

Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media *Puzzle*

Mudrika¹, Rosleny Babo², Idawati³

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia, mudrikaakbar89@gmail.com,
rosleny@unismuh.ac.id, idafadollah@gmail.com

Diterima 21 Juli 2021, disetujui 26 Oktober 2022, diterbitkan 31 Oktober 2022

Pengutipan: Mudrika, Babo, R& Idawati. (2022). Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SD dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media *Puzzle*. *Gema Wiralodra*, 13(2), 429-439, 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS dalam penggunaan model pembelajaran think talk write berbantuan media puzzle di kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jenepono. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan quasi eksperimen. Design yang digunakan adalah non probability sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang digunakan adalah pengambilan hasil tes belajar siswa, nilai perolehan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,54 pada kelas eksperimen dan pada kelas control 78,96. Sedangkan perolehan nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 60,71 sedangkan pada kelas kontrol 56,05. Dari hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS.

Kata kunci: *Think Talk Write Model, Puzzle, Learning Motivation, Learning Outcomes*

ABSTRACT

The use of think talk write learning model asisted by puzzle media in grade IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jenepono. This type of research is quantitative with quasi- experimental. The design used is non-probability sampling. The sample in this study was the fourth grade students of SDIT Ulul Al Baab, totaling 48 students. The data collection technique used was taking student learning test results, the average acquisition value of student learning outcomes was 83.54 in the experimental class and 78.96 in the control class. While the acquisition of the value of students' learning motivation in the experimental class was 60.71 while the control class was 56.05. From the results of the study showed that there were differences in motivation and social studies learning outcomes.

Keyword: *Think Talk Write Model, Puzzle, Learning Motivation, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk membantu siswa agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang ada, serta memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Melalui Pendidikan siswa dapat memahami perbedaan hal yang positif dan hal yang negatif (Isnawan & Sudirman, 2020).

429

Diterbitkan oleh:

Universitas Wiralodra

Jln. Ir. H. Juanda Km 3 Indramayu, Jawa Barat

Kompetensi guru sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sehingga perlu adanya peningkatan kompetensi pedagogik guru untuk mencapai prestasi yang membanggakan (Isnawan & Sudirman, 2022). Usaha guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru diharapkan mampu bertindak sebagai organisatoris pengajaran, menjadi fasilitator belajar siswa, dan dalam hal yang teknis guru tersebut mampu membimbing belajar siswa (Rasilah et al, 2020). Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, memerlukan wawasan yang mantap dan utuh tentang kegiatan belajar mengajar (Sardiman, 2010). Seorang guru sudah seyogyanya mengetahui dan memiliki gambaran yang menyeluruh mengenai proses belajar mengajari yang terjadi, serta langkah-langkah apa yang diperlukan sehingga tugas-tugas keguruan dapat dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Isnawan & Sudirman, 2022). Untuk menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran peranan guru sangatlah diperlukan. Guru harus mampu menggunakan metode, strategi dan media yang mampu menunjang proses pembelajaran (Syaiful, 2011). Media pembelajaran mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Sudirman et al, 2021; Alnnasir, 2017)).

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write* (Arminii et al, 2017; Ernayanti et al, 2016). Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa serta keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat meningkat dan hasil belajar siswa juga meningkat (Nandang et al, 2022). Oleh karena itu model pembelajaran tersebut divariasikan dengan media puzzle sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi (Nurfaidah et al, 2020). Dari penerapan model *Think Talk Write* yang divariasikan dengan media puzzle diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Faridah et al, 2020).

Model pembelajaran ini merupakan perencanaan dan tindakan yang cermat mengenai kegiatan pembelajaran, yaitu melalui kegiatan berpikir (*think*),

berbicara/berdiskusi, bertukar pendapat (talk) dan menulis hasil diskusi (write). Dalam penerapan model *Think Talk Write* (TTW) pada proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara langsung (Amin et al, 2020). Kegiatan belajar siswa dituntut untuk berpikir, mengomunikasikan hasil pemikirannya, dan menuliskan konsep materi yang telah dipahami. Kegiatan belajar siswa tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa serta keaktifan siswa dalam mengomunikasikan pemikirannya karena siswa secara langsung menemukan konsep materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil observasi di lapangan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran maka di kelas kondisi sebagian besar siswa terlihat pasif, siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dilihat para siswa tidak memiliki keaktifan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS yang efektif dan bermakna akan mengembangkan potensi siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang ada dalam masyarakat, sehingga dapat menjadi bekal untuk mengatasi masalah yang akan mereka hadapi dalam kehidupan bermasyarakat. Dari beberapa uraian permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS dalam penggunaan model pembelajaran think talk write berbantuan media puzzle di SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Kec. Binamu Kab. Jenepono.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini untuk melihat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS dalam penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan Media *Puzzle* pada siswa kelas IV A sebagai kelompok kontrol dibandingkan dengan siswa kelas IV B dengan model pembelajaran TTW tanpa berbantuan media *puzzle* sebagai kelompok eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Dalam desain ini, terpilihlah kelas IV A sebagai kelas control dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Kelas IV A dan IV B memiliki karakteristik yang sama atau homogen.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk hasil belajar dan menggunakan angket untuk motivasi belajar. Sedangkan Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis inferensial yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada tahap ini dibagi menjadi dua tahap yaitu uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis yaitu analisis yang dilakukan untuk menyelidiki perbedaan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan uji hipotesis yaitu analisis yang dilakukan untuk menguji hipotesis setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat perbedaan diantara kelas eksperimen dan kelas control peneliti menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pengumpulan data diantaranya: RPP, materi ajar, LKPD, evaluasi, kunci jawaban, lembar observasi guru dan siswa, dan media *puzzle*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control peneliti memberikan soal post test diakhir pertemuan.

Distribusi frekuensi motivasi belajar dalam penggunaan Pembelajaran *Think Talk Write* pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto pada kelas kontrol

Tabel 1. Kategorisasi Motivasi Belajar Kelas Kontrol

| No. | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
|-----|---------------|-----------|----------------|----------|
| 1 | 0 - 24,9% | 0 | 0 | Rendah |
| 2 | 25% - 49,9% | 0 | 0 | Sedang |
| 3 | 50% - 74,9% | 16 | 66,67 | Tinggi |
| 4 | 75% - 100% | 8 | 33,33 | Sangat |

Tinggi

| | | |
|---------------|-----------|------------|
| Jumlah | 24 | 100 |
|---------------|-----------|------------|

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kategorisasi tingkat motivasi belajar siswa pada kelas kontrol siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab terdapat 16 siswa atau 66,67% kategori tinggi dan 8 siswa atau 33,33 kategori sangat tinggi . Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *think talk write* khususnya pada pelajaran IPS bagus.

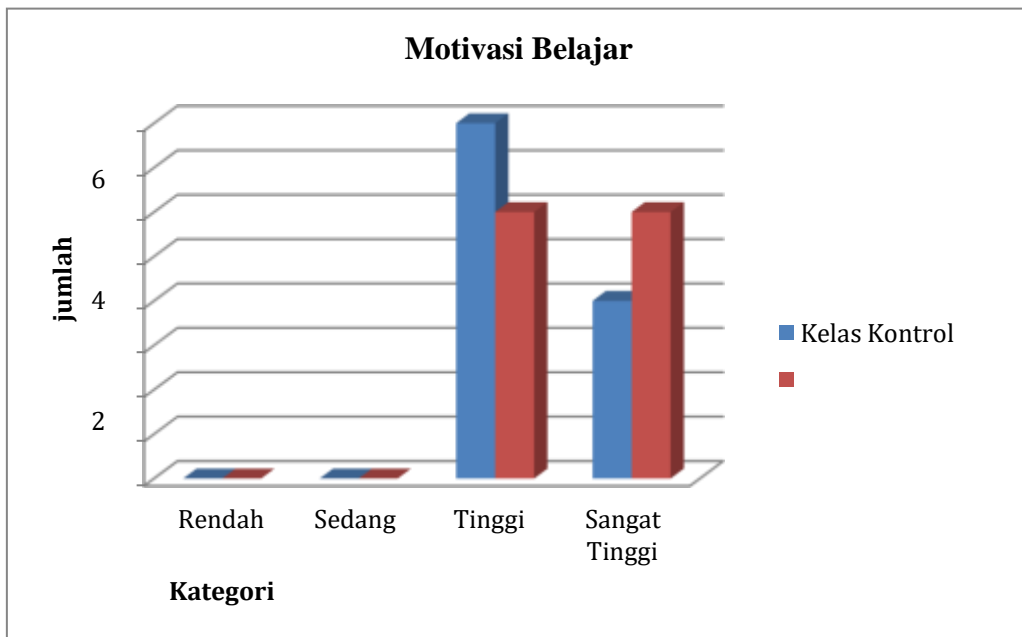
Distribusi frekuensi motivasi belajar dalam penggunaan Pembelajaran *think talk write* pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto pada kelas eksperimen

Tabel 3. Kategorisasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

| No. | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
|---------------|----------------------|------------------|-----------------------|------------------|
| 1 | 0 - 24,9% | 0 | 0 | Rendah |
| 2 | 25% - 49,9% | 0 | 0 | Sedang |
| 3 | 50% - 74,9% | 12 | 50 | Tinggi |
| 4 | 75% - 100% | 12 | 50 | Sangat Tinggi |
| Jumlah | | 24 | 100 | |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa kategorisasi tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab terdapat 12 siswa atau 50% kategori tinggi dan 12 siswa atau 50% kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *think talk write* khususnya pada pelajaran IPS tergolong bagus dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibanding dengan kelas kontrol.

Histogram Motivasi belajar pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Distribusi frekuensi hasil belajar dalam penggunaan Pembelajaran *Think Talk Write* pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jenepono pada kelas Kontrol

Table 4. Kategorisasi Hasil Belajar

| No. | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
|--------|---------------|-----------|----------------|-----------------|
| 1 | <75 | 5 | 20,83 | Perlu Bimbingan |
| 2 | 75-83 | 13 | 54,17 | Cukup |
| 3 | 84-92 | 6 | 25 | Baik |
| 4 | 93-100 | 0 | 0 | Sangat Baik |
| Jumlah | | 24 | 100 | |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa kategorisasi hasil belajar pada kelas kontrol siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab terdapat 5 siswa perlu bimbingan, 13 siswa memiliki kategorisasi cukup, 6 siswa memiliki kategorisasi baik dan kategori sangat baik tidak ada. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *think talk write* khususnya pada pelajaran IPS tergolong masih perlu ditingkatkan.

Distribusi frekuensi hasil belajar dalam penggunaan Pembelajaran *Think Talk Write* pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto pada kelas eksperimen.

Tabel 5. Kategorisasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

| No. | Rentang Nilai | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
|--------|---------------|-----------|----------------|-----------------|
| 1 | <75 | 0 | 0 | Perlu Bimbingan |
| 2 | 75-83 | 12 | 50 | Cukup |
| 3 | 84-92 | 11 | 45,83 | Baik |
| 4 | 93-100 | 1 | 4,17 | Sangat Baik |
| Jumlah | | 24 | 100 | |

Berdasarkan table 5 menunjukkan bahwa kategorisasi hasil belajar pada kelas eksperimen siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab tidak terdapat siswa dalam kategori perlu bimbingan, 12 siswa dengan tingkat presentase (50%) cukup, 11 siswa dengan tingkat presentase (45,83%) baik dan 1 siswa dengan tingkat presentase (4.17%) kategori sangatbaik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *think talk write* khususnya pada pelajaran IPS meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan uji hipotesis pada tabel uji t independent diperoleh signifikansi sebesar 0.015. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* dengan kelas yang diajar dengan

menggunakan pembelajaran *think talk write* tanpa berbantuan media *puzzle*. Dari hasil analisis SPSS, terdapat *Mean Difference* (perbedaan rata-rata) motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,67. Dimana untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 56,04 dan untuk kelas eksperimen sebesar 60,71. Berdasarkan uji hipotesis pada tabel uji t independen diperoleh signifikansi sebesar 0,07 nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* dengan kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *think talk write* tanpa berbantuan media *puzzle*. Dari hasil analisis SPSS, terdapat *Mean Difference* (perbedaan rata-rata) hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,58. Dimana untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 78,96 dan untuk kelas eksperimen sebesar 83,54.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil model pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 56,04 dan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 60,71
2. Hasil model pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDIT Ulul Al Baab Wahdah Islamiyah Jeneponto pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 78,96 dan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 83,54
3. Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar IPS dalam penggunaan model pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* berdasarkan uji t pada motivasi belajar diperoleh signifikansi sebesar 0.015, nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05 sedangkan pada hasil belajar diperoleh signifikansi sebesar 0.007 nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05.

Hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka saran dari penulisan ini yaitu yang dapat peneliti berikan untuk peneliti selanjutnya lebih baik lagi sebagai berikut:

1. Membangun interaksi yang baik pada siswa, hal tersebut dapat dilakukan supaya siswa merasa memiliki kedekatan dengan pendidik. Sehingga siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
2. Menggunakan media pembelajaran menarik yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.
3. Memberikan tugas setelah materi ajar selesai, agar siswa lebih memahami materi yang telah diberikan dan mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
4. Model pembelajaran *think talk write* berbantuan media *puzzle* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran di kelas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Amin, M. H. Al, & Kukuh W, E. (2020). Model Pembelajaran Think Talk Write dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(2), 75–82. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i2.4862>
- Armuni, N. P. S., Wibawa, I. M. C., & Murda, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Ernayanti, L. G. D., Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Farida, I., Ningsih, K., & Titin, T. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif TTW Berbantuan Media Leaflet. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(1), 7. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v2i1.2714>

- Isnawan, M. G., & Sudirman, S. (2020). Pembelajaran Matematika: Strategi Pembelajaran 'Black Tea'dalam Meminimalisir Learning Obstacle Siswa. *Gema Wiralodra*, 11(2), 274-291.
- Isnawan, M. G., & Sudirman, S. (2022). Principal competency model development: Phenomenological design with coaching techniques in Sekolah Penggerak. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 8(01), 59-68.
- Rasilah, Dahlan, J. A & Sudirman. (2020). Pembelajaran Matematika Berbasis Google Clasroom Saat Pademi Covid 19 Dan Dampaknya Terhadap Partisipasi Peserta Didik. *Gema Wiralodra*, 11(2), 171-181.
- Nandang, N., Fitriyani, F., Gunadi, F., & Sudirman, S. (2022). Penggunaan Algebraic Experience Materials Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Gema Wiralodra*, 13(1), 273-284.
- Nurfaidah, N., Sudirman, S., & Mellawaty, M. (2020). Bagaimanakah Cara Siswa Tunagrahita Ringan dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Pembagian?: Exploratory Case Study dalam menggunakan Media Kotak Puzzle Geometri. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 143-152.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudirman, S., Kusumah, Y. S., & Martadiputra, B. A. P. (2021). Augmented reality blended learning instruction: the impact on growing motivation, attitudes, and knowledge in 3D geometry. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(4), 674-683.
- Syaiful, B, D.(2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta