PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TTW (THINK, TALK, WRITE) BERBANTUAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS 1 DI SMAN 1 RAMBAH HILIR

Vivi Nursoviyanti[1], Isjoni[2], Asril[3]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Clasroom Action Research) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran sejarah melalui model pembelajaran TTW (Think, Talk, Write) Berbantuan Media Powtoon pada kelas XI IPS 1 SMAN 1 Rambah Hilir. Prosedur penelitian dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jumlah siklus adalah 2 siklus tiap siklusnya terdiri atas 2 kali pertemuan. Metode pengumpulan data dengan teknik observasi dan angket. Data di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitia menunjukan bahwa adanya peningkatan jumlah minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah pada siklus I sebesar 67,86% dengan kriteria belum berhasiil dan pada siklus II mendapatkan jumlah sebesar 87,10%. Dapat diartikan bahwa minat belajar siswa telah mencapai indicator keberhasilan yaitu 80%. Hasil penelitian observasi menunjukan bahwa ada peningkatan minat beljar siswa. Kesimpulan hasil penelitian mendukung hipotesis penelitian yaitu bahwa model pembelajaran TTW (Think, Talk Write) Berbantuan Media Powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS I di SMAN 1 Rambah Hilir.*

***Keywords**: Model Think, Talk, Write, Minat Belajar, Media Powtoon, Pembelajaran Sejarah*

I. PENDAHULUAN

Mutu pendidikan di suatu negara sangatlah berpengaruh pada masyarakatnya khususnya kepada para peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia yang sangat penting dan berguna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di negaranya. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1), menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana belajar aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dan kepribadiannya kearah yang lebih baik.

Pada zaman serba teknologi seperti sekarang ini, pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan, pendidik dapat menggunakan teknologi, selain itu teknologi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Tujuan pembelajaran adalah mewujudkan efesiensi dan dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik (Isjoni, 2009).

Hasil Pengamatan di SMAN 1 Rambah Hilir menunjukkan bahwa umpan balik siswa pada saat proses pembelajaran sejarah belum dikatakan optimal. Hal ini terlihat ketika guru sedang memberikan pertanyaan-pertanyaan mendasar yang ditanyakan kepada siswa mengenai pembelajaran, namun hanya satu atau dua siswa dalam kelas tersebut yang merespon atas jawaban yang mereka berikan kepada guru, siswa yang lain hanya diam. Tak hanya itu dalam hal aktivitas atau tindakan siswa di dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah kurang optimal terkhusus pada keaktifan dan minat belajar mereka tergolong masih rendah. Ini terlihat ketika guru sedang menerangkan suatu materi yang mereka pelajari, banyak siswa yang masih bermain-main dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting, karena kemampuan keterampilan dan berikomunikasi secara efektif dapat memudahkan siswa untuk menangkap pesan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

Model Think Talk Write atau bisa disingkat menjadi TTW adalah model atau strategi pembelajaran kooperatif yang dibangun melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah Think (berpikir), Talk (berbicara atau berdiskusi) dan Write (menulis). Tujuan dari digunakan model pembelajaran tipe TTW (Think Talk Write) adalah agar setiap peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik dari yang lain dapat membagi ilmu mereka dengan peserta didik yang memiliki kemampuan dibawah mereka dan agar peserta didik lebih termotivasi dan berminat untuk belajar dengan diadakannya diskusi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pemilihan media juga penting dipilih karena peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya dalam memecahkan masalah tersebut, yaitu peneliti akan mencoba sebuah media berbasis Teknologi dan Informasi (TIK) yang lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Dalam Powtoon ini kita bisa menghasilkan video pembelajaran dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu kita juga dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan pada siklus 1 dan 2. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rambah Hilir pada siswa kelas XI IPS 1. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrumen perangka pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sedangkan instrumen pengumpulan data melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan angket.

III. KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989:30). Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi (1996:13) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang.

B. Model Pembelajaran TTW (*Think Talk Write*)

TTW (*Think Talk Write*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang merupakan strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar Pembelajaran kooperatif tipe TTW (*Think Talk Write*) ini akan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran dan aktif dalam kelompoknya. Model Pembelajaran *Think, Talk, Write* adalah pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk mulai belajar dengan memahami permasalahan terlebih dahulu, kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, yang terdiri dari 3 – 5 siswa yang dipilih secara heterogen dan akhirnya menuliskan dengan bahasa sendiri hasil belajar yang diperolehnya. *Think Talk Write* adalah model pembelajaran yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menulis bahasa tersebut dengan lancar. *Think Talk Write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara dan menuliskan topik tertentu. (Huda, 2013:218).

C. Media Pembelajaran *Powtoon*

Secara umum media merupakan kata jamak dari "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle (1996:3) dalam buku strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan (Sanjaya, 2006:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran majalah dan sebagainya.

Powtoon adalah aplikasi yang bersifat online ada di internet dan berfungsi pembuatan video animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan (Anggita, 2020:48). Aplikasi ini memiliki fasilitas bantuan pengguna yang dapat membantu pengguna dalam membuat produk presentasi pada aplikasi *Powtoon* antara lain *Tutorial Page* (halaman tutorial),

halaman tutorial pada aplikasi *Poowton* ini menyediakan video tutorial dengan sembilan langkah atau cara mudah mengoperasikan aplikasi.(Andrianti et al., 2015:60).

D. Minat Belajar

Menurut Sadirman A. M (2003:76) dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan kebutuhannya sendiri. Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari, timbulnya minat belajar disebabkan oleh beberapa hal antara lain karena keinginan yang kuat menaikan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia (Dalyono, 2007:56). Indikator minat menurut Slameto (2010:58) yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tindakan Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 pada jam ketiga dan pertemuan kedua pada tanggal 26 Juli 2023 pada jam pelajaran keempat dengan materi Kerajaan Maritim pada Masa Hindu Buddha di Nusantara. Pada pertemuan satu membahas materi tentang Kerajaan Kutai dan pada pertemuan kedua membahas tentang Kerajaan Tarumanegara.

Tabel 1. Analisis Aktivitas Guru Dan Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kategori
	I	II		
Guru	44%	62%	53%	Cukup Baik
Siswa	44,53%	48,88%	46,70%	Cukup Baik

Referensi: *Hasil Olahan Peneliti 2023*

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru menggunakan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) Berbantuan media *Powtoon* pada siklus I mendapatkan kategori cukup baik, dimana dalam pertemuan I mendapatkan skor sebanyak 44% dan pada pertemuan 2 mendapatkan 62%. Sehingga mendapatkan rata-rata sebesar 53%. Sedangkan pada aktivitas siswa siklus I pada pertemuan I mendapatkan skor sebanyak 44,53% dan pada pertemuan II mendapatkan skor sebanyak 48,88% dengan Rata-rata sebesar 46,70%. Berdasarkan hasil observasi, masih termasuk kategori cukup baik. Masih banyak indikator yang belum mencapai keberhasilan. Maka dari itu berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti menyusun perbaikan untuk siklus II.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

SIKLUS I		RATA-RATA	KRITERIA KEBERHASILAN	KET
I	II			
66,61%	69,11%	67,86%	80%	BELUM BERHASIL

Referensi: *Hasil Olahan Peneliti 2023*

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I yang berjumlah 28 orang siswa mengisi angket dengan mendapatkan rata-rata minat sebesar 67.86% dimana belum mencapai dengan kriteriakeberhasilan yaitu sebesar 80% sehingga dapat dikatakan hasil minat belajar pada siklus I tergolong belum berhasil, secara klasikal siswa masih belum cukup berminat terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) Berbantuan Media *Powtoon* dikarenakan banyak siswa yang belum paham menggunakan model model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) dan juga banyak siswa yang masih bermain main dalam belajar.

Siklus II

Tindakan siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada jam ketiga tanggal 31 Juli 2023 dan pertemuan keempat dilaksanakan pada jam keempat tanggal 2 Agustus 2023. Pada pertemuan ketiga membahas sub bab materi kerajaan sriwijaya. Pada pertemuan keempat membahas sub bab materi kerajaan majapahit.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kategori
	III	IV		
Guru	81%	90%	85%	Sangat Baik
Siswa	70,31%	89,95%	80,13%	Sangat Baik

Referensi: Hasil Olahan Peneliti 2023

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru menggunakan model pembelajaran TTW (Think Talk Write) Berbantuan media Powtoon pada siklus I mendapatkan kategori Sangat baik. Dimana pada aktivitas guru siklus II pada pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 81% dan pada pertemuan keempat mendapatkan skor sebesar 90% sehingga rata-rata aktivitas guru yang diperoleh dari siklus II adalah sebanyak 85%. Sedangkan pada hasil aktivitas siswa pada siklus II pertemuan ketiga mendapatkan skor sebesar 70,31% dan pada pertemuan keempat mendapatkan skor sebesar 89,95%. Sehingga rata-rata hasil dari aktivitas siswa pada siklus II mendapatkan skor sebanyak 80,13%. Kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah termasuk kategori sangat baik. Ini menandakan bahwa guru dan siswa sudah sangat aktif dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran TTW (Think Talk Write) berbantuan media Powtoon

ini. Pada siklus II ini sudah mencapai kriteria keberhasilan, sehingga berdasarkan hasil refleksi perencanaan untuk siklus selanjutnya dihentikan

Tabel 4. Hasil Minat Belajar Siswa

SIKLUS II		RATA-RATA	KRITERIA KEBERHASILAN	KET
III	IV			
83,35%	90,85%	87,10%	80%	BERHASIL

Referensi: *Hasil Olahan Peneliti 2023*

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa berada pada kreteria "Berhasil". Siswa yang mencapai nilai ≥80%. Sehingga rata-rata minat belajar siswa pada siklus II sebesar 87,10%. Hal ini meningkat dari Hasil angket siklus I sebesar 19,24%. Minat belajar sangat mempengaruhi pemahaman pembelajaran khusus nya sejarah dengan menggunakan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media *Powtoon* ini siswa di kelas XI IPS I SMAN 1 Rambah Hilir sangat menyukai pembelajaran sejarah sehingga menimbulkan minat belajar siswa.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan dilakukannya tindakan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran TTW (Think Talk Write) Berbantuan Media Powtoon dapat meningkatkan aktivitas guru dengan presentase siklus I sebesar 53.13% dengan kategori Cukup, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 85.94% dengan kategori Sangat Baik.
2. Dengan dilakukannya tindakan perbaikan dengan memanfaatkan model pembelajaran TTW (Think Talk Write) Berbantuan Media Powtoon dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas XI IPS SMAN 1 Rambah Hilir. Pada aktivitas siswa siklus I mendapatkan persentase sebesar 46.70% dengan kriteria Cukup. Kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80.13% dengan kriteria Sangat Baik.
3. Penggunaan model pembelajaran TTW (Think Talk Write) Berbantuan Media Powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan presentase pada siklus I adalah sebesar 67.86% dengan keterangan belum berhasil. Kemudia meningkat pada siklus II sebesar 87.10% dengan keterangan berhasil.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Andrianti, Y., Susanti, R., & Hudaidah. (2015). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Palembang*. 60

Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, 7*(2). 48

Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Putri. 56

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 217-218

Isjoni. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Alaf Riau.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Kencana Prenada Media. 163

Sardiman A.M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* . Jakarta: Grafindo Persada. 76

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 58

Widja, I Gede. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta metode pengajaran Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.* Hlm 30.