

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini sistem pendidikan sekolah dasar di Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 yang dimana pembelajarannya tematik. Maksudnya Tematik disini adalah pembelajaran terpadu yang konsep pembelajaran melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pada model ini guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Pada pembelajaran ini guru harus bisa memiliki pemahaman yang luas tentang tema yang akan dipilih dalam mata pelajaran yang saling berhubungan antara pelajaran satu dengan yang lainnya. Karena pembelajaran tematik ini merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan antara materi pelajaran dengan pengalaman belajar. Guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan belajar harus tersedia, baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Berdasarkan penelitian ini peneliti akan meneliti tentang Tema 9 Kayanya Negeriku yang bermuatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Pembelajaran di sekolah mencakup berbagai muatan pembelajaran diantaranya adalah Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PPKn. Disini akan dilakukan penelitian tentang muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Susanto (2013:137) menyatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Alma (2003:148) berpendapat bahwa luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk

baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik yang semuanya dipelajari dalam ilmu sosial.

Nurgiyantoro (2016:158) menjelaskan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Menurut Atmazaki (2013) menyatakan mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pada penelitian ini, diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS karena menurut penuturan guru kelas IV dalam pembelajaran siswa masih kesulitan untuk memenuhi unsur-unsur dari dua muatan tersebut. Terlihat salah satunya adalah ketika salah satu siswa disuruh untuk mengemukakan pendapatnya mengenai pemanfaatan sumber energi alam dalam kehidupan sehari-hari, siswa juga kurang percaya diri dalam menyampaikan unsur-unsur dalam cerita. Hal tersebut juga berimbas pada hasil belajar yang menurun terkait muatan tersebut (Lampiran 8).

Djahiri (2014) menuliskan hal lain mengenai salah satu tujuan IPS yang dikembangkan adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang aktif, dalam hal ini warga negara yang aktif dapat diartikan sebagai manusia yang mampu mengambil keputusan yakni mulai dari memecahkan masalah secara individu, masalah sosial sampai pada kemampuan mempengaruhi kebijakan politik. Berdasarkan pendapat Djahiri (2014), cara mempermudah pencapaian tujuan IPS

dalam proses belajar mengajar ilmu-ilmu sosial menekankan proses pembelajaran dengan kegiatan aktif dilapangan untuk mempelajari kehidupan nyata dengan menggunakan bahan dan keterampilan yang ada dilapangan.

Somantri (2012:73) menjelaskan pembelajaran IPS dianggap suatu pembelajaran yang membingungkan, membosankan, tidak menarik, terlalu banyak materi. Pembelajaran IPS dianggap membingungkan karena yang dikaji adalah manusia serta berbagai masalah sosial yang melingkupinya. Seperti yang kita ketahui bahwa setiap individu memiliki karakteristik yang unik yang membedakan satu dengan yang lainnya. Hal ini menyebabkan perbedaan pandangan manusia dalam menyikapi berbagai masalah sosial yang semakin kompleks dihadapi oleh setiap individu. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, pembelajaran IPS yang dipelajari bersifat sederhana. Salah satunya adalah Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan dimasa Jepang dan Belanda. Apabila siswa tersebut memahami bagaimana konsep materi Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan dimasa Jepang dan Belanda untuk menganalisis perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang Belanda akan lebih mudah.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Oleh karena itu belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis, ini sesuai pendapat (Resmini dkk, 2006: 49) yang mengemukakan bahwa, Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis.

Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang dialami oleh siswa masih menemui permasalahan, dibuktikan dengan hasil observasi pada 28 Januari 2019 dengan siswa kelas IV SDN 02 Panjunan menunjukkan ada 50% data siswa hasil belajar yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPS dan 45% data siswa hasil belajar yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia masih rendah. (Lampiran 3 dan Lampiran 4)

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD 02 Panjunan pada tanggal 28 Januari 2019 menyebutkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, secara keseluruhan rasa percaya diri siswa ketika mengikuti proses pembelajaran masih belum muncul, hal ini dibuktikan dari kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung masih terdapat sebagian siswa yang takut untuk bertanya, menjawab sampai menyampaikan pendapatnya. Bahkan guru kelas IV menyebutkan ada beberapa siswa ketika sedang terjadi kegiatan berkelompok dengan teman-temannya secara heterogen, masih terlihat canggung sampai kurang percaya diri berada dalam kelompok tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh rasa rendah diri karena siswa ditempatkan dikelompok yang mayoritas tidak dikenalnya secara mendalam atau karena memang siswa tersebut sudah mempunyai rasa percaya diri yang rendah dikarenakan rasa malu yang tinggi serta belum bisanya beradaptasi dengan bekerjasama dalam suatu kelompok. Sedangkan rasa takut, minder dan

malu merupakan salah satu kelemahan yang dapat mengurangi percaya diri. Guru kelas menyebutkan bahwa masih kesulitannya siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. (Lampiran 8)

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas IV SDN 02 Panjunan pada tanggal 28 Januari 2019 menyampaikan ketika pembelajaran guru tidak menggunakan variasi ataupun sarana media dalam mengajar, guru hanya mengajarkan dengan bantuan papan tulis saja sehingga siswa kurang maksimal dalam penyerapan materi. Siswa merasa kurang percaya diri dan merasa minder dengan teman lain yang dirasanya lebih pintar, siswa juga masih merasa rendah diri ketika diminta untuk diskusi kelompok oleh guru kelas, sedangkan siswa tersebut hanya akrab pada satu atau dua teman saja. Siswa juga menceritakan bahwasanya siswa lebih suka untuk melakukan kegiatan atau proses pembelajaran yang bersifat aktif bergerak dan menggunakan media ketika proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas akan terasa menyenangkan dan tidak merasa bosan, walaupun memang beberapa dari siswa masih terhambat dengan kurangnya rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya percaya diri siswa juga dipicu karena adanya rasa malu akan pergaulan di dalam kelas, rasa minder dengan teman-temannya sehingga muncul rasa kurang percaya diri di dalam dirinya (Lampiran 9).

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Januari 2019 juga menunjukkan bahwa siswa minim dalam partisipasi didalam kelas, rasa percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas baik itu individu maupun kelompok masih belum maksimal dikarenakan adanya rasa malu dalam bertanya, mengemukakan pendapat, takut jika salah dalam menjawab, tidak adanya keberanian dalam bertindak, dan kurang yakinnya akan kemampuan sendiri. Observasi tersebut juga ditemukan beberapa masalah pada siswa kelas IV ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu ketika beberapa siswa disuruh maju oleh guru kelas terkait dengan penyampaian pendapat berupa contoh mengenai pemanfaatan sumber energi alam, dalam kegiatan yang berlangsung itu siswa tidak bisa mengucapkan satu kalimatpun, ada yang sedikit mengucap setelah itu

berhenti, dan dua lainnya hanya menundukkan kepala kebawah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum bisa mengeluarkan kepercayaan dirinya dalam mengemukakan pendapat (Lampiran 7).

Penggunaan model dan media masih minim dalam proses pembelajaran serta masih berpusatnya pembelajaran pada guru, hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurang termotivasinya siswa dan kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada rendahnya percaya diri. Model serta media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan guna memunculkan kegiatan menyenangkan bagi para siswa, mampu menumbuhkan percaya diri siswa terutama dalam aspek yakin dengan kemampuan diri sendiri, berani melakukan sesuatu yang positif, dan bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru serta siswa kelas IV SDN 02 Panjunan, fokus masalah yang terdapat dalam pembelajaran tematik diantaranya adalah rendahnya hasil belajar siswa, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa rendah diri dengan temannya yang lebih pintar, siswa merasa takut sebelum mencoba seperti bertanya, menjawab atau bahkan memberikan pendapatnya, dan rasa percaya diri siswa dalam melakukan kegiatan di dalam kelas yang tergolong rendah. Hal-hal tersebut merupakan pencerminan dari percaya diri, sehingga dapat dikatakan secara umum bahwa percaya diri siswa belum terpenuhi sepenuhnya. Aspek-aspek rasa percaya diri yang belum dicapai di kelas IV SD 02 Panjunan antara lain yaitu keyakinan akan kemampuan yang dimiliki, kemandirian, dan keberanian dalam bertindak.

Berdasarkan permasalahan serta hasil diskusi dengan guru kelas maka peneliti menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa pada SDN 02 Panjunan dengan menggunakan model TTW (*Think Talk Write*). Model TTW (*Think Talk Write*) dipilih karena model ini menekankan pada keberhasilan siswa untuk belajar secara kritis, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) adalah model pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi siswa. Model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) dikembangkan oleh Lusua (2014) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) yang dibangun melalui berpikir, berbicara dan menulis. Alur model TTW (*Think Talk Write*) dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide dengan temannya kemudian menulis hasil diskusi. Model ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 3-5 siswa. Dalam kelompok ini semua siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengar dan membagi ide bersama teman kemudian mengungkapkannya melalui tulisan.

Shoimin (2014:212) mengemukakan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) memiliki karakter tersendiri, kelebihanya yaitu: (1) Mengembangkan kemampuan berpikir untuk memahami masalah dan kemudian memecahkan masalah, (2) Bacaan atau soal yang bersifat open ende akan memberikan kesempatan siswa untuk mengasah kemampuan berfikir kritis dan kreatif, (3) Memberikan siswa kesempatan berkomunikasi serta menuliskan ide-ide yang didapat kemudian merumuskannya dalam suatu tulisan sebagai bentuk pemahaman siswa atas apa yang didapat.

Shoimin (2014:212) berpendapat bahwa dari kelebihan model pembelajaran tersebut didukung oleh langkah-langkah penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) sebagai berikut : (1) Guru membagikan LKS yang memuat soal yang harus dikerjakan oleh siswa serta petunjuk pelaksanaannya, (2) Peserta didik membaca masalah (*think*) yang dikemas berupa komik bergambar dan mencatat hal-hal penting menyangkut tentang pertanyaan-pertanyaan yang berada pada LKS, (3) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3-5 siswa), (4) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan kelompok membahas hasil catatan (*talk*), (5) Dari hasil diskusi peserta didik secara individu merumuskan pengetahuan berupa jawaban, (6) Perwakilan kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok, sedangkan kelompok lain diminta memberi tanggapan,

(7) Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari.

Model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) memberikan kesempatan siswa untuk memahami konsep materi yang dipelajari sendiri dan guru meluruskan serta menguatkan pendapat pemahaman siswa atas materi. Huinker dan Laughlin (dalam Shoimin, 2014:212) mengungkapkan bahwa aktivitas yang dilakukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan pemahaman konsep dan komunikasi peserta didik adalah dengan penerapan pembelajaran TTW (*Think Talk Write*). Tujuan dari strategi ini adalah pendalaman materi, penggalian materi, pemahaman materi secara individu. Tata laksana model TTW (*Think Talk Write*) cukup mudah, tetapi perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini.

Sudjana (2015: 64), menyatakan komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi yang ingin disampaikan. Nurgiyantoro (2010: 434), menyatakan Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.

Menerapkan penggunaan media Komik Strip dapat menciptakan minat peserta didik untuk lebih mengasah keaktifan dari dalam diri siswa sendiri. Sadiman, dkk (2014:28) menyebutkan bahwa komik strip pada dasarnya adalah media massa, dicetak di majalah, surat kabar, atau sebuah buku. Proses penggunaan media komik strip yaitu dengan berkelompok, dimana perwakilan mengambil selembarnya komik strip tersebut dan melihat instruksi di dalamnya, setelah itu siswa tersebut merundingkan isi cerita bersama kelompoknya yang tertera pada media komik strip.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Rusnilawati (2016) tentang penerapan model TTW (*Think Talk Write*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan pra-penelitian diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 22,92% dengan kategori “Kurang Aktif”, meningkat pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 50,55% dengan kategori “Cukup Aktif” dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II sebesar 62,54% dengan kategori “Aktif”. Hasil dari prestasi belajar siswa diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan sebesar 24,22% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kriteria “Kurang”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan dan diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 68,67% dari jumlah keseluruhan siswa dengan kriteria “Baik”. Mengalami peningkatan pada siklus II dengan diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 89,86% dengan kriteria “Baik Sekali”.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model TTW (*Think Talk Write*) Berbantuan Media Komik Strip Pada Tema Kayanya Negriku Kelas IV SDN 02 Panjunan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam proses belajar mengajar pada siswa SDN 02 Panjunan melalui model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media komik strip pada tema kayanya negriku kelas IV SDN 02 Panjunan Tahun ajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa SDN 02 Panjunan dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media komik strip pada tema kayanya negriku kelas IV SDN 02 Panjunan Tahun ajaran 2018/2019 ?

3. Bagaimana penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media komik strip terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negriku di SDN 02 Panjunan Tahun ajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan Guru menyikapi proses belajar mengajar pada siswa dikelas IV Tema 9 Kayanya Negeriku melalui model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media Komik Strip.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya Model TTW (*Think Talk Write*) di kelas IV Tema 9 Kayanya Negeriku berbantuan media komik strip.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media komik strip terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SDN 02 Panjunan.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif rujukan informasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan pada tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1 dan subtema 2 dalam pembelajaran 1 dan 3 muatan Bahasa Indonesia dan IPS sebagai peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan model TTW (*Think Talk Write*) melalui media Komik Strip.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

1.4.2.1 Bagi Guru Sekolah Dasar

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas, meningkatkan profesionalisme guru dan menambah wawasan serta pengetahuan mengenai model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) dan media komik strip.

1. Sebagai bahan untuk merefleksi diri dan mampu memperbaiki pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat.

1.4.2.2 Bagi Siswa

1. Penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media Komik Strip diharapkan dapat memberikan ruang lebih bagi aktivitas siswa selama pembelajaran.
2. Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan kreativitas dan pemahaman siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah Dasar

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 02 Panjunan, dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran disekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat mengembangkan keterampilan serta menambah wawasan peneliti dalam meningkatkan kualitas diri demi tujuan penelitian.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN 02 Panjunan kelas IV semester 2 pada Tema 9 Kayanya Negeriku Sub Tema 1 yaitu Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dan Sub Tema 2 yaitu Pemanfaatan Kekayaan alam Indonsia dengan variable penelitian peningkatan hasil belajar siswa, dengan hadirnya model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berbantuan media komik strip. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang mencapai sasaran serta belum digunakan secara efektif. Untuk memecahkan masalah tersebut, guru harus pintar memilih dan mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*). Penerapan model TTW (*Think Talk Write*) yang telah dipilih peneliti ini diharapkan dapat

meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam tema Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SDN 02 Panjunan. Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tema 9 Kayannya Negeriku pada kelas IV yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

Kompetensi dasar

3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

IPS

Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Tabel 1.1 Indikator Dasar Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3 mencari suatu informasi seorang tokoh melalui wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan
3.4 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	3.4 membuat laporan hasil wawancara dengan seorang tokoh menggunakan kosa kata yang baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tertulis

Tabel 1.2 Indikator Ilmu Pengetahuan Sosial

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1 menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat luas
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1 Membuat suatu laporan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaat sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat luas

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi hasil belajar, model TTW (*Think Talk Write*), media komik strip, dan Tema 9 Kayanya Negriku.

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor, yaitu hasil usaha kegiatan belajar yang sudah dicapai yang dapat diukur setelah melaksanakan proses belajar atau setelah mendapatkan pengalaman belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama melakukan kegiatan belajar. Faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan.

1.6.2 Model TTW (*Think Talk Write*)

Model TTW (*Think Talk Write*) adalah pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memulai belajar dengan memahami permasalahan terlebih dahulu, kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, dan akhirnya menuliskan dengan bahasa sendiri hasil belajar yang diperolehnya. pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memulai belajar dengan memahami permasalahan terlebih dahulu, kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, dan akhirnya menuliskan dengan bahasa sendiri hasil belajar yang diperolehnya. Langkah-langkah dalam model (*Think Talk Write*) sebagai berikut : 1) *Think*, merupakan aktivitas siswa untuk berpikir, 2) *Talk*, merupakan aktivitas siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan bahasa yang mereka pahami, 3) *Write*, merupakan aktivitas siswa dalam menuliskan hasil diskusi/dialog pada lembar aktivitas siswa.

1.6.3 Media Komik Strip

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Media dibedakan berdasarkan 3 jenis, yaitu: 1) Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual). 2) Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran). 3) Multimedia (dibantu proyektor LCD).

Media komik yang digunakan oleh peneliti termasuk dalam kategori media grafis yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Media komik strip merupakan media pembelajaran yang dipadukan dari kartu dengan gambar serta instruksi di dalam kartu, setelahnya kartu dilaminating dengan penggunaan kertas warna-warni serta ukuran kartu adalah 6 x10 cm.

1.6.4 Tema 9 Kayanya Negeriku

Tema 9 Kayanya Negeriku pada sub Tema 1 yaitu Kekayaan Sumber Energy di Indonesia dan Sub Tema 2 yaitu Pemanfaatan Kekayaan alam Indonsia. dilakukan pada pembelajaran ke 1, dan 3 dengan muatan Bahasa Indonesia difokuskan pada wawancara untuk mencari informasi menggunakan daftar pertanyaan.Sedangkan muatan IPS difokuskan pada Lingkungan Sosial mengenai karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.