hasil belajarnya baik hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2.1.7 Karakteristik Perkembangan Siswa

Perkembangan merupakan hal yang dialami oleh setiap manusia. Perkembangan manusia dapat dilihat dari tingkah lakunya. Seperti yang dikemukakan oleh Thornburg (1984) dalam Prayitno (1993:16) bahwa “Perkembangan berlangsung secara terus menerus di sepanjang hidup seseorang, mulai dari masa konsepsi sampai berakhirnya kehidupan orang itu dan juga perkembangan itu berlangsung secara bertahap di mana setiap tahap terdiri dari beberapa periode umur tertentu”. Menurut Piaget dalam Prayitno (1993:46-50) mengemukakan ada empat tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu (1) perkembangan berpikir sensori motorik (0-2 tahun); (2) perkembangan berpikir preoperasional (2-6 tahun); (3) periode berpikir konkret (6/7-11/12 tahun); (4) perkembangan berpikir formal. Dari ke-empat tahapan di atas perkembangan berpikir anak usia SD adalah periode berpikir konkret. Dikatakan periode berpikir konkret karena pada periode ini anak hanya mampu berpikir dengan logika jika untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret atau nyata saja, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan persoalan-persoalan itu. Anak dapat memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati anak, atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu.

Sumantri dan Syaodih (2006:6.3-6.4) berpendapat bahwa “Karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain, karakteristik kedua adalah senang

bergerak, karakteristik ketiga adalah anak senang bekerja dalam kelompok, dan karakteristik yang keempat yaitu senang merasakan atau melakukan/meragakan sesuatu secara langsung”. Penjelasan dari ketiga karakteristik tersebut adalah (1) senang bermain, dalam melaksanakan pembelajaran dimungkinkan adanya unsur permainan didalamnya. Penyusunan jadwal diselang-seling antara mata pelajaran yang serius dengan mata pelajaran yang mengandung unsur permainan; (2) senang bergerak, anak usia SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit. Dalam pembelajaran diterapkan model yang memungkinkan siswa bergerak atau berpindah tempat; (3) senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi jadi guru sebagai fasilitator merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok; (4) senang merasakan secara langsung, bagi anak SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika melakukannya sendiri. Anak SD masih dalam masa tahap operasi konkret sehingga mudah memahami dengan melaksanakan sendiri sehingga melakukan kegiatan yang nyata dan memperoleh pengalaman secara langsung.

Karakteristik anak SD yang telah disampaikan para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak usia SD lebih mudah memahami materi dengan melaksanakan langsung apa yang dipelajarinya. Siswa usia SD juga masih dalam tahap belajar sambil bermain sehingga guru melaksanakan pembelajaran dengan diselingi permainan yang positif untuk menunjang pembelajaran siswa.

2.1.8 Model Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang seringkali digunakan oleh guru. Metode ini menggunakan ceramah dan guru sebagai pihak yang aktif dikelas. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010:61) mengatakan “metode ceramah ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif”. Dalam metode ceramah ini perhatian berpusat pada guru, siswa hanya sebagai penyimak apa yang disampaikan oleh gurunya tersebut.

Sumiati dan Asra (2009:98) mengemukakan “Dalam metode ceramah komunikasi antar guru dan siswa pada umumnya searah. Oleh karena itu guru dapat mengawasi kelas dengan cermat, namun sering pula terjadi siswa menerima pengertian yang salah terhadap materi pembelajaran yang dituturkan atau diceramahkan”. Jadi dalam penggunaan metode ceramah ini sebaiknya dipadukan dengan metode yang lain agar siswa juga ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode ceramah sebagai metode pengajaran paling populer dan paling banyak digunakan oleh guru ini merupakan metode belajar yang memusatkan perhatian pada guru sedangkan siswanya hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode ini sebaiknya dipadukan dengan metode belajar yang lain agar pembelajaran lebih efektif dan siswa tidak bosan karena hanya duduk untuk mendengarkan penjelasan guru.

2.1.9 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menuntut siswanya agar aktif dalam berkelompok. Huda (2014:32) “Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar”. Jadi menurut Huda model pembelajaran kooperatif yaitu model yang digunakan guru untuk merangsang cara berpikir siswa agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara berkelompok. Selanjutnya Suprijono (2015:73) “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Pembelajaran kooperatif menuntut siswa aktif dalam kelompok yang memungkinkan guru hanya mengarahkan siswa dalam proses pembelajarannya. Guru hanya sebagai pendamping agar proses belajar bisa berlangsung dengan baik.

Huda (2015:32) berpendapat “dalam pembelajaran kooperatif, guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajaran”. Guru harus tepat dalam membagi kelompok secara merata agar dalam kelompok bisa bekerja sama secara maksimal agar tujuan pembelajaranpun dapat dicapai.

Model pembelajaran kooperatif ini dilakukan agar siswa menjadi aktif didalam kelas, selain itu siswa menjadi manusia sosial yang bisa bekerja sama dan tidak individual dalam berbagai hal. Siswa bekerja secara berkelompok dan menyampaikan pendapatnya.

2.1.10 Model Pembelajaran *TTW*

Think Talk Write merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Huda (2015:218) *TTW* adalah strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. Strategi *TTW* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Strategi *TTW* memperkenalkan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan, selain itu juga membantu siswa mengembangkan ide-ide melalui percakapan terstruktur. Strategi *TTW* memiliki urutan sesuai dengan kepanjangannya yaitu *think* (berpikir); *talk* (berbicara/berdiskusi); *write* (menulis). Penjabaran dari ketiganya yaitu sebagai berikut: (1) *think*, siswa membaca teks berupa soal jika memungkinkan menggunakan soal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual; (2) *talk*, siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan hasil pemikiran pada tahap pertama dengan teman satu kelompoknya; (3) *write*, siswa menuliskan ide-ide yang diperoleh dari kegiatan tahap pertama dan tahap kedua.

Menurut Silver dan Smith (1996:21) dalam Huda (2015:219), peranan dan tugas guru dalam usaha mengefektifkan penggunaan strategi *TTW* adalah mengajukan dan menyediakan tugas yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif berpikir, mendorong dan menyimak ide-ide yang dikemukakan siswa secara lisan dan tertulis dengan hati-hati, mempertimbangkan dan memberi informasi terhadap apa yang digali siswa dalam berdiskusi, serta memonitor, menilai, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Jadi dengan penggunaan strategi *TTW* diharapkan siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses

pembelajaran dengan menuangkan ide-ide dan menggali pengetahuan yang telah diperoleh siswa. Selanjutnya Shoimin (2014:212) mengemukakan bahwa *TTW* menekankan perlunya peserta didik mengomunikasikan hasil pemikirannya. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:

- (1) Guru membagi LKS yang memuat soal yang harus dikerjakan oleh siswa serta petunjuk pelaksanaannya.
- (2) Peserta didik membaca masalah yang ada dalam LKS dan membuat catatan kecil secara individu tentang apa yang ia ketahui dan apa yang tidak ia ketahui dalam masalah tersebut (*think*). Setelah itu, peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut secara individu.
- (3) Guru mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil (3-5 orang).
- (4) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan dari hasil catatan yang tadi telah dibuat (*talk*).
- (5) Dari hasil diskusi, peserta didik secara individu merumuskan pengetahuan berupa jawaban atas soal (berisi landasan dan keterkaitan konsep, metode, dan solusi) dalam bentuk tulisan (*write*) dengan bahasanya sendiri.
- (6) Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, sedangkan kelompok lain diminta memberi tanggapan.
- (7) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *TTW* mempunyai kelebihan maupun kekurangan.

Menurut Shoimin (2014:215) Kelebihannya yaitu sebagai berikut:

- (1) Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam memahami materi ajar.
- (2) Dengan memberikan soal *open ended* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.
- (3) Dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.
- (4) Membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, bahkan dengan diri mereka sendiri.

Kekurangan Model *TTW* adalah sebagai berikut:

- (1) Kecuali kalau soal *open ended* tersebut dapat memotivasi, siswa dimungkinkan sibuk.
- (2) Ketika siswa bekerja dalam kelompok mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan karena didominasi oleh siswa yang mampu.
- (3) Guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang agar dalam menerapkan strategi *think talk write* tidak mengalami kesulitan.

Jadi model *TTW* adalah model yang tepat untuk mengembangkan kemampuan siswa. Dalam model ini siswa dituntut aktif di dalam kelas. Selain itu guru juga menggali kemampuan komunikasi siswa dari kegiatan diskusi agar dapat berkomunikasi lebih baik di masyarakat.

2.1.11 Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran

IPS. Selanjutnya dijelaskan oleh Trianto (2013:176) tujuan pembelajaran IPS “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”.

Usia anak SD yaitu antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2012:34), mengemukakan usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa sudah mampu menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Bahan materi pendidikan IPS yang sangat luas dan bersifat abstrak, mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Menurut Djahiri dalam Susanto (2013:150) pembelajaran IPS di sekolah dasar hendaknya memerhatikan prinsip-prinsip, sebagai berikut:

1. Tingkat perkembangan usia dan belajar siswa.
2. Pengalaman belajar dan lingkungan belajar siswa.
3. Kondisi kehidupan masyarakat sekitar masa kini dan kelak yang diharapkan.
4. Proyeksi harapan pembangunan nasional atau daerah yang tentunya mampu dijangkau dan diperankan siswa kini dan kelak di kemudian hari.
5. Isi dan pesan nilai moral budaya bangsa, Pancasila dan agama yang dianut yang diakui bangsa dan negara Indonesia.

Susanto (2013:153), mendefinisikan pendidikan IPS di sekolah dasar diberikan kepada peserta didik mulai dari materi yang bersifat konkret menuju ke yang abstrak, dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral yaitu mempelajari materi dari yang mudah menuju ke yang sukar, yang sempit menuju ke yang lebih luas, dan yang dekat menuju ke yang jauh. Berdasarkan pendapat Susanto tentang pendidikan IPS di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS kepada peserta didik, hendaknya diberikan mulai dari materi yang bersifat konkret menuju ke yang abstrak atau yang mudah menuju ke yang sukar. Dengan penyampaian konsep materi yang seperti itu, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, agar tujuan pembelajaran IPS yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Munir (1997) dalam Susanto (2013:150) menjelaskan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar yaitu sebagai berikut: (1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat; (2) Membekali peserta didik kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial dalam kehidupan masyarakat; (3) Membekali kemampuan komunikasi yang dapat dijadikan bekal oleh peserta didik dalam berkomunikasi dengan masyarakat; (4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan; serta (5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk membekali siswa saat terjun di masyarakat agar dapat menghadapi masalah-masalah dengan kritis. Menerapkan model pembelajaran kooperatif bisa menjadi pilihan guru agar siswa dapat bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga dapat berkomunikasi dengan baik saat berada di tengah-tengah masyarakat.

2.1.12 Media Pembelajaran

Media merupakan penunjang yang penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan dapat secara langsung melihat atau bahkan mencobanya. Raharjo (1989:25) dalam Kustandi dan Sudjipto (2013:7) “media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”. Media ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Jadi media adalah perantara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima untuk menunjang proses pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya tujuan belajar. Media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Elly (1971) dalam Arsyad (2015:15-6) ada tiga ciri media. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi guru karena objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada

dapat digunakan setiap saat. Kejadian yang hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek mungkin saja terjadi karena media mempunyai ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja membingungkan atau bahkan menyesatkan. Oleh sebab itu guru harus membuat media sedemikian rupa agar tidak terjadi kesalahan penafsiran pada siswa.

3. Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Jadi menurut Gerlach dan Elly (1971) dalam Arsyad (2015:15-6) media mempunyai tiga ciri penting yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri fiksatif dari media yaitu kejadian yang terjadi dapat diabadikan dan disusun sesuai dengan yang diperlukan kemudian dijadikan media pembelajaran. Sedangkan ciri dari manipulatif yaitu dengan memanipulasi suatu kejadian, misalnya saja kejadian perang, dapat diedit sedemikian rupa sesuai kebutuhan pembelajaran. Ciri distributif yaitu media yang digunakan dapat disebar luaskan sesuai tempat

yang diinginkan, misalnya saja disebarakan melalui CD. Informasi yang disampaikan dapat menyebar luas dan sama dengan aslinya.

Media pembelajaran digunakan karena memiliki kegunaan dan memiliki manfaat. Manfaat dari media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2015:28) yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

2.1.12.1 Media gambar

Media gambar merupakan media pembelajaran yang sering digunakan karena mudahnya mendapatkan media tersebut. Kustandi dan Sudjipto (2013:41) “media gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke simbol komunikasi visual”.

Media yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan media gambar menurut Kustandi dan Sudjipto (2013:41-2). Kelebihannya adalah: (1) Sifatnya konkret, lebih realistik

dibandingkan dengan media verbal; (2) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik dalam usia muda maupun tua; (3) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya. Sedangkan kelemahannya adalah: (1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata, sehingga guru perlu menerangkan kembali isi dari gambar tersebut. (2) Ukurannya sangat terbatas. Media gambar dengan ukuran kecil tidak dapat menjangkau seluruh siswa dalam kelas.

Media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan, dari kelemahan yang disebutkan di atas, seperti media gambar hanya menekankan persepsi indera mata. Di sini tugas guru adalah menjelaskan media gambar tersebut secara lisan agar pesan yang ingin disampaikan bisa tersampaikan secara maksimal.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan model pembelajaran *TTW* ini sudah banyak dilakukan. Dari penelitian yang sudah dilakukan rata-rata menunjukkan hasil bahwa penggunaan kedua model tersebut berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi minat, aktivitas, atau hasil belajar. Penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *TTW* yang sudah dilakukan antara lain:

1. “Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD”. Penelitian ini dilakukan oleh Ni Md. Mitasasrini, Ni Nym. Kusmariyatni, Pt. Nanci Riastini tahun 2015 di V SD No. 8 Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten

Buleleng, Tahun Pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD No. 8 Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2014/2015.

2. “Pembelajaran Matematika Menggunakan *Think Talk Write* Ditinjau dari Kecerdasan Logika Matematika”. Penelitian ini dilakukan oleh Ari Suningsih. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan prestasi matematika siswa di MTs GUPPI Kresnomulyo pada tahun akademik 2014-2015 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, Pikirkan Bicara Menulis dan model pembelajaran langsung dalam hal matematika logika intelligen dalam tinggi, menengah dan kategori rendah. Penelitian ini termasuk *quasi experimental* dengan satu variabel dependen dan dua variabel independen.
3. “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Think Talk Write* dan Gender terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 12 Padang”. Penelitian ini dilakukan oleh Sari Rahma Chandra, Ahmad Fauzan, dan Helma pada tahun 2014 menggunakan *quasy experiment*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki perbedaan kemampuan komunikasi matematika dengan menggunakan *Think Talk Write (TTW)* dan model konvensional, berdasarkan jenis kelamin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan

komunikasi matematis siswa yang diajar dengan menggunakan model *TTW* secara signifikan lebih tinggi daripada yang diajar dengan menggunakan model konvensional baik pada siswa laki-laki maupun siswa perempuan.

4. “*The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*”. Penelitian oleh Van Dat Tran tahun 2014, Universitas An Giang Vietnam. Penelitian eksperimental ini meneliti efek dari pembelajaran kooperatif terhadap prestasi dan pengetahuan retensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah sekitar 8 minggu siswa yang diinstruksikan menggunakan pembelajaran kooperatif mencapai skor signifikan lebih tinggi pada prestasi dan retensi pengetahuan daripada siswa yang diinstruksikan menggunakan pengajaran berbasis ceramah. Penelitian ini mendukung efektivitas pembelajaran kooperatif.
5. “*The Effect of Cooperative Learning on Students’ Achievement and Views on the Science and Technology Course*”. Penelitian ini dilakukan oleh Sertel Altun pada tahun 2015, Universitas Teknik Yildiz Turkey. Pada kelompok belajar terdiri dari 7 anak perempuan dan 13 anak laki-laki, total 20 siswa dari sekolah menengah swasta di Istanbul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode CL memiliki efek menguntungkan pada pembelajaran.
6. “*The Effectiveness Of TTW (Think-Talk-Write) Strategy In Teaching Writing Descriptive Text*”. Penelitian dilakukan oleh Ratna Prasasti Suminar dan Giska Putri, Universitas Swadaya Gunungjati Cirebon. Instrumen pengumpulan data tes; pre-test dan post-test. Untuk menganalisis data, penulis menggunakan *quasi experimental desain*.

7. ” *Improving Students’ Writing Skill Of Recount Texts By Using Think-Talk-Write Strategy At Grade VIII-B Of MTs SMQ Bangko*”. Penelitian ini dilakukan oleh Eka Puji Astuti, Zainil, dan Kusni, Universitas Padang tahun 2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari lima pertemuan. penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa terhadap teks recount meningkat melalui strategi *Think-Talk-Write*. Peningkatan di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti topik yang sesuai, menghubungkan membaca dan menulis, otentik dan interaktif aktivitas, dan teknik mengajar guru.
8. “Strategi *Think-Talk-Write* Untuk Mengajar Menulis Deskripsi”. Penelitian dilakukan oleh Nova Maulidah, Lailatul Musyarofah, dan Hilyatul Aulia, dari Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Sidoarjo pada tahun 2013. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari pengamatan dan penggambaran kondisi kelas yang terjadi secara alami. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *TTW* efektif untuk digunakan sebagai strategi alternatif dalam pengajaran menulis.
9. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think, Talk, Write (TTW)* Dengan Teknik *Talking Stick* Dalam Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPA-Biologi”. Penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini, ada langkah-up karakter dari pra siklus sampai siklus 2 yang bertanya karakter akal bekerja hingga BT (Tidak Muncul) dengan persentase 67,10%. Kemudian karakter disiplin meningkat pada MB (Mulai Tumbuh)

dengan persentase 51,31%. Kemudian karakter tanggung jawab meningkat pada MK (Mulai Konsisten) dengan persentase 47,36%. Peningkatan prestasi rata-rata adalah 77,1 dan ketelitian klasik dalam aspek kognitif meningkat menjadi 78,94%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Think, Talk, Write (TTW)* dengan *Talking Stick* dapat meningkatkan karakter siswa, prestasi, dan kelengkapan prestasi siswa di kelas VII E SMP Negeri 2 Kalisat Jember.

10. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Think-Talk- Write* Untuk Meningkatkan Kemampuan Diskusi Pada Pokok Bahasan Evolusi”. Penelitian pada pembelajaran Biologi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Think-Talk-Write (TTW)* telah dilaksanakan dan diujicobakan pada 30 siswa kelas XII IPA-1 SMA Negeri 1 Tanggul dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran biologi dengan menggunakan strategi pembelajaran *TTW* dapat meningkatkan kemampuan diskusi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penggunaan model *TTW* menunjukkan hasil yang positif, yaitu mampu meningkatkan hasil, minat dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan sebelumnya relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *TTW*. Namun, terdapat perbedaan di beberapa hal yaitu mata pelajaran, materi pelajaran, permasalahan yang dialami, subjek, tempat penelitian, dan penggunaan media pembelajaran. Peneliti akan melakukan penelitian eksperimen menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar pada mata pelajaran IPS

materi perkembangan teknologi di kelas IV SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal.

2.3 Kerangka Berpikir

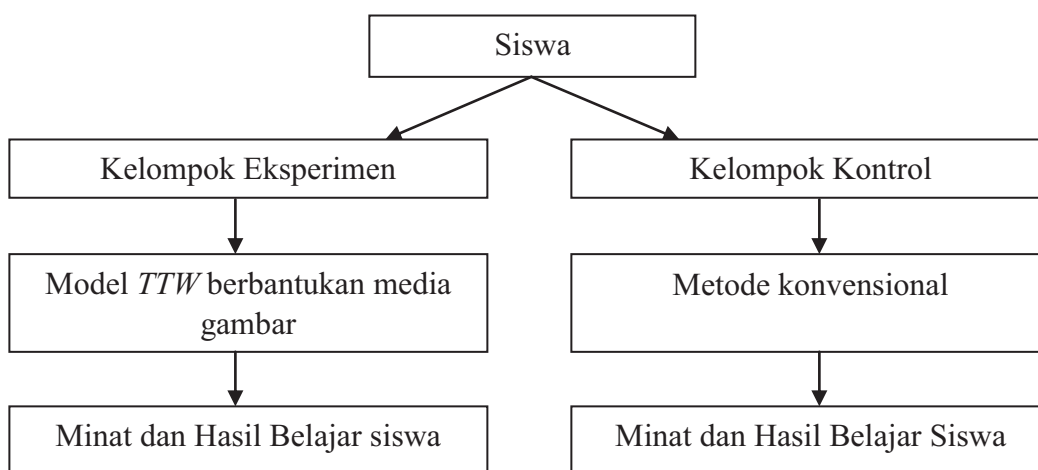
IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan membekali siswa supaya mampu menghadapi kompleksitas kehidupan di masyarakat. Kehidupan bermasyarakat seringkali terjadi permasalahan-permasalahan sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dapat mempelajari masalah-masalah yang ada, kemudian dapat menyikapi masalah dengan kritis.

Siswa di SD Negeri 01 Tembok Luwung Adiwerna Kabupaten Tegal mempunyai minat yang cukup rendah dalam pelajaran IPS, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih belum maksimal. Guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang adanya variasi. Mempelajari IPS agar menjadi mudah dan menyenangkan diperlukan model pembelajaran dan media yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa, tingkat perkembangan siswa, dan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Namun melihat kenyataan, SD Negeri 01 Tembok Luwung Adiwerna belum menerapkannya. Guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas yang disediakan oleh sekolah padahal dalam proses pembelajaran media sangat menunjang pembelajaran dan membuat siswa lebih paham. Siswa menjadi kurang

tertarik dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dampaknya siswa mengalami kendala dalam menyerap materi dalam mata pelajaran IPS.

Kendala belajar tersebut sebenarnya bisa diatasi dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu alternatifnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar. Dengan menerapkan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar ini siswa dapat terlatih untuk berpikir, berinteraksi, dan berbicara untuk menyelesaikan masalah yang disajikan oleh guru. Kelebihan lain dalam model pembelajaran ini yaitu meskipun siswa belajar secara berkelompok namun sebelumnya siswa telah memiliki bekal sebelum masuk ke dalam forum diskusi sehingga siswa terlatih untuk berpikir secara individu.

Peneliti ingin mengetahui adakah perbedaan dan seberapa besarkah efektivitas penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar terhadap minat dan hasil belajar IPS. Dengan adanya perbedaan hasil belajar yang ditunjukkan itu diharapkan dapat memberi masukan bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS di SD N Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal. Dari uraian tersebut, dapat digambarkan alur pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka berpikir

2.4 Hipotesis

Dari kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_{o1} = Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang menerapkan model *TTW* berbentukan media gambar dengan siswa kelas IV yang menerapkan metode konvensional.

$$H_o: \mu_1 = \mu_2 \text{ (tidak beda)}$$

- H_{a1} = Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *TTW* berbantuan media gambar dengan siswa kelas IV yang menerapkan metode konvensional.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2 \text{ (berbeda)}$$

- b. H_{o2} = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV

pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *TTW* berbantuan media gambar dengan siswa kelas IV yang menerapkan metode konvensional.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak beda)

$H_{a_2} =$ Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *TTW* berbantuan media gambar dengan siswa kelas IV yang menerapkan metode konvensional.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (berbeda)

c. $H_{o_3} =$ Penerapan model *TTW* berbantuan media gambar tidak lebih efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada metode konvensional.

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a_3} =$ Penerapan model *TTW* berbantuan media gambar lebih efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada metode konvensional.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

d. $H_{o_4} =$ Penerapan model *TTW* berbantuan media tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada metode konvensional.

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a4} =$ Penerapan model *TTW* berbantuan media gambar lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada metode konvensional.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TTW* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV A SD Negeri Tembok Luwung 01, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan minat belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi antara yang proses pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat dikatakan penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar mampu meningkatkan minat siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Sebaliknya, metode konvensional kurang mampu meningkatkan minat siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi.
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelas IV materi Perkembangan Teknologi siswa kelas antara yang proses pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat dikatakan

penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dapat meningkatkan minat siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Sebaliknya, metode konvensional kurang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi.

- (3) Model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, penerapan metode konvensional kurang meningkatkan minat belajar siswa.
- (4) Model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, penerapan metode konvensional kurang meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu *TTW* berbantuan media gambar, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menggunakan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPS. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian, dimana model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sementara itu, dalam rangka mendapatkan minat dan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dalam penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar pada mata pelajaran IPS, guru disarankan untuk:

- (1) Menjaga hubungan yang baik dengan siswa agar siswa dalam proses belajar merasa nyaman.
- (2) Memberikan pengarahan kepada siswa agar saat pembelajaran berlangsung siswa tidak mengeluh.
- (3) Melakukan inovasi untuk memilih dan mempertimbangkan model pembelajaran yang hendak diterapkan Berdasarkan karakteristik siswa SD khususnya kelas IV yang masih dalam tahap operasional konkret. Contohnya yaitu model pembelajaran kooperatif *TTW* berbantuan media gambar. Dari segi minat maupun hasil belajar, model Pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar lebih efektif dibanding menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (4) Mengutamakan model pembelajaran kooperatif agar siswa terbiasa untuk berinteraksi dengan temannya. Hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki jiwa sosial yang dapat diterima dalam masyarakat.

- (5) Menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran seperti gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan maksimal.

5.2.2 Bagi Siswa

Model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, oleh karena itu siswa disarankan:

- (1) Lebih menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki semaksimal mungkin melalui membaca buku pelajaran sebelum pembelajaran berlangsung ataupun menggunakan waktu luang untuk belajar. Semakin banyak pengetahuan yang didapatkan melalui berbagai sumber, siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa juga akan mampu membangun lebih banyak pengetahuannya.
- (2) Memperhatikan materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan dan bimbingan guru sesuai dengan model pembelajaran *TTW*, karena model pembelajaran *TTW* ini sangat memacu siswa untuk aktif didalam kelas. Siswa juga harus lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban, maupun gagasan kepada guru maupun teman.
- (3) Bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya karena inti dari pembelajaran kooperatif yaitu kerjasama.
- (4) Menjaga sikap dalam proses pembelajaran, terutama jangan berbicara dengan teman saat mendapatkan penjelasan guru sehingga siswa memahami apa yang disampaikan guru.

- (5) Mengikuti pembelajaran dengan baik, jangan terlalu ramai saat berdiskusi supaya tidak mengganggu kelas yang lain.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *TTW* berbantuan media gambar efektif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi, oleh karena itu kepada pihak sekolah disarankan:

- (1) Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung model pembelajaran, serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- (2) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai model-model pembelajaran agar semua guru dapat menerapkan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.
- (3) Mengaktifkan ekstrakurikuler yang ada di sekolah, sehingga bakat siswa akan tersalurkan. Ketika minat siswa terhadap proses pembelajaran turun, siswa akan memiliki alternatif untuk tetap memiliki minat untuk pergi ke sekolah melalui ekstrakurikuler.
- (4) Memberikan beasiswa atau penghargaan secara rutin kepada siswa yang berprestasi, sehingga siswa akan termotivasi dan memiliki minat yang tinggi terhadap sekolah.
- (5) Memberikan beasiswa atau penghargaan kepada guru yang berprestasi, sehingga guru akan termotivasi untuk membimbing siswa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Altun, Sertel. (2015). *The Effect Of Cooperative Learning On Students' Achievement And Views On The Science And Technology Course*. Dalam jurnal *International Electronic Journal Of Elementary Education* Volume 7 No. 3. Tersedia di <http://www.iejee.com/index/makale/180/the-effect-of-cooperative-learning-on-students-achievement-and-views-on-the-science-and-technology-course> [diakses pada 08/06/2016].
- Astuti, Eka Puji dan Zainal Kusni. (2014). *Improving Students' Writing Skill Of Recount Texts By Using Think Talk Write Strategy At Grade VIII-B of MTS SMQ Bangko*. Dalam *Journal English Language Teaching* Volume 2 No. 1. Tersedia di ejournal.unp.ac.id/index.php/elt/article/download/4565/360 [diakses pada 08/06/2016].
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Husada.
- Chandra, Sari Rahma, Ahmad Fauzan dan Helma. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Think Talk Write* dan Gender Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 12 Padang. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 3 No. 1. Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/download/1217/909> [diakses pada 08/06/2016].
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2011. *Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustandi. C dan Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Maulidah, nova, Lailatul Musyarofah dan Hilyatul Aulia. (2013). *Think Talk Write (TTW) Strategy For Teaching Descriptive Writing*. Dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Sidoarjo Volume 1 No. 1. Tersedia di [http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Think-Talk-Write-\(TTW\)-Strategy-for-Teaching-Descriptive-Writing.pdf](http://lppm.stkipgri-sidoarjo.ac.id/files/Think-Talk-Write-(TTW)-Strategy-for-Teaching-Descriptive-Writing.pdf). [diakses pada 08/062016].
- Mikarsa, H. L., dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mitasasrini, Kusmariyatni, dan Nanci Riastini. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. Dalam Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume: 3 No: 1. Tersedia di <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/5629/4102> [Diakses 08/06/2016].
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Yogyakarta: Penerbit Media Kom.
- Fathurrohman, P dan Sutikno, Sobry. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Hery. (2013). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Talk Write. Dalam jurnal *Sains Riset* Volume 3 No. 1. Tersedia di <http://ejournal.unigha.ac.id/data/Journal%20%20SAINS%20Riset%20vol%203%20no%2094.pdf>. [diakses pada 08/06/2016].
- Setiyawati, Wahyu. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write (TTW)* Pada Kompetensi Dasar Bumbu Dan Rempah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 4 Madiun. Dalam jurnal *E-journal boga* volume 3 No.1. Tersedia di ejournal.unesa.ac.id/article/8891/48/article.pdf [diakses 08/06/2016].
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soewarso. 2013. *Pendidikan IPS (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Sari.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumantri, M dan Syaodih, N. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suminar, Ratna Prasasti dan Giska Putri. 2015. The Effectiveness Of TTW (Think-Talk-Write) Strategy In Teaching Writing Descriptive Text. *Journal Of English Language and Learning* 2(2): 299-304.
- Suningsih, Ari. (2016). Pembelajaran matematika menggunakan *Think Talk Write* ditinjau dari kecerdasan logika matematika. Dalam *Jurnal e-DuMath* Volume 2 No.1. Terdapat di <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/edumath/issue/view/32/showToc> [diakses 08/06/2016]
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana.
- Thoifah, Ianu'. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tran, Van Dat. (2014). *The Effect Of Cooperative Learning On The Academic Achievement And Knowledge Retention*. Dalam jurnal *International Journal Of Higher Education* Volume 3 No. 2. Tersedia di <files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1067568.pdf> [diakses pada 08/06/2016].
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trihendradi. 2013. *Step By Step IBM SPSS 21*. Yogyakarta: Andi Offset.
- UNNES. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. 2010. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wijaya, Toni. 2011. *Cepat Menguasai SPSS 19: untuk olah dan interpretasi*. Yogyakarta: Cahaya Atma.

Yanuarta, Lidya, Joko Waluyo dan Suratno. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write (TTW)* dengan Teknik *Talking Stick* dalam Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPA-Biologi. Dalam Jurnal *Pancaran* volume 3 No.3. terdapat di <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/download/724/542> [diakses 08,06/2016]

Yonny, A. dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

