

**PENGARUH *THINK TALK AND WRITE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SDN 116 USA KABUPATEN BULUKUMBA**



AGUS WIRANEGARA ALWI
Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.022.19

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2023**

**PENGARUH *THINK TALK AND WRITE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SDN 116 USA KABUPATEN BULUKUMBA**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

AGUS WIRANEGARA ALWI

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.022.19

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2023**

TESIS

**PENGARUH *THINK TALK AND WRITE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO
INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SDN 116 USA KABUPATEN BULUKUMBA**

Yang disusun dan diajukan oleh

AGUS WIRANEGARA ALWI
NIM. 105 06 04 022 19

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 10 Agustus 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si


Prof. Dr. H. Muhlis Madani, M.Si

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM : 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Minat dan Hasil belajar IPS Siswa Kelas V SDN 116 USA Kab. Bulukumba

Nama Mahasiswa : Agus Wiranegara Alwi

Nim : 105.06.04.022.19

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 10 Agustus 2023 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 10 Agustus 2023

Tim Penguji

Dr. Hafiz Elfiansya Parawu, S.T., M.Si
(Pimpinan)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si
(Pembimbing I/Penguji)

Prof. Dr. H. Muhlis Madani, M.Si
(Pembimbing II/Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si
(Penguji)

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., PhD
(Penguji)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agsu Wiranegara Alwi
NIM : 105 06 04 022 19
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 10 Agustus 2023

Agus Wiranegara Alwi

ABSTRAK

Agus Wiranegara. 2022. Pengaruh *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba. Dibimbing oleh Muhlis Madani dan Nursalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh dengan menggunakan seluruh populasi sebanyak 50 siswa. 25 siswa di kelas kontrol dan 25 siswa di kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk hasil belajar dan angket pernyataan untuk mengukur minat siswa. Teknik analisis data menggunakan aplikasi spss dengan beberapa uji statistik antara lain, uji normalitas, uji homogenitas, uji independent t test dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata –rata minat belajar IPS siswa di kelas kontrol yaitu 59,48 dan hasil belajar memperoleh rata-rata 73,20. Nilai rata-rata minat belajar IPS siswa di kelas eksperimen yaitu 64, 72 dan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata 81,20. Nilai signifikan yang diperoleh pada hasil uji MANOVA yaitu 0,000 lebih kecil dari nilai signifikan alpha 0,05 membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Think Talk Write* berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar 116 USA Kabupaten Bulukumba.

Kata Kunci: Model *Think Talk Write*, Minat Belajar, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu karya ilmiah dalam bentuk tesis dengan judul “Pengaruh *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba” sebagai syarat memperoleh gelar magister pendidikan dasar, program pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Meskipun dalam penelitian dan penyusunan tesis ini, banyak hambatan yang penulis alami namun berkat pertolongan dari Allah swt dan bantuan serta dorongan berbagai pihak yang terlibat akhirnya tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama proses penyelesaian tesis ini banyak ditunjang dengan bantuan tenaga, pemikiran moral maupun material dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga khususnya kepada Ibu St Muliana dan Ayah Muhammad Alwi yang telah memberi kasih sayang dan dukungan selama menjalani perkuliahan, yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis, kepala sekolah SD SD 116 USA, guru- guru yang ada di SD SD 116 USA, yang telah memberikan dukungan sehingga proses penyelesaian tesis ini berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Prof.Dr.H.Nursalam,M.Si selaku pembimbing I dan Dr.H.Muhlis Madani,M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis sampai akhirnya penyusunan tesis ini selesai. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih

kepada Prof. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk melanjutkan kuliah pascasarjana pendidikan dasar, Prof.Dr.H.Irwan Akip,M.Pd selaku direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan dan izinya dalam melakukan proses penelitian, kepada Bapak Dr.Mukhlis,S.Pd selaku ketua prodi program studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyelesaian studi ini, serta para dosen serta staff pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang banyak memberikan bantuan mulai dari awal perkuliahan sampai penulis menyelesaikan penelitian sampai tahap akhir.

Peneliti sadar dengan segala keterbatasan waktu dan kemampuan sebagai manusia biasa, tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Makassar, Mei 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Pelajaran IPS	9
B. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	11
C. Model Pembelajaran Tipe <i>Think Talk Write</i>	13
D. Media Interaktif	20
E. Minat Belajar	25
F. Hasil Belajar Siswa	31
G. Penelitian Relevan	35
H. Kerangka Pikir	38

I. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Desain Variabel Penelitian	42
B. Lokasi Penelitian	43
C. Popoulasi dan Sampel	43
D. Definisi Operasional	44
E. Variabel Penelitian	45
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	55
2. Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol	59
3. Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen	62
4. Perbandingan Hasil Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	65
5. Hasil Uji Normalitas Data	66
6. Hasil Uji Homogenitas Data	69
7. Hasil Uji Hipotesis	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	82
A. Simpulan	82

B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain penelitian nonequivalent control group design	42
Tabel 3.2	Rincian sampel penelitian	44
Tabel 3.3	Kriteria Hasil Belajar	45
Tabel 4.1	Deskripsi hasil analisis minat belajar IPS siswa kelas	56
Tabel 4.2	Kategorisasi minat belajar IPS siswa kelas kontrol	57
Tabel 4.3	Deskripsi hasil analisis minat belajar IPS siswa kelas eksperimen	57
Tabel 4.4	Kategorisasi minat belajar IPS siswa kelas eksperimen	58
Tabel 4.5	Hasil <i>pretest</i> siswa kelas kontrol	59
Tabel 4.6	Kategorisasi hasil <i>pretest</i> pembelajaran IPS siswa kelas kontrol	60
Tabel 4.7	Hasil <i>posttest</i> siswa kelas kontrol	61
Tabel 4.8	Kategorisasi hasil <i>posttest</i> pembelajaran IPS siswa kelas kontrol	61
Tabel 4.9	Hasil <i>pretest</i> siswa kelas eksperimen	62
Tabel 4.10	Kategorisasi hasil <i>pretest</i> pembelajaran IPS siswa kelas eksperimen	63
Tabel 4.11	Hasil <i>posttest</i> siswa kelas eksperimen	64
Tabel 4.12	Kategorisasi hasil <i>posttest</i> pembelajaran IPS siswa kelas eksperimen	64
Tabel 4.13	Perbandingan Minat dan Hasil belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	65
Tabel 4.14	Hasil uji normalitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	67
Tabel 4.15	Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	

	kelas kontrol	68
Tabel 4.16	Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	68
Tabel 4.17	Hasil uji Homogenitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	69
Tabel 4.18	Hasil uji Homogenitas data <i>pretest</i> siswa kelas kontrol dan eksperimen	70
Tabel 4.19	Hasil uji Homogenitas data <i>posttest</i> siswa kelas kontrol dan eksperimen	70
Tabel 4.20	Hasil uji <i>independent t test</i> variabel X terhadap variabel Y1	71
Tabel 4.21	Hasil uji <i>independent t test</i> variabel X terhadap variabel Y1	72
Tabel 4.22	<i>Box's Test of Equality of Covariance Matrices</i>	73
Tabel 4.23	Hasil uji <i>Multivariate test</i>	74
Tabel 4.24	hasil output <i>tests of between-subjects effects</i>	74
DAFTAR BAGAN		
Bagan 2.1	Kerangka Pikir	40

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Perbandingan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	66
------------	---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat mendorong berkembangnya potensi dan karakter manusia agar mampu melaksanakan tugas yang dibebankan. Menurut Pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk kualitas bangsa dan peradaban dalam rangka pendidikan untuk kehidupan bangsa. Suatu pendidikan dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah.

Gagne (2009:9) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dilaksanakan dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan proses belajar. Pembelajaran merupakan perpaduan antara faktor sarana, peralatan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pembelajaran mata pelajaran IPS (Depdiknas, 2006:28). Pendidikan IPS ialah suatu teori mengenai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan, dasar negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah (Winataputra, 2003:132). Pembelajaran IPS tentunya dipelajari pada tiap jenjang pendidikan mulai dari SLTA, SLTP, dan SD.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial ditinjau dari berbagai konsep, fakta, fakta dan permasalahan sosial yang terjadi. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat As-Saffat ayat 102:

قَلَمَّا بَلَغَ مَعَهَا السَّعِيَّ قَالِيَ ابْنِئْ بِنِيَّارَ نَفِيَالْمَنَايَا دَبْحُكَفَانْظُرْ مَا ذَاتَرَى

قَالِيَ ابْتِغَاءَ عِلْمَاتُومَرْ سَتَجِدُنِيْ نَشَاءَ اللّٰهُمَّ الصَّابِرِينَ

Pandemi:

"Maka ketika anak itu datang (usia ingin) bekerja dengan Ibrahim, Ibrahim berkata: "Anakku, aku bermimpi bahwa aku menyembelihmu. Kamu memikirkan apa yang kamu pikirkan!" Dia membalas: "Wahai ayahku, lakukan apa yang diperintahkan; Insya Allah, Anda akan menemukan saya di antara orang-orang yang sabar.

Ayat di atas menjelaskan bagaimana Nabi Ibrahim a.s mengajarkan tanggung jawab kepada putranya, Ismail A.s. Beliu bertanya pada Ismail apa pendapatnya tentang mimpinya. Maka Ismail memilih untuk mengikuti perintah Allah Ta'ala yang artinya Dia memiliki rasa tanggung jawab kepada Yang Maha Kuasa.

Sumaatmaja (2008:1) menyatakan bahwa pengajaran IPS berisi tentang aktivitas manusia dengan semua kebutuhan dan tingkah lakunya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan cara manusia untuk memenuhi kebutuhan kejiwaan, budaya, materi, kesejahteraan dan pemerintahan serta memenuhi kebutuhan lain dalam mempertahankan kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS dibutuhkan untuk dikembangkan di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik

seperti harapan dari dirinya, orang tua, masyarakat dan agama (Soemantri, 2004:25).

Salah satu mata pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pembahasan Masalah dan Gejala Sosial yang mengkaji sekumpulan fakta, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. . Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu siswa dengan kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, pemecahan masalah dan keterampilan sosial. (Ekanda dan Gregorius, 2019:2). Akan tetapi, terkadang hasil belajar IPS siswa masih banyak yang kurang memenuhi KKM di sekolah. Hasil observasi di kelas V Sekolah Dasar 116 USA Kabupaten Bulukumba menunjukkan hasil belajar IPS yang masih banyak kurang dan termasuk dalam kategori tidak tuntas, serta perhatian mereka terhadap materi IPS masih kurang.

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah pola belajar . Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2018:1).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat perlu karena menciptakan kondisi yang kondusif bagi proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Tanpa mengidentifikasi model yang tepat, maka proses pembelajaran tidak akan

diorientasikan sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit dicapai secara optimal, atau dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif. Model pembelajaran ini sangat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, model dapat dijadikan pedoman dan acuan untuk tindakan yang sistematis menuju hasil belajar. Bagi siswa, penggunaan model pembelajaran dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman isi pembelajaran, karena setiap model pembelajaran dirancang untuk memudahkan proses belajar siswa. . Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga dapat merangsang dan meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar, serta mampu mempercepat proses pemahaman pengetahuan siswa tentang pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SDN 116 USA kelas V pada pelajaran IPS adalah guru belum memberikan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran, Akibatnya masih ada siswa yang tidak berani mengungkapkan pendapatnya kepada guru dan teman tentang mata pelajaran, masih ada siswa yang tidak dapat menjelaskan ilmu yang dipelajarinya, masih ada siswa yang malu-malu. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai di dalam kelas, tentunya siswa akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan akademik dapat dicapai jika siswa mematuhi studi mereka dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat dicapai dengan

menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal.

Guru berbakat akan memiliki keterampilan untuk memanfaatkan metode dan model pengajaran dengan baik, dan mengidentifikasi skenario pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk membimbing siswa mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, minat belajar siswa kelas 5 SDN USA masih rendah, ada fenomena seperti siswa tidur pada jam pelajaran, siswa mengabaikan kuliah guru, siswa berbicara keras dengan teman kantor daripada membaca buku. buku, banyak anak yang masih malas belajar sehingga tidak ada minat untuk belajar, banyak anak yang membolos di kelas ekonomi. Selain itu, minat belajar siswa juga penting untuk keberhasilan siswa. Dalam hal ini menjadi tugas dan kewajiban guru untuk melakukan apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mencari cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif, berpikir, berbicara, menulis.

Think talk write adalah model pembelajaran yang memfasilitasi praktik bahasa lisan dan tulisan dalam bentuk tulisan. Model pembelajaran berpikir, berbicara dan menulis adalah pembelajaran yang diawali dengan refleksi terhadap bahasa bacaan, hasil membaca dikomunikasikan dengan presentasi (Suyatno, 2019: 66). Model think speak write merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya prestasi akademik dan minat mata pelajaran sosiologi. Model pembelajaran yang digunakan adalah

model inovatif dengan pembelajaran kolaboratif. Model berpikir, berbicara, dan menulis ini dapat memberikan kontribusi positif karena menekankan siswa bekerja sama di antara anggota tim.

Selain penggunaan model yang menarik, penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penerapan model pembelajaran *think talk write* berbantuan media video interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS.

Berangkat dari latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimanakah minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba tanpa model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif?
2. Bagaimanakah minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba dengan model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif?

3. Apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba tanpa model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif.
2. Untuk mendeskripsikan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba dengan model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS Siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Penelitian ini membawa manfaat bagi guru salah satunya adalah meningkatkan kreativitas dan memberikan wawasan dan

pengetahuan tentang penggunaan model Think and Talk Write dengan media video interaktif di dalam kelas.

b. Bagi Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Think and Talk Write dengan media interaktif dapat bermanfaat bagi siswa dengan mendapatkan berbagai pengalaman belajar yang meningkatkan kemampuan berpikir, berbicara, berbicara dan menulis dalam pembelajaran mata pelajaran sosial.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah dasar dalam meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Think Talk and Write* dengan media interaktif. Memberi saran agar mereka selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan dan membantu sekolah meningkatkan mutu pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan karakter siswa sebagai warga negara. Di sekolah dasar mata pelajaran sosiologi diajarkan untuk mengajarkan siswa memecahkan masalah sosial, mengetahui sejarah suatu bangsa hingga mempertimbangkan suatu masalah yang terjadi disekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan “integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabangcabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya (Trianto, 2018:171).

Ilmu sosial adalah studi tentang integrasi berbagai disiplin ilmu humaniora dan ilmu sosial. Perangkat keras IPS dirancang secara terintegrasi agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan kontekstual (Supardi, 2017:182).

IPS juga mempertimbangkan masalah sosial dan kebangsaan, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kebutuhan dunia global. Pendapat ini jelas menunjukkan bahwa kajian IPS tidak hanya terfokus pada konsep-konsep ilmu-ilmu sosial, tetapi juga pada fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Program akademik 2013 menunjukkan bahwa IPS mengkaji sekumpulan fakta, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Pada tingkat SD/MI, IPS meliputi ilmu geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui IPS, siswa dibentuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Culture, 2016). Fokus kajian Pendidikan IPS adalah kehidupan manusia dengan sejumlah aktivitas sosialnya. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, 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.

- a. Segala sesuatu atau apapun yang ada dan terjadi di sekitar anak, mulai dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan hingga lingkungan yang lebih luas seperti negara dan dunia dengan segudang permasalahannya.

- b. Kegiatan manusia seperti : mata pencaharian, pendidikan, agama, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografis dan budaya mencakup semua aspek geografi dan antropologi yang ada dari lingkungan terdekat hingga yang paling jauh dari lingkungan anak.
- d. Kehidupan lampau, perkembangan kehidupan manusia, cerita dimulai dari cerita dari tengah terdekat hingga terjauh, tentang tokoh utama dan peristiwa.
- e. Anak sebagai sumber materi mencakup banyak aspek mulai dari makanan, pakaian,

B. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Hasan, dkk (2009:1) mengungkapkan, lebih baik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membina, mempersiapkan dan membentuk kemampuan peserta didik dalam penguasaan pengetahuan, nilai, dan sikap serta kemampuan utama yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dasar penyusunan program IPS SD yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional berakar pada budaya bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang memberlakukan usaha pendidikan seumur hidup dan biarlah pemerintah yang mencari cara menyelenggarakan pendidikan. sistem yang ditentukan oleh hukum. Menurut Saidihardjo (2005): 109) menyatakan bahwa ilmu sosial

adalah program pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia, sebagai individu dan kelompok, hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun mental, fisik dan sosial. Pembelajaran pendidikan sosial bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial yang berguna untuk kemajuan mereka sendiri sebagai individu dan anggota masyarakat karakteristik mata pelajaran IPS antara lain sebagai berikut.

- 1) IPS merupakan perpaduan ilmu geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, hak sipil, sosiologi, bahkan humaniora, pendidikan dan agama. (Sumantri, 2015).
- 2) Keterampilan dasar dalam ilmu sosial berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.
- 3) Kompetensi dasar ilmu-ilmu sosial yang juga terkait dengan berbagai masalah sosial dibentuk dalam pendekatan interdisipliner, multidisipliner .
- 4) Kapasitas dasar dapat dikaitkan dengan peristiwa dan perubahan dalam kehidupan masyarakat menurut prinsip sebab akibat .

Karakteristik IPS juga terletak pada evolusi material yang digunakan. Dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian sosiologi meliputi sejarah khususnya alat musik tradisional. Peneliti mengatakan bahwa sejarah alat musik tradisional merupakan mata

pelajaran yang menarik bagi anak kelas 4 SD, karena cocok dengan kepribadian anak usia 9-10 tahun.

Anak usia 9-10 tahun memiliki karakteristik suka bersenang-senang, berkelompok dan lebih menyukai pelajaran yang menghibur daripada pelajaran yang membutuhkan pemikiran dan perhitungan. Oleh karena itu, materi alat musik etnik sangat cocok untuk kebutuhan pembelajaran.

C. Model Pembelajaran Tipe *Think Talk Write*

1. Pengertian Model Pembelajaran Tipe *Think Talk Write*

Pembelajaran *Think Talk and Write* adalah pembelajaran yang diawali dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritik, dan alternatif), yang hasilnya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian melaporkan hasil presentasi (Siswanto dan Ariani, 2016:107). Model *Think Talk and Write* merupakan metode pembelajaran berbasis komunikasi. Metode ini termasuk ke dalam metode pembelajaran kooperatif, karena kegiatan pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil.

Think berarti memikirkan, dalam kamus besar bahasa Indonesia berpikir berarti menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Refleksi adalah kegiatan mental yang dilakukan untuk menarik kesimpulan setelah melalui proses musyawarah. Pemahaman membaca dan pemahaman bacaan umumnya dianggap

berpikir, apakah membaca baris demi baris atau hanya membaca yang penting. Seringkali, teks bacaan diikuti dengan tutorial dalam upaya memfasilitasi diskusi dan mengembangkan pemahaman konsep (Shoimin, 2014:212) .

Talk berarti berbicara, dalam kamus besar bahasa Indonesia, mengatakan berarti mempertimbangkan, memikirkan dan berpendapat. Berbicara adalah berkomunikasi menggunakan kata-kata yang mereka pahami. Pentingnya berbicara dalam pembelajaran adalah dapat membangun pemahaman dan pengetahuan bersama melalui interaksi dan percakapan antar individu dalam kelompok (Shoimin, 2014:213).

Write artinya menulis, dalam kamus Akbar Bahasa Indonesia menulis adalah menulis huruf, angka, dsb, tuliskan hasil diskusi pada LKS yang telah disediakan. Kegiatan menulis membantu siswa membuat koneksi dan memungkinkan guru untuk melihat perkembangan konseptual siswa. Menulis melibatkan pembangkitan ide, karena setelah berdiskusi atau berdialog antar teman kemudian mengungkapkannya dalam bentuk tulisan (Shoimin, 2012).

Jadi kesimpulan di atas adalah Berpikir lisan dan tulis adalah kegiatan berpikir siswa yang sedang membaca suatu teks dan dapat menyimpulkan tentang apa yang akan dibahas, Berbicara adalah kegiatan siswa berbicara kepada teman sebayanya dalam kelompoknya untuk mendiskusikan apa yang akan dibicarakan

bersama. dan Menulis adalah kegiatan menulis, siswa akan menulis dan merumuskan ide, karena setelah berdiskusi atau berdialog antar teman mengungkapkannya dalam bentuk tulisan.

2. Manfaat Think Talk Write dalam Pembelajaran

Manfaat *Think talk write* adalah sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran berbasis komunikasi dengan Think Talk Write dapat membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri untuk meningkatkan pemahaman konsepnya. Siswa dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan teman sehingga siswa saling membantu dan bertukar pikiran. Ini dapat membantu siswa memahami topik yang mereka ajarkan.
- b. Model pembelajaran berbasis komunikasi dengan Think Talk Write dapat melatih siswa untuk secara sistematis menuliskan hasil diskusinya dalam bentuk tulisan untuk lebih memahami materi dan membantu siswa mengkomunikasikan ide-idenya sendiri secara tertulis (Hamdayama, 2014:221).

Manfaat model pembelajaran Think Talk Write sangat memudahkan guru dalam belajar karena siswa perlu lebih aktif dan melakukan tiga aktivitas yaitu Think artinya berpikir, Talk artinya

berbicara dan Writing artinya menulis agar dapat membantu memahami masa kini. bahan. mengajar.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Talk Write*

Menurut Siswanto dan Ariani, (2016:108) langkah-langkah *Think Talk Write* yaitu :

- a. Anda membagi tabel siswa (LKS) yang berisi masalah untuk diselesaikan siswa. Jika perlu, beri sedikit petunjuk.
- b. Siswa membaca soal di LKS dan membuat catatan pribadi tentang apa yang mereka ketahui tentang soal tersebut. ketika siswa membuat catatan kecil, ini terjadi proses refleksi (Berpikir) pada siswa. Kemudian, siswa mencoba memecahkan masalah tersebut secara individu. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk membedakan atau menyatukan ide-ide yang terkandung dalam sebuah teks kemudian menerjemahkannya ke dalam bahasa mereka sendiri.
- c. Siswa mengobrol dengan teman secara berkelompok untuk mendiskusikan isi catatannya dan pemecahan masalah dilakukan secara individu (*Talk*). Dalam kegiatan ini, mereka menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri untuk menyampaikan ide-ide yang dihasilkan selama diskusi. Metode *TTW* akan efektif jika melibatkan 2-6 siswa yang bekerja menjelaskan, meringkas atau merefleksi.

- d. Berdasarkan hasil diskusi, siswa membentuk pengetahuan pribadi berupa jawaban atas pertanyaan (yang memuat dasar dan hubungan antara konsep, metode dan penyelesaian) dalam bentuk tulisan (Written) dalam bahasanya sendiri. Dalam artikel ini, siswa menghubungkan ide-ide yang mereka peroleh melalui diskusi.
- e. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan mempersilakan kelompok lain untuk memberikan komentar.
- f. Kegiatan akhir pembelajaran adalah memberikan refleksi dan kesimpulan tentang materi yang dipelajari. Selain itu, siswa diminta untuk mengaplikasikan materi yang didapat dalam cerita yang mereka tulis .

4. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Think Talk Write*

Menurut Siswanto dan Ariani (2016:108) model *TTW* memiliki kelebihan dan kekurangan *Think Talk Write*.

- a. Kelebihan *Think Talk Write* adalah sebagai berikut :
 - 1. Latih semua keterampilan berpikir kritis
 - 2. Mengembangkan solusi yang bermakna untuk memahami bahan ajar.
 - 3. Dengan mengajukan pertanyaan, Anda dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa Anda.

3. Interaksi, diskusi kelompok akan membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
 4. Memperkenalkan siswa untuk berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, dan bahkan diri mereka sendiri.
 5. Berikan pembelajaran kecanduan aktif.
 6. Suasana santai untuk menjalin hubungan yang akrab antara siswa dan guru.
 8. Adanya keterampilan relasional berupa keterampilan sosial berupa.
 7. Toleransi, kesopanan kepada teman, kritik akurat terhadap ide orang lain, berani membela pikiran sendiri dengan logika dan keterampilan lain yang berguna untuk membangun hubungan interpersonal.
- b. Kekurangan model *Think Talk Write* adalah sebagai berikut:
1. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mudah kehilangan kemampuan dan rasa percaya diri, karena kewalahan oleh siswa yang mampu.
 2. Guru perlu menyiapkan segala sarana dengan matang agar penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* tidak sulit.
 3. Dengan fleksibilitas belajar, jika fleksibilitas ini tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
 4. Jika guru tidak jeli, akan sulit menilai secara pribadi.
 5. Harus tersedia fasilitas yang cukup untuk pelaksanaannya.

5. Penerapan model *Think Talk Write*

Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan harapan, pembelajaran harus dirancang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan Think Speak Write dan guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru memberikan beberapa bahan ajar.
- c. Dibandingkan dengan guru, bagilah menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dan biarkan siswa membaca teks tentang koperasi.
- d. Siswa membaca teks bacaan dalam bentuk video interaktif, secara individu mencatat hasil bacaan (Think) untuk dibawa ke papan diskusi.
- e. Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya untuk mendiskusikan isi catatan (Talk). Isi catatan tertulis tentang apa yang mereka tidak mengerti dan bekerja sama untuk menemukan jawaban dan siswa mengkomunikasikan ide dengan kata-kata mereka sendiri selama diskusi. Diskusi diharapkan dapat menghasilkan solusi atas pertanyaan yang diajukan.
- f. Peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, termasuk memahami dan mengkomunikasikannya dalam bentuk lisan (Tulisan).

D. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Selama pembelajaran penelitian sosial interaktif, guru hendaknya menyajikan media yang terlihat, terdengar, dan digunakan untuk mengajak siswa menyimak materi dan memberikan kesempatan untuk membaca, menulis, dan bertanya, atau menanggapi secara kritis materi pembelajaran agar mereka dapat berinteraksi atau berkreasi. Dialog menunjukkan bagaimana pembelajaran yang efektif dan bagaimana keterampilan berpikir siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Model pembelajaran interaktif memiliki kesamaan dengan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran lainnya, termasuk pembelajaran inkuiri, pemecahan masalah, dan dialog kreatif. Pembelajaran interaktif membutuhkan keberanian dan kemampuan mengungkapkan sudut pandang siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa dan membimbing mereka untuk mengemukakan pendapatnya. Akibatnya, keterlibatan siswa dan guru berputar, guru memberikan umpan balik dan menghargai pendapat masing-masing siswa.

Dengan mengemukakan pendapat, guru hendaknya menciptakan hubungan sosial yang baik antar siswa dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengenal teman-temannya. Hal ini akan meningkatkan kerja sama siswa dan meningkatkan penerimaan

terhadap perbedaan pendapat siswa lainnya. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran interaktif.

b. Komponen Media Interaktif

Ada enam komponen media interaktif, yaitu: teks, gambar, animasi, suara, full motion dan live video serta link interaktif (Munir, 2017)

1) Teks

Teks merupakan unsur media yang paling sederhana dan seringkali menjadi media yang dominan untuk menyampaikan informasi. Peran teks adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi secara langsung. Penggunaannya sangat mudah dengan modifikasi yang sangat beragam.

2) Gambar atau grafik

Gambar atau grafik adalah elemen yang dapat berisi banyak teks dan data numerik dalam satu konsep. Penyampaian informasi menjadi lebih menarik tetapi membutuhkan fokus dan interpretasi yang tepat untuk menghindari interpretasi yang berbeda dari suatu gambar atau bagan.

3) Animasi

Aspek kartun merupakan unsur yang paling disukai siswa sekolah dasar, visual yang menarik dengan menggunakan ikon kartun dan warna yang beragam menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa.

Beberapa jenis animasi yang dapat digunakan dalam materi pembelajaran antara lain:

- a) Shape Tweening umumnya digunakan untuk menganimasikan perubahan bentuk. Jenis animasi ini memungkinkan animasi transisi untuk mengubah bentuk secara otomatis, seperti dari lingkaran menjadi persegi.
- b) Motion tween biasa digunakan untuk membuat objek animasi yang berpindah dari satu posisi ke posisi lain, memutar dan mengubah ukuran (skala). Jenis animasi ini dapat diterapkan pada objek ikon, grup, dan teks
- c) Frame by frame adalah teknik animasi yang terdiri dari banyak urutan gambar yang berbeda. Setiap perubahan gerak atau bentuk objek ditempatkan secara berurutan pada bingkai. Semakin banyak frame yang Anda gunakan, semakin detail objek berubah atau bergerak, sehingga animasi terlihat lebih halus.
- d) Motion guide animation adalah animasi yang dapat digunakan untuk membuat gerakan mengikuti alur yang telah ditempuh.
- e) Hide animation adalah animasi yang digunakan untuk menampilkan objek asli yang tersembunyi.

- f) Animasi spin antar gerak adalah animasi yang digunakan untuk menghidupkan spin, spin di tempat, atau berputar sambil berjalan.

4) Audio

Audio atau bunyi merupakan unsur yang ampuh untuk menyampaikan informasi karena pengguna dapat langsung mendengar informasi yang diberikan, namun transmisi informasi audio dapat dipengaruhi oleh intonasi dan dialek informan. Bunyi yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mendengarkan informasi yang diberikan dalam pembelajaran.

5) Video

Komponen video banyak ditemukan dalam berbagai media pembelajaran interaktif sebagai media hiburan, video memiliki tingkat makna yang tinggi dibandingkan dengan komponen multimedia lainnya. Video yang berisi animasi dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Video juga dapat menjelaskan suatu proses secara koheren dan relatif lebih pendek dan sederhana daripada penjelasan tertulis dan visual. Namun, penyimpanan tambahan (ruang) dan ruang internet diperlukan untuk mengunduh bahan pelajaran.

6) *Interaktif Link*

Beberapa multimedia bersifat interaktif, di mana pengguna dapat menekan mouse atau objek di layar seperti tombol, gambar atau teks dan menyebabkan program menjalankan perintah tertentu. Pengikatan interaktif diperlukan saat pengguna menunjuk ke suatu objek atau tombol untuk mengakses program tertentu. Tautan interaktif diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen media sehingga menjadi informasi yang terintegrasi. Ada dua cara untuk mengakses informasi dalam multimedia, linear dan non-linear (Deni, 2015) .

c. Kelebihan Media Interaktif

Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran dengan menggunakan model interaktif memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Terbentuknya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran lebih jelas,
2. Materi pembelajaran dibahas secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran,
3. Meningkatkan minat dan motivasi siswa agar semua siswa terlibat aktif,
4. Adanya interaksi antara komponen pembelajaran dan kompetensi,

5. Pengetahuan dibentuk oleh siswa dan bukan oleh guru (konstruksionisme),
6. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu benda atau peristiwa,
7. Siswa mencari jawaban atas pelajaran yang sedang didiskusikan,
8. Siswa belajar bertanya, bertanya, dan menemukan sendiri jawaban dari pertanyaannya melalui latihan.

d. Kekurangan Media Interaktif

1. Pembahasan sering terlalu melebar dan kabur sehingga siswa tidak fokus,
2. Dibutuhkan kemampuan guru dalam membuat media, seperti *power point*,
3. Memerlukan biaya yang relatif tinggi.

E. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk

menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Minat adalah sikap jiwa seseorang, termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognitif, afektif dan emosional), untuk memusatkan perhatian pada sesuatu dan dalam hubungan ini unsur emosi emosi yang kuat (Ahmadi, 2015: 148). Menurut Slameto (2017:180) menyatakan bahwa “minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan kegiatan tertentu dan mengingatnya”. Sedangkan menurut Djaali (2020: 121) “minat adalah perasaan suka dan minat yang tidak terucapkan terhadap suatu objek atau kegiatan”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa konsep minat adalah perasaan senang seseorang, perhatian, keinginan yang lebih terhadap sesuatu tanpa ada dorongan apa pun dorongannya.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah Learning is a process of progressive behavior adaptation (Skinner dalam Walgito, 2018: 184). Menurut walgito (2018:185) “belajar adalah perubahan tingkah laku yang mengarah pada perubahan tingkah laku (change in behavior or performance)”. Menurut Whittaker (dalam Djamarah, 2019:12) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu

proses di mana tingkah laku dihasilkan atau diubah oleh praktek atau pengalaman”.

Menurut Djamarah (2017:13) belajar adalah “rangkaiian kegiatan fisik dan mental untuk mencapai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan tindakan kognitif, emosional dan psikologis”. Sedangkan Khodijah (2015: 50) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk keterampilan, kemampuan dan sikap baru yang berkaitan dengan proses mental internal yang membawa perubahan tingkah laku dan sifatnya relatif berjangka panjang”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. .

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Cucu, (2016: 15) Prinsip belajar dasar-dasar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar berlangsung seumur hidup
- b. Proses pembelajaran yang kompleks namun terorganisir
- c. Dibandingkan dengan Belajar untuk maju dari yang sederhana ke yang kompleks

- d. Belajar dari fakta ke konsep
- e. Belajar dari konkrit ke abstrak
- f. Belajar adalah bagian dari pertumbuhan
- g. Keberhasilan akademik dipengaruhi oleh beberapa faktor
- h. Belajar mencakup semua aspek penting dalam kehidupan
- i. Belajar berlangsung di mana saja, kapan saja
- j. Belajar berlangsung dengan atau tanpa guru
- k. Pembelajaran terencana
- l. Dalam pembelajaran, mungkin ada hambatan lingkungan internal
- m. Beberapa kegiatan pembelajaran memerlukan bimbingan orang lain

4. Pengertian Minat Belajar

Hobi adalah perasaan senang, perhatian, keinginan seseorang untuk sesuatu yang lebih tanpa adanya dorongan. Minat ini akan memantapkan dan berkembang dalam dirinya untuk mengandalkan lingkungannya dalam bentuk pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan cara berinteraksi dengan dunia luar, melalui pelatihan atau pembelajaran. Dan faktor yang memicu minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam diri individu. Dorongan sosial dan dorongan emosional.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konsep minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki perasaan senang tanpa ada paksaan untuk mengubah pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

5. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock (Susanto 2016: 62) menyebutkan bahwa ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- a. Minat meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Dibandingkan dengan perkembangan minat mungkin terbatas
- d. Hobi bergantung pada kesempatan belajar
- e. Hobi dipengaruhi oleh budaya
- f. Perawatan penuh kasih sayang
- g. Hobi itu egois, artinya jika seseorang menyukai sesuatu, timbul keinginan untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2016: 57) Siswa yang berminat belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ada kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada perasaan cinta dan bahagia tentang sesuatu yang menarik baginya dibandingkan dengan Untuk mendapatkan sesuatu kebanggaan dan kepuasan dalam sesuatu yang menyenangkan.

- c. Menyukai hal-hal yang dia pedulikan lebih dari apa pun
- d. Ditunjukkan dengan berpartisipasi dalam kegiatan dan acara.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri minat belajar adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, merasa bangga dan puas terhadap hal-hal yang menarik minatnya, berpartisipasi dalam belajar, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. . Ketika siswa tertarik untuk belajar, siswa akan selalu aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan membawa hasil belajar yang baik.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Menurut Muhibbin, (20019:132) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang terdiri dari.

1. Faktor internal adalah faktor dalam diri siswa itu sendiri, meliputi dua aspek, yaitu:
 - a. Aspek fisiologis

Kondisi fisik dan ketegangan otot (otot) menunjukkan tingkat kebugaran seorang siswa, yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas belajar seorang siswa.
 - b. Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari diri siswa yang meliputi kecerdasan siswa, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi belajar siswa.

2. Ada dua jenis faktor eksternal siswa, yaitu:
 - a. Lingkungan Sosial Lingkungan sosial meliputi sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
 - b. Lingkungan Non Sosial Lingkungan sosial meliputi fasilitas dan lokasi sekolah, faktor mata pelajaran, waktu belajar, kondisi tempat tinggal, dan bahan pelajaran.
 - c. Pendekatan Pembelajaran Pendekatan pembelajaran adalah segala cara atau strategi yang digunakan oleh siswa untuk mendukung efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran mata pelajaran tertentu. .

F. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Learning-driven behavior dalam arti luas meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikologis (Sudjana, 2016: 3). Menurut Hamalik dalam Jihad dan Haris (2019:15) “hasil belajar adalah pola perilaku, nilai, konsep dan sikap, serta persepsi dan kemampuan”.

Menurut Benjamin S. bloom dalam Jihad dan Haris (2021:14) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan mencakup empat kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang kebenaran
- b. Pengetahuan yang diciptakan sendiri
- c. Dibandingkan dengan Pengetahuan Konsep
- d. Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

- a. Keterampilan berpikir atau keterampilan kognitif
- b. Keterampilan akting atau keterampilan motorik
- c. Keterampilan Reaksi atau Perilaku
- d. Keterampilan interaksi

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan hasil perilaku pada ranah kognitif, emosi, dan psikomotorik siswa pada kondisi nyata setelah proses belajar mengajar berakhir. sasaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang mengumpulkan bukti tingkat kompetensi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana, (2016: 4) Obyek evaluasi adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan kemampuan akademik siswa sehingga mereka dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka di

berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang mereka pelajari. Dengan deskripsi keterampilan ini.

- b. Untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, untuk mengetahui keefektifannya dalam mengubah perilaku siswa menuju tujuan pendidikan yang diinginkan. versus Mengidentifikasi pemantauan hasil penilaian, khususnya membuat dan meningkatkan pendidikan dan kurikulum serta strategi pelaksanaannya.
- c. Laporan sekolah kepada pihak yang berkepentingan. Pemangku kepentingan meliputi pemerintah, masyarakat dan orang tua siswa. Dengan melaporkan hasil yang diperoleh, sekolah menilai berbagai kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan sistem pendidikan dan pedagogik serta hambatan yang dihadapinya.

Dari tujuan tersebut maka penilaian hasil belajar tidak hanya sekedar menilai peserta didik tetapi seluruh komponen proses pembelajaran dan memantau hasil penilaian untuk memperbaiki, menyempurnakan dari segi strategi, praktik, penyajian dan program pendidikan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, (2016: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. Faktor internal

- a. Faktor fisik meliputi faktor kesehatan dan cacat fisik
- b. Faktor psikologis meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- c. Kelelahan baik secara fisik maupun mental

2. Faktor eksternal

- a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua membesarkan, hubungan antar anggota keluarga, suasana keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, latar belakang budaya.
- b. Faktor sekolah, meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-siswa, tata tertib sekolah, waktu belajar, perangkat pembelajaran, standar mata kuliah pada konstruksi skala dan kondisi, metode pembelajaran dan pekerjaan rumah.
- c. Lingkungan masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terbentuknya aktivitas belajar yang dimiliki siswa secara efektif tidak hanya berkembang dari faktor-faktor yang berasal dari kondisi belajar siswa. Proses pembelajaran yang efektif juga akan berkembang, diikuti oleh

faktor eksternal dan lingkungan siswa secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap pelajaran.

d. Jenis-Jenis Sistem Penilaian

Menurut Sudjana, (2016: 5) jenis penilaian meliputi penilaian proses, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

- 1) Penilaian proses merupakan penilaian yang dilakukan pada akhir suatu program belajar mengajar untuk melihat seberapa sukses proses belajar mengajar itu sendiri.
- 2) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir unit program yaitu akhir triwulan, akhir semester dan akhir tahun.
- 3) Asesmen Diagnostik yang merupakan asesmen yang ditujukan untuk seleksi, seperti tes skrining untuk masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 4) Penilaian selektif adalah penilaian untuk tujuan seleksi, seperti tes penyaringan untuk masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Asesmen penempatan adalah asesmen untuk menentukan keterampilan prasyarat yang diperlukan untuk suatu program studi dan menguasai pembelajaran sesuai dengan yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada program tersebut. .

Dari segi alat penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan tanpa tes. Tes ini diberikan secara lisan (membutuhkan tanggapan verbal), ada tes tertulis (berdasarkan jawaban tertulis), dan ada tes tindakan (membutuhkan jawaban berupa jawaban).¹⁹ Beberapa soal tes disusun secara objektif, bentuk dan ada yang esai atau deskriptif, sedangkan alat penilaian nontes meliputi observasi, angket, wawancara, timbangan, sosiologi, studi kasus dan lain-lain.

G. Penelitian Relevan

Penelitian oleh Ni Pt. Diah Sawitri Pratiwi (2020) dengan judul Pengaruh *Model Think Talk Write* Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang mengikuti model think-speak-writing berbantuan media adalah 83,56 dan siswa yang mengikuti pembelajaran reguler adalah 77,05. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian berdasarkan uji statistik, pada taraf signifikansi 5% ($dk = 57$ dengan $t_{hitung} = 4,65$ dan $t_{tabel} = 2,00$), kesimpulannya menolak H_0 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model berpikir, menulis dan berdiskusi berbantuan multimedia berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Penelitian oleh Yolanda Diliany Margarisa (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di Sma Negeri 2 Muara Enim Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan Uji Chi-kuadrat bahwa $t\text{-hitung} = 338,651$ dan $t\text{-tabel} = 3,841$ dimana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($338,651 > 3,841$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, maka ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 2 Muara Enim Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian oleh Gd Satya Narendra (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW (*Think, Talk, Write*) Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil Penelitian Menunjukkan Penghitungan hasil belajar secara manual menghasilkan $t\text{-hitung}$ sebesar 16,902 Tabel harga tingkat signifikansi 1,980. Dengan demikian nilai $t\text{-hitung}$ lebih besar dari harga tabel t , maka kita tolak H_0 dan terima H_1 . Kedua, terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif TTW (*Think, Talk, Write*) berbantuan multimedia interaktif dan kelompok belajar biologi yang menggunakan model

pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII. semester genap di SMP N 3 Sawan tahun pelajaran 2014/2015. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TTW (*Think, Talk, Write*) yang didukung interaksi multimedia (26,77) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional (19,84). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TTW (*Think, Talk, Write*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Zunita Wahyuningtyas (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kelas IV SD”. Hasil pencarian menunjukkan:

(1) Term I mencapai 24 kriteria, Term II mencapai 29 kriteria baik, dan Term III mencapai 35 kriteria sangat baik. (2) Life cycle I skor rata-rata nilai baik 24,63, siklus II skor rata-rata skor baik 30, periode III skor rata-rata skor baik 31,56; (3) Gambaran klasik siswa siklus I telah tuntas 65,63%, ketuntasan siklus II 81,25%, ketuntasan siklus III 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru, kinerja siswa dan prestasi akademik dalam copywriting mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran Think-Speak.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat diketahui kesamaan dengan penelitian lain terletak pada penggunaan model

pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran Think Talk Write.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penulis ingin meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Think Talk Write dan penulis juga menggunakan media video interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa belajar IPS dapat menjadi aktif, kreatif, dan termotivasi.

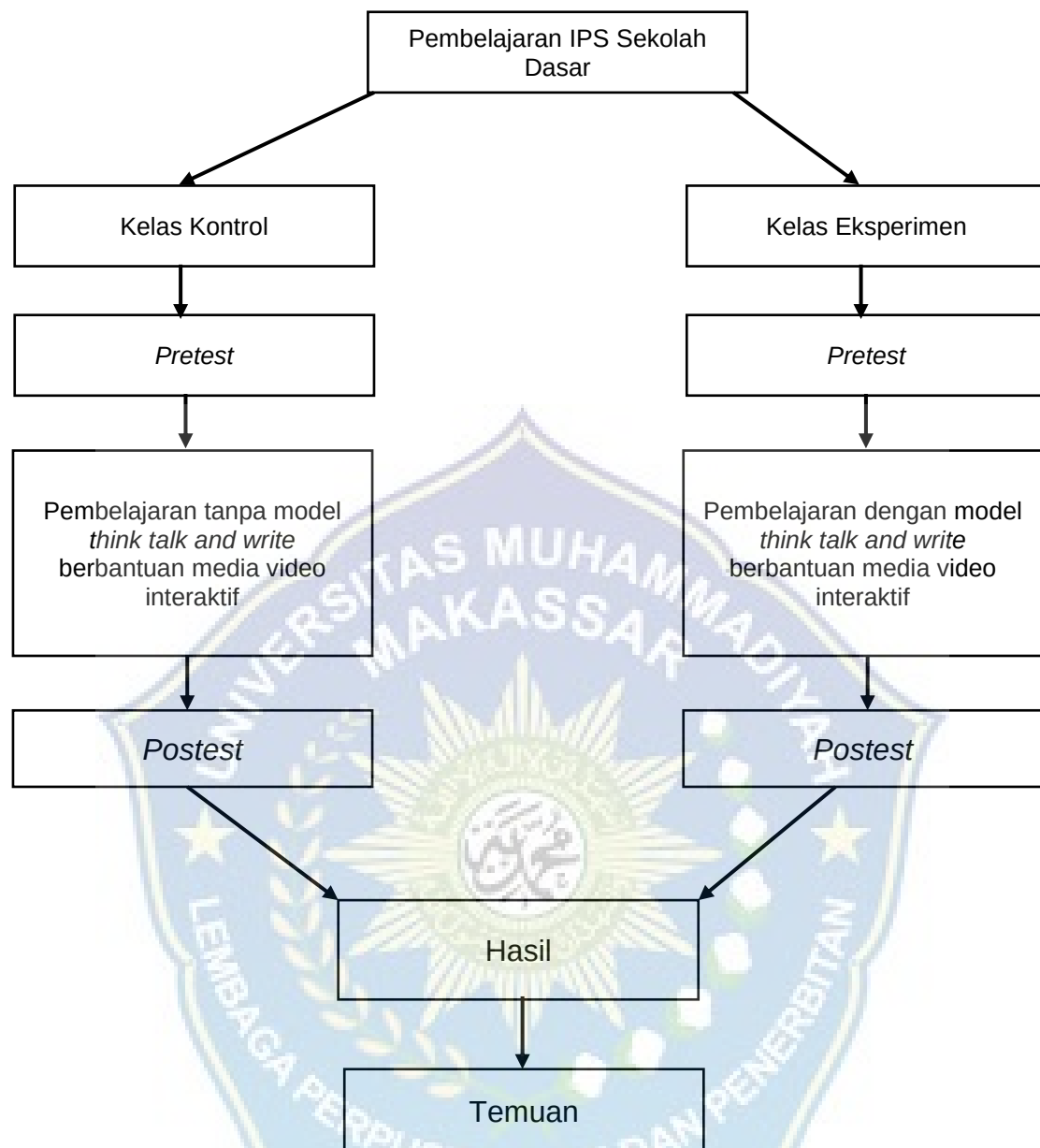
H. Kerangka Pikir

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar 116 USA Kabupaten Bulukumba yang terdiri dari 2 kelas V yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kurikulum yang digunakan disekolah tersebut yaitu kurikulum 2013. Akan tetapi untuk kebutuhan penelitian, peneliti hanya berfokus pada tema pembelajaran yang mengarah pada materi IPS.

Langkah awal yaitu pemberian *pre-test* di masing-masing kelas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dengan tujuan siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari. Selanjutnya masing-masing sampel dilaksanakan proses pembelajaran. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan model *think talk and write* berbantuan media video interaktif.

Sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan model *think talk and write* berbantuan media video interaktif. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan maka masing-masing siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes akhir (*post-test*). Selanjutnya, siswa dibagikan sebuah angket yang berisi sebuah pernyataan untuk mengukur minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Data hasil penelitian akan diolah secara deskriptif dan inferensial melalui aplikasi SPSS untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *think talk and write* berbantuan video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba. Berikut kerangka pikir yang disajikan pada bagan 2.1.





Bagan 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah mencari pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan melakukan uji Thitung, mencari besaran

Thitung untuk dibandingkan dengan Ttabel menggunakan aplikasi SPSS. Uji thitung digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) Uji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan uji t-statistik (uji satu arah).

Kriteria Pengujian :

- 1) Jika $Thitung \geq Ttabel$ maka H_a diterima dan H_o ditolak,
- 2) Jika $Thitung \leq Ttabel$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

H_0 : Penggunaan “model pembelajaran *TTW* berbantuan media video interaktif tidak berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kelas V SDN USA Kabupaten Bulukumba.

H_1 : Penggunaan penggunaan “model pembelajaran *TTW* berbantuan media video interaktif berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kelas V SDN USA Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Variabel Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian semi empiris, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen nonequivalence control group design. Efisiensi pengolahan (O2-O1)-(O4-O3). Dalam penelitian ini terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan mendapatkan pre-test yang sama untuk melihat kondisi awal kedua kelompok. Kemudian dipilih satu kelompok untuk menerapkan pola dan media tersebut. Kemudian dilakukan post-test untuk melihat keefektifan metode yang diterapkan pada salah satu kelompok.

Berdasarkan desain penelitian yang telah diuraikan di atas, berikut adalah gambaran dari desain penelitian nonequivalence control.

Tabel 3.1 : Desain penelitian *nonequivalent control group design*.

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2017, hlm. 79)

Keterangan:

O1 : Pretes kelas eksperimen

O2 : Postes kelas eksperimen

O3 : Pretes kelas kontrol

O4 : Postes kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *TTW*

Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran langsung)

B. Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

SDN No. 116 USA Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah populasi yang terdiri dari subyek/subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diamati dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN No. 116 USA Kajang Kabupaten Bulukumba yaitu sebanyak 50 siswa. .

Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik sampling jenuh digunakan apabila jumlah populasi kurang dari seratus orang. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB

sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 3.2 Rincian sampel penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	
	Laki-laki	Perempuan
VA	12	13
VB	10	15

D. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Berpikir dengan Berbicara Menulis adalah kegiatan siswa berpikir sambil membaca sebuah teks dan mampu menarik kesimpulan tentang apa yang akan didiskusikan, Berbicara adalah kegiatan pertukaran siswa dengan teman dalam kelompok untuk berdiskusi mendiskusikan apa yang akan dibahas bersama dan Menulis merupakan kegiatan menulis, siswa akan menulis dan merumuskan ide, karena setelah berdiskusi atau berdialog antar teman kemudian mengungkapkannya dalam bentuk tulisan .
2. Media interaktif adalah media yang digunakan saat pembelajaran dengan jenis media interaktif yaitu live video
3. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk bersenang-senang tanpa terikat yang menimbulkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

4. Hasil belajar adalah perubahan hasil perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam praktik setelah berakhirnya proses belajar mengajar seperti yang diharapkan oleh guru anggota sebelumnya untuk mencapai tujuan.

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar

KKM Satuan Pendidikan	Panjang Interval	Rentang Predikat			
		A (Sangat Baik)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Perlu Bibingan)
80	$20/3=6,7$	93-100	87-92	80-86	0-79
75	$25/3=8,3$	92-100	83-91	75-82	0-74
70	$30/3=10$	90-100	80-89	70-79	0-69
65	$35/3=11,7$	88-100	77-87	65-76	0-64

Sumber : Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:80) mengemukakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Variabel merupakan suatu konsep yang memiliki nilai yang berbeda berdasarkan definisi variabel, maka variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Think Talk Write yaitu variabel bebas atau variabel bebas (X1) dan variabel terikat atau variabel terikat. . milik Minat Belajar. (Y1) dan Hasil Belajar (Y2).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dari data kuantitatif yang diperoleh dari hasil skor tes siswa. Hasil tes diperoleh melalui metode tes dengan menggunakan alat tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Ariani, Sumantri, dan Parmiti, 2020), data kuantitatif diperoleh berupa hasil tes siswa sebelum dan sesudah tes. Tes. Langkah selanjutnya dalam pengumpulan data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat kisi – kisi soal berdasarkan kurikulum untuk tingkat sekolah dasar,
- 2) Menulis soal dan kunci jawaban,
- 3) Melakukan pre tes pada siswa,
- 4) Menganalisa nilai pre tes siswa menggunakan analisa SPSS 21.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. V SDN No. 116 USA Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui Tahapan :

a. Pretest

Kedua kelompok siswa melaksanakan tes sebelum mendapatkan pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi di Indonesia

menggunakan metode *Think Talk Write* berbantuan media video interaktif .

b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan metode *Think Talk Write* berbantuan media video Interaktif video dan pembelajaran dengan metode konvensional.

1. Pada kelompok eksperimen

- a) Siswa kelas eksperimen dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- b) Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- c) Setiap kelompok mendiskusikan materi yang dipelajari, mencatat hasil diskusi kemudian mempresentasikan (mendengarkan).
- d) Pada saat berdiskusi, siswa diberikan pertanyaan atau masalah yang berkaitan dengan materi.
- e) Setiap kelompok memikirkan bagaimana menerapkan hasil diskusi dan kemungkinan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka. (Kebijaksanaan).
- f) Setelah selesai berdiskusi, siswa diperbolehkan mempelajari kembali materi dengan mengambil tugas atau pertanyaan individu. (Praktik).

1) Pada kelompok control

- a) Siswa belajar dengan model pembelajaran langsung

- b) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang yang heterogen (dicampur berdasarkan keterampilan, jenis kelamin, suku, dll).
- c) Guru menyajikan pelajaran dengan jelas.
- d) Guru memberikan latihan soal kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok. Yang sudah paham bisa menjelaskan kepada anggota lain (dalam kelompok) sampai semua anggota kelompok paham.
- e) Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada semua siswa. Meskipun dalam kerja kelompok mereka saling membantu, namun saat menjawab kuis tidak diperbolehkan untuk saling membantu.
- f) Guru memberikan penilaian.
- g) Kesimpulan .

c. *Posttest*

Siswa menjalani posttest setelah mendapatkan materi pembelajaran IPS materi Alat musik tradisional dengan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media video interaktif dan media konvensional.

d. Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa, terstruktur dan terencana, digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yang digali oleh responden. Daftar pertanyaan dan

pernyataan ini kemudian dibagikan kepada responden untuk mereka tanggap. Angket penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

4. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis statistik deskriptif menulis cerpen

Teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penerapan model *TTW* yang didukung media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa dan masyarakat. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai-nilai tulisan siswa yang dianalisis, khususnya dicari meannya.

Rumus untuk mencari rata-rata adalah:

Hitung meannya :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Rata-rata

n : banyaknya data

b. Analisis statistik deskriptif minat belajar

Teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi berbantuan video interaktif model *TTW*. .

2. Analisis Data Inferensial

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah program IBM *SPSS 22 for Windows*. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa langkah yaitu uji analisis efek yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji signifikansi pengaruh intervensi, uji signifikansi intervensi, uji T dan uji Manova. .

a. Uji normalitas

Data uji penelitian ini mengacu pada *Shapiro Wilk* untuk sampel dengan jumlah < 100 melalui aplikasi SPSS dengan nilai signifikansi 0,05. Memprediksi data berdistribusi normal jika nilai signifikan karena uji normalitas melalui SPSS menghasilkan nilai sig. lebih besar dari nilai sig. ditentukan menjadi 0,05. Setelah data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan pengecekan keseragaman .

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelompok antara kelompok eksperimen dan kontrol kemungkinan besar sama atau berbeda. Penelitian ini menggunakan analisis

statistik dari *IBM SPSS 22 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif berbantuan *TTW* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan Independent Sample t Test menggunakan SPSS 20.0 for windows dengan taraf signifikansi 0,05. Uji-t dilakukan jika data berdistribusi normal dan seragam dengan ketentuan sebagai berikut:

jika nilai sig.(dua sisi) $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima (penggunaan *TTW* yang didukung media video interaktif tidak mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa) Jika nilai sig.(dua sisi) $\leq \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak selama nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol penggunaan model MID (*Meaningful Instructional Design*) untuk mendukung media visual pada keterampilan menulis cerpen siswa dan motivasi belajar).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia mata pelajaran IPS kelas V SD 116 USA.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia terhadap minat belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia mata pelajaran IPS kelas V SD 116 USA.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia terhadap hasil dan minat belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia mata pelajaran IPS kelas V SD 116 USA.

d. Uji Manova

Analisis varian multivariat merupakan penjabaran dari multivariate analysis of variance (MANOVA), dimana manova adalah uji perbedaan varian yang dibandingkan dari lebih dari satu variabel dependen. Uji Manova dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Pada penelitian ini yang akan dipelajari dengan uji Manova adalah TTW berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD USA Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD 116 USA Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini difokuskan bagaimana perubahan minat dan hasil belajar IPS siswa di kelas V dengan pembelajaran tanpa model *think talk and write* berbantuan media video interaktif dengan pembelajaran dengan menerapkan model *think talk and write* berbantuan media video interaktif. Langkah pertama yang dilakukan pada saat penelitian yaitu menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran terlebih dahulu. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kegiatan pertama yaitu pemberian *pretest* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemberian *pretest* dimaksudkan untuk menguji kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran IPS yg akan dipela

Jadi, Setelah pemberian tes awal maka kegiatan dilanjtkan dengan proses pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas dengan diterapkannya model *think talk and write* berbantuan media video interaktif dinamakan kelas eksperimen. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan maka guru membagikan *postest*. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan.

Kegiatan terakhir yaitu pembagian angket kepada siswa baik yang berada pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan tujuan mengukur tingkat minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Semua data hasil penelitian dianalisis untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2.

1. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Terdapat dua puluh butir pernyataan mengenai minat siswa terhadap pembelajaran IPS yang masing-masing pernyataan memiliki skor terendah sampai skor tertinggi. Skor terendah yaitu 1 dengan kategori tidak pernah, skor 2 dikategorikan kadang-kadang, skor 3 dikategorikan sering, dan skor 4 dikategorikan selalu. Data hasil pengisian angket siswa dianalisis untuk menentukan nilai maksimal, nilai minimal, range, dan interval dengan menggunakan rumus dibawah ini.

Nilai Maksimal = Jumlah pernyataan angket $\times$ skor maksimal

$$\begin{aligned}
 &= 20 \times 4 \\
 &= 80 \\
 &= \frac{80}{80} \times 100 = 100
 \end{aligned}$$

Nilai Minimal = Jumlah pernyataan angket $\times$ skor minimal

$$\begin{aligned}
 &= 20 \times 1 \\
 &= 20 \\
 &= \frac{20}{80} \times 100 = 25
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang Nilai} &= \text{Batas nilai tertinggi} - \text{batas nilai terendah} \\
 &= 80 - 20 \\
 &= 60 \\
 &= \frac{60}{80} \times 100 = 75
 \end{aligned}$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Rentang Nilai}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{60}{4} = 15$$

Berdasarkan jumlah angket yang disebarakan kepada siswa maka diketahui bahwa skor maksimal perolehan siswa yaitu 80 dan skor minimal perolehan yaitu 20, serta rentang nilai yaitu 60. Dengan mengetahui rentang nilai data maka dapat ditentukan rentang nilai untuk dapat dikategorisasikan kedalam nilai sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Berikut ini hasil analisis dan kategorisasi minat dan hasil belajar IPS siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

a. Hasil Analisis Minat Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol

Tabel 4.1 Deskripsi hasil analisis minat belajar IPS siswa kelas kontrol

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	67
Skor Minimal	54
Rata-rata	59,48
Standar Deviasi	3,293

Minat siswa pada kelas kontrol mendapatkan skor maksimal yaitu 67 dan skor maksimal yaitu 54. Rata-rata yang dihasilkan keseluruhan siswa kelas kontrol tentang minat yang dimiliki terhadap pembelajaran yaitu 5,48 dan standar deviasi mendapatkan skor 3,293. Berikut kategorisasi minat siswa kelas kontrol.

Tabel 4.2 Kategorisasi minat belajar IPS siswa kelas kontrol

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	20 -35	0	0%	Sangat Rendah
2.	36 – 51	0	0%	Rendah
3.	52 – 67	25	100%	Sedang
4.	68 - 80	0	0%	Tinggi

Ternyata semua siswa masih memiliki minat belajar IPS yang tergolong masih sedang. Terlihat pada frekwensi siswa yang memperoleh skor minat berada pada rentang nilai urutan ketida dengan kategori sedang. Belum ada siswa yng memiliki minat tinggi dalam pembelajaran IPS.

b. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4.3 Deskripsi hasil analisis minat belajar IPS siswa kelas eksperimen

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	72
Skor Minimal	59

Rata-rata	64,72
Standar Deviasi	2,923

Hasil yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen menunjukkan skor maksimal yaitu 72 dan skor minimal yaitu 59 dengan rata-rata yaitu 64, 72 dan standar deviasi memperoleh skor 2,923.

Setelah dilihat dan dibandingkan hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen, menunjukkan terdapat perbedaan tingkah laku yaitu perubahan minat siswa terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V. Pertama, dilihat dari skor rata-rata dan standar deviasi yang diperoleh. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sedangkan standar deviasi yang dihasilkan memiliki perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Kelas eksperimen menghasilkan skor standar deviasi lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan semakin kecil standar deviasi yang dihasilkan maka data tersebut semakin baik.

Untuk lebih jelasnya, jumlah siswa yang memiliki minat belajar IPS pada kelas eksperimen antara lain sebagai berikut.

Tabel 4.4 Kategorisasi minat belajar IPS siswa kelas eksperimen

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	20 -35	0	0%	Sangat Rendah
2.	36 – 51	0	0%	Rendah

3.	52 – 67	20	80%	Sedang
4.	68 - 80	5	20%	Tinggi

Berdasarkan tabel kategorisasi minat belajar IPS siswa kelas eksperimen terlihat bahwa terdapat 20 siswa memiliki minat termasuk dalam kategori sedang dan terdapat 5 siswa memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran IPS. Terdapat peningkatan dibandingkan kelas kontrol yang tidak memiliki minat belajar tinggi. Kelas eksperimen setidaknya sudah memiliki beberapa siswa yang memiliki minat belajar IPS yang tinggi dibanding kelas kontrol.

2. Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol

a. Hasil *Pretest* Pembelajaran IPS Siswa Kelas Kontrol

Hasil *pretest* ini menunjukkan kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dilaksanakan kedepannya di kelas kontrol. Siswa diberikan tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 item. Hasil *pretest* ini ternyata terdapat siswa yang sudah bisa menjawab dan nilainya mencapai KKM dilihat dari skor maksimal yang diperoleh siswa di kelas kontrol. Berikut hasil *pretest* siswa kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil *pretest* siswa kelas kontrol

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	70
Skor Minimal	40

Rata-rata	59,60
Standar Deviasi	8,651

Hasil *pretest* siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa skor maksimal terdapat nilai 70. Skor tersebut termasuk batas nilai ketuntasan siswa. Akan tetapi skor minimal masih terdapat siswa memperoleh nilai 45 yang termasuk kategori tidak tuntas. Rata-rata keseluruhan *pretest* siswa yaitu 59,60 dan standar deviasi yaitu 8,651. Untuk mengetahui jumlah siswa yang memperoleh nilai mulai dari kategori sangat rendah sampai sangat tinggi disajikan dalam tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6 Kategorisasi hasil *pretest* pembelajaran IPS siswa kelas kontrol

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	≤ 50	4	16 %	Sangat Rendah
2.	50 – 69	17	68%	Rendah
3.	70 – 80	4	16%	Sedang
4.	81 – 90	0	0%	Tinggi
5.	91 - 100	0	0%	Sangat Tinggi

Pada kegiatan *pretest* menunjukkan sudah terdapat empat orang siswa yang memiliki nilai tuntas meskipun belum maksimal. Selain itu masih berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil *pretest* ini sebagai langkah awal untuk mengukur perubahan nilai siswa setelah proses pembelajaran dilakukan.

b. Hasil *Posttest* Pembelajaran IPS Siswa Kelas Kontrol

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, maka kegiatan *posttest* diberikan kepada siswa. Dan hasilnya terdapat peningkatan atau perubahan pengetahuan setelah menerima materi pembelajaran IPS. Berikut hasil *posttest* siswa kelas kontrol pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil *posttest* siswa kelas kontrol

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	85
Skor Minimal	60
Rata-rata	73,20
Standar Deviasi	6,904

Skor rata-rata pada *posttest* meningkat meningkat menjadi 73,20. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan tingkat pengetahuan siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Skor maksimal yang didapatkan yaitu 85. Sedangkan skor minimal yang didapatkan yaitu 60, termasuk nilai yang belum tuntas. Meskipun sudah ada yang mendapatkan skor tuntas, akan tetapi masih belum banyak yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi. Berikut kategorisasi hasil *posttest* siswa kelas kontrol kelas kontrol.

Tabel 4.8 Kategorisasi hasil *posttest* pembelajaran IPS siswa kelas kontrol

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	≤ 50	0	0%	Sangat Rendah
2.	50 – 69	6	24%	Rendah
3.	70 – 80	17	68%	Sedang

4.	81 – 90	2	2%	Tinggi
5.	91 - 100	0	0%	Sangat Tinggi

Tabel 4.8 menunjukkan masih terdapat siswa yang termasuk dalam kategori rendah yaitu 6 siswa. Selain itu, siswa paling banyak memperoleh nilai dengan kategori sedang yaitu nilai 70 sampai dengan 80. Hanya 2 siswa yang termasuk kategori memiliki nilai tinggi dengan rentang nilai 81 sampai dengan 90. Untuk nilai dengan kategori sangat tinggi belum ada siswa yang memperoleh pada *posttest* kelas kontrol.

3. Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen

a. Hasil *Pretest* pembelajaran IPS siswa kelas Eksperimen

Sama halnya dengan kelas kontrol, *pretest* pada kelas eksperimen juga dilaksanakan dengan menggunakan bentuk tes yang sama dengan kelas kontrol. Hasil test juga menunjukkan bahwa kemampuan ataupun tingkat pengetahuan siswa kelas eksperimen hampir sama dengan kelas kontrol dengan mendapatkan skor maksimal dan skor minimal yang sama. Tabel 4.9 menunjukkan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dibawah ini.

Tabel 4.9 Hasil *pretest* siswa kelas eksperimen

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	70
Skor Minimal	45
Rata-rata	59,60
Standar Deviasi	7,627

Hasil *pretest* menunjukkan skor maksimal yang diperoleh yaitu 70 dan skor maksimal yaitu 45. Rata-rata yang dihasilkan yaitu 59,60 dan mendapatkan standar deviasi yaitu 7,627. Dapat dikatakan kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Untuk mengetahui frekwensi siswa sesuai dengan rentang nilai dan kategori nilai sangat rendah sampai nilai sangat tinggi maka disajikan kedalam tabel kategorisasi 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Kategorisasi hasil *pretest* pembelajaran IPS siswa kelas eksperimen

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	≤ 50	1	4%	Sangat Rendah
2.	50 – 69	21	84	Rendah
3.	70 – 80	3	12%	Sedang
4.	81 – 90	0	0%	Tinggi
5.	91 - 100	0	0%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel kategorisasi hasil *pretest* tersebut menunjukkan masih banyak siswa yang belum tuntas. Siswa yang berada pada kategori rendah dengan rentang nilai 50 sampai dengan 69 sebanyak 21 siswa. Hanya terdapat 3 siswa yang berada pada kategori sedang.

b. Hasil *Posttest* pembelajaran IPS siswa kelas Eksperimen

Tes terakhir yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan model *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif dengan skor maksimal, skor minimal yang didapatkan siswa, rata-rata keseluruhan nilai dan standar deviasi disajikan dalam tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen

Deskripsi Statistik	Skor
Skor Maksimal	95
Skor Minimal	70
Rata-rata	81,20
Standar Deviasi	8,327

Hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa skor maksimal yang diperoleh siswa mencapai 95 dan skor minimal yang diperoleh yaitu 70. Kedua skor tersebut termasuk kategori tuntas sehingga pada *posttest* kelas kontrol sudah tidak ada siswa yang memperoleh nilai dibawah batas ketuntasan. Rata-rata yang di dapatkan keseluruhan siswa juga mencapai 81,20 dengan standar deviasi 8,327. Untuk pengkategorisasian nilai siswa dapat dilihat melalui tabel 4.12 dibawah ini.

Tabel 4.12 Kategorisasi hasil *posttest* pembelajaran IPS siswa kelas eksperimen

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	≤ 50	0	0%	Sangat Rendah

2.	50 – 69	0	0%	Rendah
3.	70 – 80	13	52%	Sedang
4.	81 – 90	10	40%	Tinggi
5.	91 - 100	2	8%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel kategorisasi kelas eksperimen, terlihat sudah tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah sampai sangat rendah. Siswa yang berada pada rentang nilai 70-80 sebanyak 13 siswa. Meskipun masih termasuk kategori sedang tetapi nilai siswa sudah termasuk tuntas. Terdapat 10 siswa yang memiliki nilai tinggi dan terdapat 2 siswa yang memiliki nilai sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif membantu membuat perubahan nilai dan minat belajar siswa.

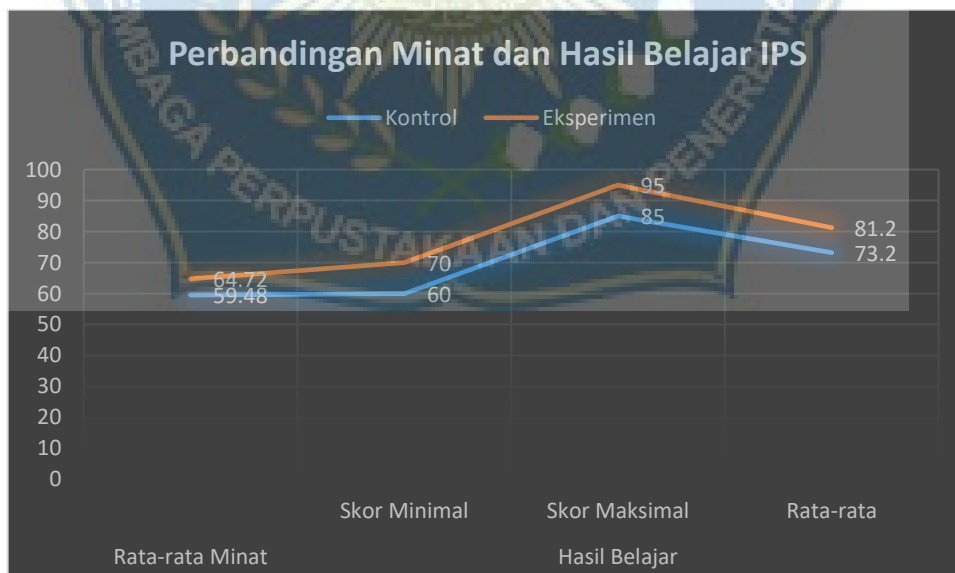
4. Perbandingan Hasil Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4.13 Perbandingan Minat dan Hasil belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Rata-rata Minat	Hasil Belajar		
		Skor Minimal	Skor Maksimal	Rata-rata
Kontrol	59,48	60	85	73,20
Eksperimen	64,72	70	95	81,20

Berdasarkan tabel perbandingan diatas menunjukkan perbedaan hasil minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS. Kelas eksperimen dengan model *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model dan media tersebut. Dari rata-rata minat siswa terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki minat yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Begitupun dengan dengan hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang tidak tuntas meskipun telah mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, pada kelas eksperimen semua siswa memperoleh nilai yang tuntas. Perbandingan lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik dibawah ini.

Grafik 4.1 Perbandingan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen



5. Hasil Uji Normalitas Data

a. Hasil Uji Normalitas Data Minat Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pengujian statistik melalui aplikasi spss dengan menguji normalitas data menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan antara variabel yang diteliti. Dibawah ini adalah hasil uji normalitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikan yang dihasilkan dibawah 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan yang dihasilkan diatas 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Berikut hasil analisis uji normalitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.14 Hasil uji normalitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Statistik	df	Sig.
Kontrol	0,963	25	0,486
Eksperimen	0,943	25	0,172

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan bahwa kedua data minat siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dari kolom signifikan melebihi dari nilai signifikan 0,05 dengan kelas kontrol menghasilkan nilai $0,486 > 0,05$ dan kelas eksperimen menghasilkan nilai $0,172 > 0,05$.

b. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas

Kontrol

Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol disajikan pada pabel 4.15 dibawah ini.

Tabel 4.15 Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol

Kelas Kontrol	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,881	25	0,072
<i>Posttest</i>	0,935	25	0,115

Hasil output pada uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai berdistribusi normal. Pada kolom sig. memperoleh 0,072 pada data *pretest* dan 0,115 pada data *posttest*. Kedua hasil signifikansi lebih besar dari nilai signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05. Sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal.

c. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas

Eksperimen

Hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen pada data *pretest* dan *posttest* menunjukkan data yang berdistribusi normal. Nilai signifikan yang dihasilkan pada *pretest* yaitu 0,077. Sedangkan nilai signifikan yang dihasilkan pada *posttest* yaitu 0,055. Kedua data di kelas eksperimen melebihi nilai signifikan yang ditentukan yaitu 0,05 sehingga kedua data

tersebut berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen disajikan dalam tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Kelas Eksperimen	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,879	25	0,077
<i>Posttest</i>	0,909	25	0,055

6. Hasil Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk melihat perbedaan varians antara dua kelompok. Uji homogenitas dilakukan pada data minat dan hasil belajar siswa. Jika terdapat data yang homogen maka kedua kelompok yang berbeda dari populasi yang sama memiliki varians yang sama. Pada uji homogenitas dilakukan dengan uji *levene's statistic*. Berikut hasil uji minat dan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen.

a. Hasil Uji Homogenitas Data Minat Siswa dalam Pembelajaran

IPS

Tabel 4.17 Hasil uji Homogenitas data minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol dan Eksperimen	Statistik	df1	df2	Sig.
Minat Siswa	0,366	1	48	0,548

Hasil output uji homogenitas minat siswa kelas kontrol dan eksperimen pada data minat siswa menunjukkan nilai signifikansi yang

dihasilkan diatas 0,05 yaitu 0,548. Hasilnya data kedua kelas tersebut berdistribusi homogen.

b. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4.18 Hasil uji Homogenitas data *pretest* siswa kelas kontrol dan eksperimen

Kelas Kontrol dan Eksperimen	Statistik	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	1,796	1	48	0,187

Uji homogenitas selajutnya yaitu menguji data *pretest* pada hasil belajar di kelas kontrol dan eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi homogen dengan nilai signifikan yang diperoleh yaitu $0,187 > 0,05$.

c. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4.19 Hasil uji Homogenitas data *posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen

Kelas Kontrol dan Eksperimen	Statistik	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i>	0,002	1	48	0,962

Pengujian ketiga yaitu hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan data tersebut berdistribusi homogen. hasil nilai signifikansi kedua kelompok tersebut menghasilkan nilai signifikan

sebesar 0,962. Nilai tersebut jauh melebihi nilai signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05. Sehingga kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama.

7. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ditentukan dengan pengujian masing-masing variabel X terhadap variabel Y1, variabel X terhadap variabel Y2. Untuk pengujian variabel tersebut menggunakan uji Independent t test. Uji tersebut untuk melihat pengaruh variabel X ke Y1 dan variabel X ke Y2. Setelah mengetahui pengaruh masing-masing variabel maka pengujian selanjutnya yaitu menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y1 dan Y2. Uji yang digunakan yaitu uji *Multivariate Analysis Of Variance* (MANOVA).

a. Uji *Independent t test* Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Minat Siswa

Tabel 4.20 Hasil uji *independent t test* variabel X terhadap variabel Y1

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	0,366	0,548	-5,950	48	0,000
Equal Variances Not Assumed			-5,950	47,334	0,000

Hasil uji *independent t test* menunjukkan terdapat pengaruh model *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap minat siswa dalam belajar IPS. Dilihat dari hasil output tabel pada kolom *sig. 2-*

ted) pada *Equal Variances Assumed* menghasilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Semakin rendah nilai signifikansi yang dihasilkan maka akan semakin berpengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen.

b. Uji *Independent t test* Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk and Write* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS

Tabel 4.21 Hasil uji *independent t test* variabel X terhadap variabel Y1

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	1,76	0,187	-3,698	48	0,001
Equal Variances Not Assumed			-3,698	46,408	0,001

Hasil uji *Independent t test* untuk variabel X terhadap Y2 menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan output hasil pengujian pada *Sig. (2-tailed)* yaitu $0,001 < 0,05$. Tabel yang difokuskan adalah *equal variances assumed* karena data berdistribusi normal dan homogen.

c. Hasil Uji *Multivariate Analysis Of Variance* (MANOVA)

Uji MANOVA memiliki berbagai macam tabel output hasil analisis dari aplikasi SPSS. Pertama yaitu output dari tabel *multivariate test*, dan *test of*

between-subjects effect. Berikut tabel hasil *Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a* pada tabel 4.22.

Tabel 4.22 *Box's Test of Equality of Covariance Matrices*

Output	
Box's M	1,423
F	,453
df1	3
df2	414720,000
Sig.	,715

Tabel 4.22 dimaksudkan untuk menguji asumsi kesamaan matriks-matriks kovarian populasi. Hipotesis nol menyatakan tidak terjadi perbedaan yang signifikan secara statistik diantara matriks-matriks kovarian populasi. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik diantara matriks-matriks kovarian populasi. Hasil output *Box's Test of Equality of Covariance Matrices* diketahui nilai probabilitas sig. menghasilkan 0,715. Karena nilai probabilitasnya lebih dari nilai signifikan alpha 0,05 maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Artinya asumsi kesamaan matriks-matriks kovarian populasi terpenuhi. Terpenuhinya asumsi juga dapat dilihat melalui pendekatan nilai statistik dari uji F. Diketahui nilai dari uji F menghasilkan taraf signifikan 0,453 lebih besar dari 0,05 menunjukkan

asumsikesamaan matriks kovarian populasi terpenuhi. Selanjutnya hasil uji MANOVA pada yaitu *multivariate test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.23 Hasil uji *Multivariate test*

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,998	14744,227 ^b	2,000	47,000	,000
	Wilks' Lambda	,002	14744,227 ^b	2,000	47,000	,000
	Hotelling's Trace	627,414	14744,227 ^b	2,000	47,000	,000
	Roy's Largest Root	627,414	14744,227 ^b	2,000	47,000	,000
Model TTW dan Media Video Interaktif	Pillai's Trace	,556	29,411 ^b	2,000	47,000	,000
	Wilks' Lambda	,444	29,411 ^b	2,000	47,000	,000
	Hotelling's Trace	1,252	29,411 ^b	2,000	47,000	,000
	Roy's Largest Root	1,252	29,411 ^b	2,000	47,000	,000

Output dari uji *multivariate test* pada kolom tabel Model TTW dan Media Video Interaktif menghasilkan nilai signifikan dari *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Karena keempat nilai sig. yang dihasilkan lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi alpha 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Selanjutnya hasil uji MANOVA pada output *Tests of Between-Subjects Effects* berikut ini.

Tabel 4.24 hasil output *tests of between-subjects effects*

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Hasil Belajar IPS	800,000 ^a	1	800,000	13,675	,001
	Minat Siswa	518,420 ^b	1	518,420	35,187	,000
Intercept	Hasil Belajar IPS	297992,000	1	297992,000	5093,880	,000
	Minat Siswa	302175,380	1	302175,380	20509,641	,000
Model TTW dan Media Video Interaktif	Hasil Belajar IPS	800,000	1	800,000	13,675	,001
	Minat Siswa	518,420	1	518,420	35,187	,000
Error	Hasil Belajar IPS	2808,000	48	58,500		
	Minat Siswa	707,200	48	14,733		
Total	Hasil Belajar IPS	301600,000	50			
	Minat Siswa	303401,000	50			
Corrected Total	Hasil Belajar IPS	3608,000	49			
	Minat Siswa	1225,620	49			

Tabel *Tests of Between-Subjects Effects* dimaksudkan untuk menguji apakah model *think talk and writa* berbantuan media video interaktif berpengaruh terhadap kedua variabel terikat yaitu minat dan hasil belajar IPS. Hasilnya pada nilai signifikan yang dihasilkan oleh hasil belajar IPS sebesar 0,001 dan nilai signifikan yang dihasilkan oleh minat siswa sebesar 0,000. Keduanya memiliki nilai signifikan yang lebih kecil dibandingkan nilai

signifikan alpha. Berarti model *TTW* berbantuan media video interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh pembelajaran tanpa *Think Talk, and Write* (TTW) terhadap minat dan hasil belajar siswa

Pembelajaran tanpa model *Think, Talk, and Write* pada kelas kontrol dapat memberikan dampak yang bervariasi pada minat dan hasil belajar siswa, tergantung pada metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah atau presentasi yang berfokus pada penjelasan dan pemberian informasi oleh guru kepada siswa. Namun, pendekatan ini hanya dapat berdampak pada keterampilan pemahaman dan mengingat informasi oleh siswa, namun tidak secara efektif meningkatkan minat, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pretes dan posttest kelompok kontrol yang rendah. Sebaliknya, jika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan interaktif seperti diskusi kelompok, berbasis proyek, atau pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun keterampilan berpikir kritis, berbicara, dan menulisnya. Penting untuk dicatat bahwa penggunaan media video interaktif dapat memberikan keuntungan tambahan dalam pembelajaran, seperti menarik perhatian siswa, memperjelas konsep-konsep yang sulit, dan memfasilitasi pemahaman visual (Nurfadillah dkk, 2021). Oleh karena itu, pemilihan

metode pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari, serta penggunaan teknologi dan media yang sesuai, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pada pembelajaran kelas kontrol, siswa merasa bosan atau tidak tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa factor seperti (1) kurangnya interaksi antara guru dan siswa. ketika metode pengajaran yang digunakan hanya melibatkan guru memberikan penjelasan secara monoton tanpa adanya interaksi yang cukup dengan siswa, maka siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar (Salsabila dkk, 2020); (2) kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak variatif juga dapat membuat siswa kehilangan minat dan merasa bosan. Tanpa adanya variasi metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa tidak akan merasa tertantang untuk terus belajar (Leni & Mahfuz, 2022). (3) tidak adanya teknologi dan media yang mendukung. Teknologi dan media yang tidak mendukung pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan. Ketika siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan tanpa adanya dukungan teknologi dan media, maka mereka cenderung merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar (Fitriyah, 2018); (4) kurangnya perhatian pada kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Jika metode pembelajaran yang digunakan tidak memperhatikan kebutuhan individu

siswa, maka mereka cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar (Syaparuddin, 2020). (5) tidak adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa hanya menjadi objek dalam proses pembelajaran dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Syaparuddin, 2020). Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, perlu digunakan metode pembelajaran yang variatif, interaktif, dan memperhatikan kebutuhan individu siswa. Selain itu, teknologi dan media juga dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional atau pembelajaran tanpa model *think, talk, and write* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar.

2. Pengaruh pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu, pembelajaran dengan model *Think, Talk, and Write* berbantuan media

video interaktif juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, terlihat dari partisipasi siswa yang lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, berbicara, dan menulis dalam konteks pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Suparya, 2019). Pembelajaran dengan model *Think, Talk, and Write* berbantuan media video interaktif juga memberikan manfaat tambahan dalam pembelajaran, seperti memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sulit, meningkatkan kreativitas dan kemampuan verbal siswa, serta menstimulasi pemikiran kritis dan kolaboratif. Selain itu, penggunaan media video interaktif juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar. Pada kesimpulannya, pembelajaran dengan model *Think, Talk, and Write* berbantuan media video interaktif dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Think, Talk, and Write* dengan bantuan media video interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Setiawan

dan Rofiki (2019) menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Think, Talk, and Write berbantuan video interaktif memiliki minat dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode ceramah. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sari dan Rakhmawati (2018) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Think, Talk, and Write dengan bantuan media video interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan verbal siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan secara lisan dan tertulis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Syahrudin, Saputra, dan Hidayah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Think, Talk, and Write dengan bantuan media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran tersebut memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode ceramah.

Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Think, Talk, and Write dengan bantuan media video interaktif dapat memberikan pengaruh positif pada minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, model pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

3. Pengaruh model pembelajaran *Think Talk and Write* berbantuan media video interaktif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode "Think Talk and Write" dengan bantuan media video interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Siswa yang menggunakan metode ini menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan metode tersebut. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan dalam kelompok yang menggunakan metode "Think Talk and Write" dengan bantuan media video interaktif. Siswa-siswa ini mencapai skor yang lebih tinggi dalam tes atau penilaian dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode "Think Talk and Write" dengan bantuan media video interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas lima sekolah dasar. Metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas pemahaman tentang efektivitas metode "Think Talk and Write" yang didukung oleh media video interaktif dalam konteks pendidikan sekolah dasar. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi guru dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Penggunaan metode "Think Talk and Write" dengan bantuan media video interaktif memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif dalam proses belajar siswa. Melalui langkah berpikir, berdiskusi, dan menulis, siswa diberikan kesempatan untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran (Rosita, 2014). Media video interaktif juga memperkaya pengalaman belajar dengan visual dan audio yang menarik. Dalam konteks minat belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media video interaktif dapat memperkaya presentasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wijayanti., dkk, 2018).

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Metode "Think Talk and Write" dengan bantuan media video interaktif membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengasah keterampilan berpikir kritis dan menulis. Hal ini tercermin dari peningkatan skor dalam tes atau penilaian yang dilakukan. Penerapan metode ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Guru dapat mengintegrasikan media video interaktif ke dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan langkah-langkah berpikir, berdiskusi, dan menulis juga

dapat menjadi pendekatan yang lebih komprehensif dalam mengembangkan kemampuan siswa.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor. Konteks sekolah dan karakteristik siswa dapat mempengaruhi efektivitas metode ini. Selain itu, aspek lain seperti durasi penggunaan media video interaktif dan keahlian guru dalam mengelola pembelajaran juga perlu diperhatikan.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Pembelajaran tanpa metode ini cenderung tidak efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama jika hanya menggunakan metode ceramah atau presentasi. Metode Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membangun keterampilan berpikir kritis, berbicara, dan menulis, serta memperkaya pengalaman belajar melalui penggunaan media video interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ini. Oleh karena itu, model pembelajaran Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Selain itu, penelitian juga menyoroti beberapa faktor penting yang mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dapat menyebabkan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, variasi dalam metode pembelajaran juga penting untuk menjaga minat siswa. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak variatif dapat mengakibatkan kehilangan minat dan kebosanan pada siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik agar siswa tetap tertantang dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dan media yang mendukung juga memberikan manfaat tambahan dalam pembelajaran. Teknologi, seperti media video interaktif, dapat menarik perhatian siswa, memperjelas konsep yang sulit, dan memfasilitasi pemahaman visual. Dengan menggunakan teknologi yang tepat, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Selain itu, perhatian pada kebutuhan individu siswa juga penting. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan metode pembelajaran yang tidak memperhatikan kebutuhan individu siswa dapat membuat mereka kehilangan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu,

penting bagi guru untuk memahami kebutuhan siswa dan menyusun strategi pembelajaran yang sesuai.

Dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, pembelajaran dengan metode Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menulis, sambil menggunakan media video interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada minat dan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Think, Talk, and Write berbantuan media video interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dengan memperhatikan faktor-faktor seperti interaksi guru-siswa, variasi metode pembelajaran, penggunaan teknologi dan media, serta kebutuhan individu siswa, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Melalui hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan model Think, Talk, and Write berbantuan video interaktif cenderung kurang menarik bagi siswa sekolah dasar dan berdampak negatif terhadap minat serta hasil belajar mereka. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung mengandalkan penjelasan serta pemberian informasi oleh guru, yang kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, verbal, dan kemampuan menulis siswa..
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Think, Talk, and Write berbantuan video interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran dengan model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membangun keterampilan berpikir kritis, berbicara, dan menulis, serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Dalam pembelajaran dengan model ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat

dalam proses pembelajaran melalui diskusi, refleksi, dan menulis. Dukungan dari media video interaktif juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.

3. Terdapat pengaruh signifikan pada minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar 116 USA Kabupaten Bulukumba pada pembelajaran menggunakan model *Think Talk Write* berbantuan media video interaktif yang dibuktikan dengan hasil uji-t.

B. Saran

Setelah proses pembelajaran IPS dengan model *TTW* dan media video interaktif dilaksanakan di kelas V maka peneliti memberikan saran kepada.

1. Guru kelas agar dapat mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam mata pelajaran.
2. Pihak sekolah agar menyediakan fasilitas yang dapat digunakan untuk mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2017. *Psikologi Umum*. Rieka Cipta. Jakarta.
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28260>
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategis Anak Usia Dini*. Diva Press. Yogyakarta.
- BNSP. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD/MI*. Dirjen. Jakarta.
- Cucu, Suhana. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Terbitan Depdiknas. Jakarta.
- Djaali. 2020. *Skala Likert*. Pustaka Umum. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2018. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ekananda, Prafangesta Frandi & Gregorius Jandut. 2014. *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. Volume 2. Nomor 3.
- Fitriyah, C. (2018). *Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Tematikdi Kelas Iv SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*.Ghalia Indonesia. Bogor.
- Istarani. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada. Medan.

- Jihad, Haris dan Asep, Abdul. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo. Yogyakarta.
- Juniardi, Muhammad Alfian. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran TTW Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA kelas V SD*. Jurnal PGSD. Universitas Ganesha. Volume 5. Nomor 2.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Press. Jakarta.
- Leni, M., Mustar, S., & Mahfuz, M. (2022). Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Untuk Siswa Pasca Pandemi Covid-19 di Sd Negeri 56 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Margaresa, Yolanda Diliany. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di Sma Negeri 2 Muara Enim Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 19. Nomor 1.
- Muhibbin, Syah. 2019. *Minat Belajar*. Pustaka Media. Yogyakarta.
- Munir. 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Narendra, GD. Satya. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW (Think, Talk, Write) Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Edutech. Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3. Nomor 1.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. PANDAWA, 3(2), 396-418.

Permendikbud. 2016. Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Pratiwi, Ni Pt. Diah Sawitri. 2020. *judul Pengaruh Model Think Talk Write Berbantuan rMultimedia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Volume 4. Nomor 1.

Rosita, C. D. (2014). Kemampuan penalaran dan komunikasi matematis: Apa, mengapa, dan bagaimana ditingkatkan pada mahasiswa. Euclid, 1(1).

Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 25(2), 284-304.

Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.

Siswanto, Wahyudi & Ariani, Dewi. 2016. *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. Reflika Aditama. Bandung.

Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya. Bandung.

Sugiyono. 2016. *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&N*. Alfabeta. Bandung.

Sumantri, Numan. 2001. *Pembahasa Pendidikan IPS*. Rosda Karya. Bandung.

Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Ombak. Jakarta.

Suparya, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir

- Kritis Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 2(2), 19-24.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenda Media. Jakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Nasmedia Buana Pusaka. Sidoarjo.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 30-41.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahyuningtyas, Zunita. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kelas IV SD*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Walgito. 2018. *Bimbingan dan Konseling Studi Karir*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard annimation dalam pelajaran matematika. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 5(1), 53-63.