

**MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* BERBANTU KARTU  
MISTERIUS PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV  
SD NEGERI BATURSARI 6**

**Oleh: Ryky Mandar Sary, Mya Setyawinarsih  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

***Abstract***

*This research based on the strategies problem to the process of learning that is not appropriate to the requirement of the curriculum 2013 and the lack of the students' learning result. The purpose of the research to know the effect of learning model Think Talk Write assisted mysterious card towards learning with the theme of my hero at the fourth grade students of SD Baturisari 6. The type of this research is True Experimental Design within posttest only control design. The sample of the research is 76 students that is chosen by using sampling purposive technic. The data in this research is obtained from the average of attitude value, skill and knowledge. The result of data analysis show that the percentage of study completion improvement is 81,57 % and the percentage of learning result increase 11,53 %. The coefficient of  $t_{hitung} = 3,063$  and  $t_{tabel}$  with the significance level 5% = 2,021, so  $t_{hitung} > t_{tabel}$  and  $H_0$  is rejected. From the result of the research, can be concluded that there is effect of using learning model Think Talk Write assisted mysterious card towards learning with the theme of my hero at the fourth grade students of SD Negeri Baturisari 6.*

**Abstrak**

Penelitian ini berdasarkan pada permasalahan strategi proses pembelajaran yang belum sesuai tuntutan kurikulum 2013 dan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap pembelajaran tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Baturisari 6. Jenis penelitian ini adalah *True Experimental Design* dengan desain *posttest only control design*. Sampel penelitian adalah 76 siswa yang dipilih menggunakan teknik *sampling Purposive*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari rata-rata nilai sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persentase peningkatan ketuntasan belajar sebesar 81,57 % dan persentase hasil belajar meningkat sebesar 11,53 %. Koefisien  $t_{hitung} = 3,063$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% = 2,021, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius dalam pembelajaran tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Baturisari 6.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, *Think Talk Write*, kartu misterius, siswa kelas IV

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berupaya untuk selalu memperbaiki dan mengembangkan pendidikan nasional di Indonesia. Hal tersebut dilaksanakan dengan menyempurnakan kurikulum sejak kurikulum tahun 1947 hingga kurikulum 2013 yang sedang diujicobakan disebagian sekolah di Indonesia. Implementasi kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah Dasar menggunakan pendekatan ilmiah yang dikemas dalam pembelajaran tematik.

Permasalahan dilapangan yang terjadi pada kelas IV SD Negeri Batusari 6 adalah strategi dalam proses pembelajaran dikelas belum menggunakan pendekatan ilmiah sesuai tuntutan kurikulum 2013 dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Fakta-fakta tersebut dikuatkan dengan hasil belajar siswa kelas IV selama setengah semester yang hanya mencapai KKM 45% siswa dari 38 siswa kelas IV A SD Negeri Batusari 6.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberkan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW). Model TTW merupakan model pembelajaran kooperatif yang didalam perencanaan pembelajarannya dari tindakan yang cermat yaitu melewati kegiatan berpikir (*think*), berbicara atau berdiskusi (*talk*) dan menuliskan hasil diskusi (*write*) (Iru, 2012: 67-68).

Model *Think Talk Write* nantinya dibantu dengan kartu misterius sebagai variasi dalam model. Kartu misterius merupakan sebuah permainan yang memiliki tujuan agar siswa memahami konsep dan mampu menjelaskan konsep tersebut secara rinci dan ilmiah. Permainan kartu misterius diterapkan untuk dapat merangsang sikap ilmiah dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Adakah pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap hasil belajar tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6?; (2) Adakah pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap kinerja guru tema Pahlawanku kelas IV SD Negeri Batusari 6?; dan (3) Adakah pengaruh model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap aktivitas siswa tema Pahlawanku kelas IV SD Negeri Batusari 6?

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantu kartu misterius terhadap hasil belajar, kinerja guru, dan aktivitas siswa tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6.

Aqib (2013: 66) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”. Slameto (2010: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat menentukan keberhasilan belajar.

Faktor dominan yang mempengaruhi belajar adalah aktivitas siswa, kinerja guru dan hasil belajar. Aktifitas siswa, kinerja guru, dan hasil belajar diukur dengan menggunakan penilaian autentik. Penilaian autentik dilaksanakan dalam

pembelajaran tematik yang menggunakan pendekatan ilmiah sebagai proses pembelajaran yang menyentuh ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Model Pembelajaran TTW merupakan model pembelajaran kooperatif yang mempunyai perencanaan cermat mengenai kegiatan pembelajaran, yaitu melalui kegiatan berfikir, berbicara atau berdiskusi, bertukar pendapat serta menuliskan hasil diskusi agar tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat tercapai (Iru, 2012: 67). Langkah-langkah model Menurut Maftuh dan Nurmani dalam Iru (2012: 68) adalah sebagai berikut.

No	Kegiatan Guru	Aktivitas Siswa
1.	Guru menjelaskan TTW	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Memahami tujuan pembelajaran
3.	Guru menjelaskan sekilas tentang materi yang akan didiskusikan	Siswa memperhatikan dan berusaha memahami materi
4.	Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa (yang dikelompokkan secara heterogen)	Siswa mendengarkan kelompoknya
5.	guru memberikan LKS pada setiap siswa. siswa membaca soal LKS, memahami masalah secara individual, dan dibuatkan catatan kecil( <i>think</i> )	Menerima dan mencoba memahami LKS, kemudian membuat catatan kecil untuk didiskusikan dengan kelompoknya
6.	Mempersiapkan siswa berintraksi dengan teman kelompok untuk membahas isi LKS ( <i>talk</i> ). Guru sebagai mediator lingkungan belajar	Siswa berdiskusi untuk merumuskan kesimpulan sebagai hasil dari diskusi dengan kelompoknya
7.	Mempersiapkan siswa menulis sendiri pengetahuan yang diperolehnya sebagai hasil kesepakatan dengan anggota kelompoknya	Menulis secara sistematis hasil diskusinya untuk dipresentasikan
8.	Guru meminta masing-masing kelompok mempersentasikan pekerjaannya	Siswa mempersentasikan hasil diskusinya
9.	Guru meminta siswa dari kelompok lain untuk menanggapi jawaban dari kelompok lain	Siswa menanggapi jawaban temannya.

Model TTW dibantu dengan permainan Kartu Misterius. Permainan Kartu Misterius merupakan nama dari sebuah Permainan Edukatif yang menggunakan

kartu bergambar dengan tujuan agar siswa dapat memahami sebuah konsep dan mampu menjelaskan konsep tersebut secara rinci (Rifa, 2012: 161). Permainan kartu misterius yang digunakan dalam penelitian ini menunjang pembelajaran tematik. Kartu misterius merupakan permainan yang bersifat sederhana dan fleksibel. Permainan kartu misterius dilakukan dengan cara: (1) Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran; (2) Setiap siswa akan dipanggil secara acak oleh guru, kemudian mengambil satu buah kartu bergambar. Siswa harus mendeskripsikan yang ada di dalam gambar tersebut kepada teman-teman lainnya, sebanyak yang ia tahu. Bila tidak bisa, maka siswa lain boleh mengangkat tangan untuk menambahkan informasi pada gambar; dan (3) Setelah satu siswa selesai maka guru menunjuk siswa lain untuk maju dan mengambil kartunya.

### **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Batusari 6 Mranggen pada tanggal 3-8 Maret 2014 tahun pelajaran 2013/2014 dalam tema Pahlawanku sub tema Sikap Kepahlawanan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model TTW berbantu kartu misterius. Penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Batusari 6. Sampel dalam siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6 yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti menggunakan teknik *Sampling purposive* untuk pengambilan sampel yang menggunakan pertimbangan tertentu yaitu memilih dikelas IV yang menggunakan kurikulum 2013.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal tes pilihan ganda yang sudah di uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Selanjutnya nilai tes yang diperoleh siswa di uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat dan di uji homogenitas menggunakan uji F. Pada analisis akhir nilai tes yang sudah normal dan homogen selanjutnya di uji menggunakan uji *t-test* untuk menguji hipotesis.

### **PEMBAHASAN**

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai

Keterangan	Nilai Awal		Nilai Akhir	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	76	83	84	79
Nilai Terendah	61	63	73	68
Rata-rata kelas	70,53	74,00	78,66	72,84

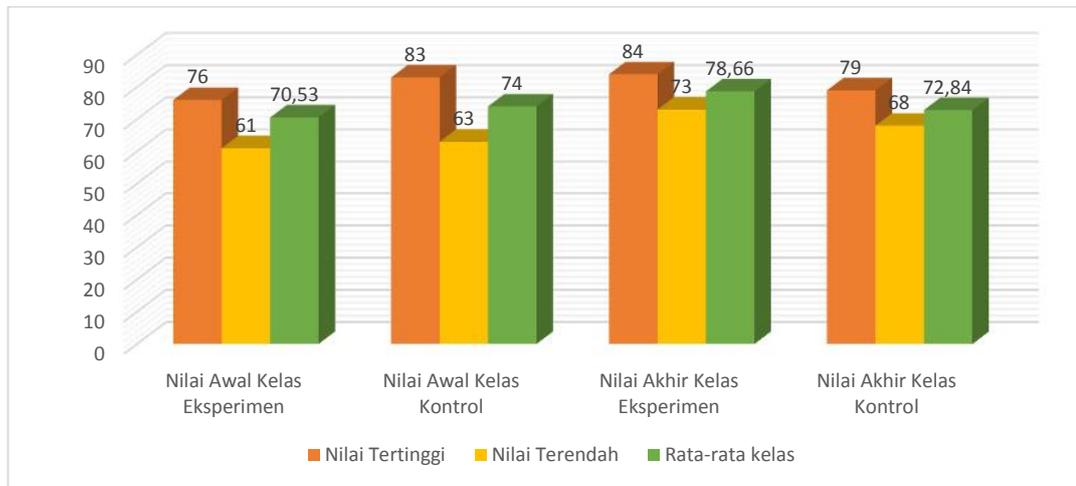


Diagram 1 Hasil Penelitian Nilai Awal dan Akhir

Data hasil penelitian nilai awal dan nilai akhir dapat dilihat kenaikan hasil belajar dari masing-masing kelas. Presentase kenaikan hasil belajar kelas kontrol sebesar 0% dan kelas Eksperimen sebesar 11,53 %. Selain kenaikan hasil belajar, Penelitian model TTW berbantu kartu misterius memberikan pengaruh pada peningkatan ketuntasan belajar siswa.

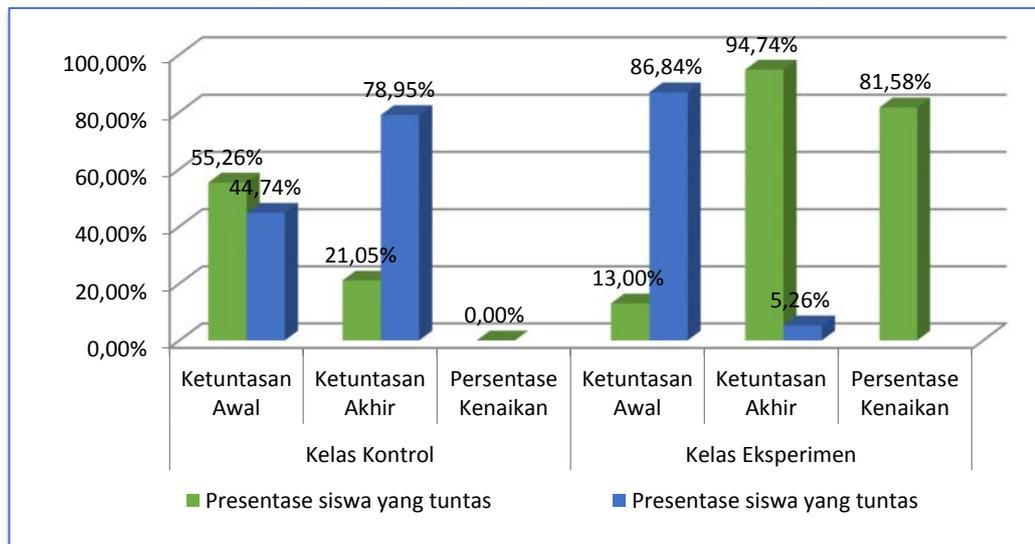


Diagram 2 Presentase Kenaikan Ketuntasan Belajar

Model pembelajaran TTW memudahkan siswa untuk mempelajari suatu pelajaran secara berurutan, sehingga terjadi proses berpikir secara ilmiah. Adanya diskusi kelompok memotivasi semangat belajar siswa. Siswa mampu mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuannya melalui ide-ide yang muncul pada dirinya yang kemudian dikomunikasikan. Hal tersebut memberikan penguatan terhadap kelebihan model TTW yang dikemukakan oleh Huda (2013) yaitu. (1) Memberikan fasilitas latihan berbahas lisan dan tulis; (2) Mendorong siswa untuk berpikir dan berbicara secara kritis dan ilmiah; (3) Mengembangkan ide-ide melalui percakapan

terstruktur; dan (4) Memperkenalkan kepada siswa untuk memanipulasi ide-ide sebelum menuangkan dalam tulisan (Huda, 2013:218).

Model TTW yang dibantu dengan permainan kartu misterius juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Permainan kartu misterius mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, mengasah kemampuan siswa untuk berbicara, bersosial, dan merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Hal tersebut sependapat dengan Riva (2012) yang mengungkapkan bahwa permainan kartu misterius memberikan manfaat diantaranya: (1) Melatih kemampuan motorik; (2) Kemampuan bersosial meningkat; (3) Melatih keterampilan berbahasa; dan (4) Mengembangkan kemampuan *problem solving*.

Pembelajaran yang dilaksanakan selama enam pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas siswa pada aspek sikap keterampilan dan pengetahuan siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis statistik menggunakan uji-t. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu, 78,66 lebih besar dibandingkan kelas kontrol yaitu, 72,84. Kelas eksperimen mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 81,57% dan kenaikan hasil belajar sebesar 11,53 %. Peningkatan tersebut terkendala dengan adanya permasalahan alapangan yang dialami dalam penelitian.

Hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui rata-rata pada kelas eksperimen 78,66 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 72,84. Varian gabungan adalah 4,86. Selisih rata-rata kelas kontrol dan eksperimen adalah 6. Sehingga diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar  $3,063 > t_{tabel}$  2,021 dengan db  $N-1 = 38-1 = 37$  (dekat dengan 40) dan  $\alpha = 5\%$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $3,063 > 2,021$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan model TTW berbantu kartu misterius terhadap hasil belajar tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6.

Penelitian yang dilakukan tidak hanya mempengaruhi hasil belajar yang dapat ditunjukkan dengan perhitungan uji t. Namun, Penelitian ini juga mempengaruhi kinerja guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model TTW berbantu kartu misterius. Pengaruh terhadap kinerja guru dan aktifitas siswa selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut.

Pengaruh model TTW berbantu kartu misterius terhadap kinerja guru terlihat pada aktivitas guru saat mengajar siswa dalam proses pembelajaran yang dinilai oleh pengamat 1 dan pengamat 2. Nilai rata-rata kinerja guru pada kelas kontrol adalah 69,67, sedangkan rata-rata kinerja guru kelas eksperimen adalah 89,08.

Pengaruh model TTW berbantu kartu misterius terhadap kinerja guru terlihat pada aktivitas guru saat mengajar siswa dalam proses pembelajaran yang dinilai oleh pengamat 1 dan pengamat 2. Nilai rata-rata kinerja guru pada kelas kontrol adalah 65,08, sedangkan rata-rata kinerja guru kelas eksperimen adalah 84,00.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran TTW berbantu kartu misterius terhadap hasil belajar tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6.
2. Ada pengaruh signifikan pada model pembelajaran TTW berbantu kartu misterius terhadap kinerja guru tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6
3. Ada pengaruh signifikan pada model pembelajaran TTW berbantu kartu misterius terhadap aktivitas siswa tema Pahlawanku siswa kelas IV SD Negeri Batusari 6.

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan, maka peneliti memberikan saran untuk guru agar mempersiapkan perangkat pembelajaran, dan mencoba menggunakan model TTW berbantu kartu misterius pada pembelajaran dan pokok bahasan yang lain. Selain itu, hendaknya guru meningkatkan kinerja mengajarnya dengan menggunakan berbagai model, media atau permainan yang bervariasi agar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

Keterbatasan Penelitian ini hanya terbatas pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TTW berbantu kartu misterius dalam pembelajaran tematik Sub Tema Sikap Kepahlawanan dan variabel terikat yaitu pembelajaran yang mencakup hasil belajar, kinerja guru dan aktivitas siswa. Penelitian hanya dilaksanakan di SD Negeri Batusari 6 yang terletak di jalan Pucang Peni Raya desa Batusari kecamatan Mranggen kabupaten Demak. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA pada SD Negeri Batusari 6, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat disamakan secara umum apabila dilaksanakan pada sekolah lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambari, Ni Luh Pt Desy. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Tegallang*. Volume 2. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPGSDarticleview85672>. (diunduh 12 November 2013).
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati. Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iru, La. La Ode Safiun Arisi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kemendikbud. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

- \_\_\_\_\_. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita, Wita Ratna. 2012. *Efektivitas metode pembelajaran think talk write (ttw) dan think pair share (tps) pada materi pembelajaran segiempat terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP N 2 Berbah*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas MIPA UNY.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sisyatun. 2013. *Perbandingan metode Complete Sentence dengan Metode Think Talk Write dalam Pembelajaran Menulis Paragraph Deskriptif Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Karangdadap kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Sudarman, Momon. 2013. *Profesi Guru Dipuj Dikritisi dan Dicaci*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Soegeng. 2006. *Dasar-Dasar Penelitian*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Wiyani, Novan Ardi. 2013. *Desain Pembelajaran pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.