

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE*
BERBANTU MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V MATA PELAJARAN IPS SD NEGERI KUTOSARI 02 BATANG**

Rudi Hidayat, Choirul Huda, Qoriati Mushafanah

Universitas PGRI Semarang Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang

e-mail: rudycarrera911@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi model dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah Model Pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *Puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang? Dengan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang. Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kutosari 02 Batang dengan sampel penelitian yaitu kelas VA dan VB. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat data dan uji hipotesis. Berdasarkan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,76285 sedangkan t_{tabel} dengan $dk=n_1+n_2-2 = 22+23-2 = 43$, dan taraf signifikan 0,05 maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,68. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,76285 > 1,68$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang dibanding dengan menggunakan model konvensional. Saran yang dapat penulis sampaikan pada penelitian ini adalah agar model pembelajaran *Think talk Write* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran

Kata Kunci : *Think Talk Write*, *Media Puzzle*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pada pasal 1 menyebutkan disebutkan bahwa pendidikan adalah

salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang optimal sehingga siswa mencapai hasil belajar sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau bahkan lebih.

Permasalahan dilapangan yang terjadi pada kelas V SD Negeri Kutosari 02 Batang diantaranya penggunaan model pembelajaran ceramah dalam kegiatan pembelajaran dan siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung, hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang termuat dalam UU no. 20 Th. 2003 pasal 1, yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak sesuai harapan atau tuntas KKM khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat,

negara, dan bahkan didunia (Banks dalam Susanto, 2013: 141). Karakteristik mata pelajaran IPS menurut wali kelas VA SD Negeri Kutosari 02 Batang, IPS merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menghafal (hafalan) dikarenakan materi dari IPS tersebut bersifat abstrak sehingga siswa seusia kelas V SD yang tahapan berpikirnya masih dalam tahapan berpikir secara konkret terkadang mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi IPS tersebut.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman 2009: 143).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *Think Talk Write*. Model pembelajaran *Think Talk Write* merupakan model

pembelajaran berkelompok yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase *think* (berpikir), fase *talk* (berbicara) dan fase *write* (menulis). *Think Talk Write* pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis. Alur kemajuan strategi *Think Talk Write* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca. Selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis (Hamdayama, 2014: 217). Model pembelajaran tersebut divariasikan dengan media *puzzle* sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi. Dari penerapan model *Think Talk Write* yang divariasikan dengan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *Think talk Write* berbantu media *puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang?”.

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui keefektifan model *Think Talk Write* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang.

Menurut Supriyono (2014: 5) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, persepsi dan keterampilan”. Dalam Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 7) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Media (Sadiman, dkk, 2012: 7) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak maupun mental dalam bentuk aktifitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi (Kustandi, dkk 2011: 23).

Peneliti memilih model pembelajaran *Think Talk Write* yang divariasikan dengan media *puzzle* berupa *puzzle* tokoh kemerdekaan yang terdiri dari dua sisi, sengan sisi luar berupa gambar tokoh kemerdekaan dan sisi dalam berisi potongan informasi tentang tokoh tersebut, dan nantinya siswa diminta mencari informasi dari *puzzle* tersebut dan menyatukan kembali. Dan pada bagian akhirnya setiap kelompok melakukan presentasi didepan kelas. Setelah dipresentasikan setiap kelompok membuat pertanyaan beserta jawabannya kemudian pertanyaan tersebut ditukar kepada kelompok lain untuk dijawab, apabila siswa

atau kelompok menjawab benar maka memperoleh nilai atau *point*.

Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Think Talk Write* yang telah dilakukan oleh Komang Ratna Puspa Sari dengan judul penelitian “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD N 1 Peguyangan Denpasar” dari hasil uji hipotesis dengan uji t, dengan menggunakan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 78 diperoleh t_{tabel} sebesar 2,000 sedangkan t_{hitung} berdasarkan hasil analisis diperoleh 8,05 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ makadapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Didasari permasalahan dilapangan dan dengan rujukan dari penelitian sebelumnya, maka diadakan penelitian dengan judul “ Keefektifan model

pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kutosari 02 Jl. Raya Kutosari Desa Kutosari, Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang. Penelitian didasarkan pada semester genap kelas V tahun ajaran 2016/2017, pada tanggal 8-10 Mei 2017.

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kutosari 02 Batang. Sampel adalah bagian (anggota) dari populasi yang diambil secara benar, karena dapat mewakili populasi secara sah (*representatif*) (Soegeng, 2016: 94). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kutosari 02 Batang yaitu kelas VA dan VB. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *cluster random sampling*. Dimana kelas V paralel 2 kelas yaitu

belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang”.

kelas VA dan VB, dan Kelas VA sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Think Talk Write* sedangkan kelas VB merupakan kelas kontrol yang akan diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional atau ceramah.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian *Pretest-posttest control group design*. Yaitu dengan menggunakan dua subjek penelitian yaitu kelas VA dan kelas VB. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest-posttest* dan hasil belajar akhir (nilai *posttest*) dari kedua kelas tersebut. Dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari model pembelajaran *Think Talk Write* yang diberikan pada kelas VA SD Negeri Kutosari 02 Batang.

Keefektifan (KBBI, 2008: 374) berasal dari kata efektif yang mempunyai arti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya),

dapat membawa hasil, berhasil guna (tentang suatu usaha, tindakan). Sedangkan kata keefektifan mempunyai arti keadaan berpengaruh, keberhasilan (tentang usaha, tindakan). Keefektifan juga bisa diartikan sebagai suatu keberhasilan dari suatu usaha tertentu atau tindakan tertentu. Pembelajaran dianggap efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan (Uno, 2015: 173).

Tahapan penelitian adalah sebagai berikut: (a) tahapan persiapan, yang meliputi: penentuan materi, membuat rancangan pembelajaran, menyesuaikan alokasi waktu, membuat kisi-kisi instrumen soal dan menyusun instrumen soal. (b) tahapan pelaksanaan, yaitu melakukan pembelajaran sesuai dengan rancangan penelitian pada kelas yang telah ditentukan. (c) tahapan analisis, meliputi: analisis awal, analisis akhir dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada SD Negeri Kutosari

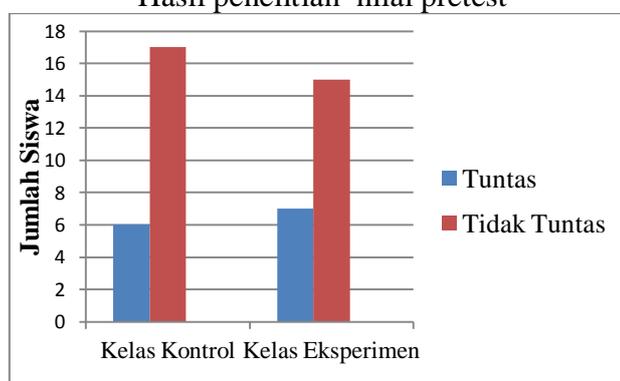
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang sudah di uji validitas, reliabilitas, taraf kesukran, dan daya pembeda. Instrumen soal tersebut berjumlah 30 butir soal pada mata pelajaran IPS kompetensi dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia”. Selanjutnya nilai test yang diperoleh siswa (*pretest* dan *posttest*) di uji normalitas menggunakan uji lillieforse dan uji homogenitas menggunakan uji F. Pada analisis data akhir yang diperoleh dari nilai tes akhir siswa (*posttest*), kemudian di uji normalitas akhir dengan menggunakan uji lillieforse, uji ketuntasan belajar yang meliputi ketuntasan belajar individu dan klasikal, uji hipotesis menggunakan uji *t-test*, dan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

02 Batang diperoleh nilai awal siswa (*pretest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah siswa	Rata-Rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas (siswa)	Tidak Tuntas (siswa)
Eksperimen	22	59,95	80	43	7	15
Kontrol	23	53,35	80	33	6	17

Grafik 1
Hasil penelitian nilai *pretest*



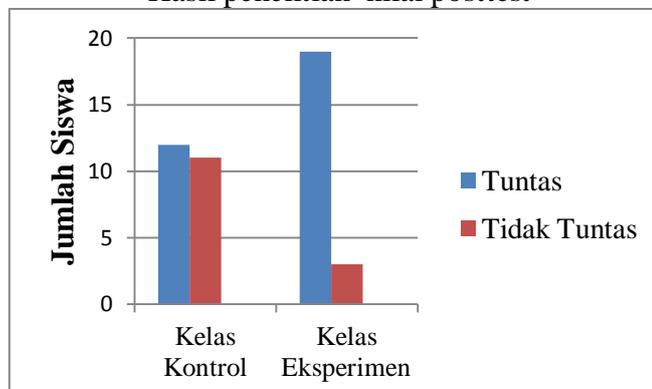
Dari tabel 1 dan grafik 1, dapat dilihat selisih hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai tersebut merupakan nilai siswa sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran masing-masing. Setelah dilakukan tes awal (*pretest*) dan dipat hasilnya, kemudian dilakukan pembelajaran dengan perlakuan masing-masing.

Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle*, sedangkan untuk kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional atau ceramah. Setelah diberi perlakuan kemudian dilakuakn tes akhir (*posttest*) dan didapat hasil *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi nilai *posttest* kelas ekperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah siswa	Rata-Rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Tuntas (siswa)	Tidak Tuntas (siswa)
Eksperimen	22	80,32	93	67	19	3
Kontrol	23	70,35	90	43	12	11

Grafik 2
Hasil penelitian nilai posttest



Data nilai hasil pretest dan posttest kemudian dilakukan pengujian normalitas dengan uji lillieforse. Pada hasil nilai pretest dilakukan pengujian normalitas awal untuk masing-masing kelas. Untuk uji normalitas awal pada kelas eksperimen diperoleh $L_0=0,182$ dan $L_{tabel}=0,190$ maka $L_0 > L_{tabel}$ sehingga data berdistribusi normal, untuk kelas kontrol diperoleh $L_0=0,130$ dan $L_{tabel}=0,173$ maka $L_0 > L_{tabel}$ sehingga data berdistribusi normal.

Setelah didapat data dari kedua kelas berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan uji F, dengan $S^2=296,0252$ dan $B=106,267$ diperoleh hasil χ^2 sebesar 3,7286 dengan taraf nyata sebesar 5% atau interval kepercayaan sebesar 95% dan $dk = 1$ maka

diperoleh $\chi^2_{95\%(1)} = 3,84$. Sehingga $\chi^2 < \chi^2_{95\%(1)}$, karena chi hitung (3,7286) < chi tabel (3,84) maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varian yang homogen.

Setelah dilakukan analisis pada hasil pretest siswa, kemudian hasil posttest dilakukan pengujian uji normalitas dengan uji lillieforse. Untuk kelas eksperimen diperoleh $L_0=0,148$ dan $L_{tabel}=0,190$ maka $L_0 > L_{tabel}$ sehingga data berdistribusi normal, untuk kelas kontrol diperoleh $L_0=0,147$ dan $L_{tabel}=0,173$ maka $L_0 > L_{tabel}$ sehingga data berdistribusi normal.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar individu siswa :

$$\text{ketuntasan individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

siswa dapat dikatakan tuntas secara individu apabila hasil nilai siswa ≥ 75 , dari perhitungn ketuntasan individu siswa kelas eksperimen diperoleh 19 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas, sedangkat untuk kelas kontrol 12 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal siswa:

$$\text{Tingkat ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar secara klasikal, dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari siswa berhasil mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditetapkan atau KKM.. dari hasil perhitungan, kelas ekperimen tuntas secara klasikal 86,6363% dan kelas kontrol tuntas secara klasikal 52,1739%.

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini yang akan diuji adalah

Model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

Model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

Dengan kriteria keefektifan dari mdel *Think Talk Write*, sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa mencapai nilai KKM yaitu ≥ 75 dengan minimal 75% dari jumlah seluruh siswa tuntas KKM setelah diberi perlakuan.
- 2) Adanya perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran tertentu.
- 3) Peningkatan nilai *posttest* yang signifikan dari nilai *pretest*.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai akhir (*posttest*) dengan rata-rata kelas eksperimen 80,32 dan rata-rata kelas kontrol 70,35. Simapangan gabungan 9,8319 sehingga diperoleh t_{hitung} sebesar 2,7628 dan t_{tabel} sebesar 1,68 dengan

dk=43 dengan taraf signifikan 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,7628 > 1,68$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai posttest pada masing-masing kelas, dilakukan pengujian uji N-gain, dengan rumus $g = \frac{T_2 - T_1}{T_{maks} - T_1}$, dan didapat hasil uji N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,5085 terletak pada kriteria sedang, hasil perhitungan uji N-gain pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 0,38558 pada kriteria sedang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji N-gain kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai sebesar 0,1229.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran *Think Talk Write* dibanding dengan kelas kontrol dengan perlakuan model

konvensional, hal ini sesuai dengan pendapat Hamdayama (2014: 221-222) *Think Talk Write* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Model pembelajaran berbasis komunikasi dengan strategi TTW dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik, siswa dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan temannya sehingga siswa saling membantu dan saling bertukar pikiran. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
- 2) Model pembelajaran berbasis komunikasi dengan strategi TTW dapat melatih untuk menuliskan hasil diskusinya ke bentuk tulisan secara sistematis sehingga siswa akan lebih memahami materi dan membantu siswa untuk mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk tulisan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu puzzle efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran IPS SD Negeri Kutosari 02 Batang. Keefektifan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu *puzzle* terlihat dari:

- 1) peningkatan hasil belajar (*posttest*), persentase ketuntasan klasikal untuk kelas VA (kelas eksperimen) 86,63% dengan nilai rata-rata 80,32. Sedangkan persentase pada kelas VB (kelas control) yaitu 52,174% dan nilai rata-rata 70,35
- 2) Hasil Uji t-test diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dibanding nilai t_{tabel} yaitu $2,76258 > 1,68$ sehingga H_a yaitu model pembelajaran *Think Talk Write* berbantu media *Puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS dibanding dengan model ceramah atau konvensional
- 3) Berdasarkan uji N-gain diperoleh peningkatan hasil belajar kelas Eksperimen (VA) sebesar 0,5085 lebih besar dari pada kelas kontrol (VB) yaitu 0,3856, dengan selisih kelas eksperimen 0,1229 lebih besar dari pada kelas kontrol.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas PGRI Semarang sebagai lembaga pendidikan yang telah menjembatani pelaksanaan penelitian. SD Negeri

Kutosari 02 Batang yang telah memberikan kesempatan untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief s, Rahardjo, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Soegeng, A. Y. 2016. *Dasar-Dasar Penelitian*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemendiknas
- Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sari, Komang, dkk. 2015. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD N 1 Peguyangan Denpasar". Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 3 No. 1 Tahun 2015. (diunduh 14 Desember 2016 pukul 23: 43)

BIODATA PENULIS

Rudi Hidayat, lahir Desa Sidorejo, Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang pada tanggal 21 Juni 1994. Penulis menempuh pendidikan pada tingkat dasar di SD N Sidorejo 01 dan dilanjutkan pada tingkat menengah pertama di SMP N 3

Gringsing kemudian berlanjut di SMA N 1 Gringsing. Saat ini, penulis tercatat sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas PGRI Semarang. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir

skripsi yang selanjutnya dapat dibuat sebagai artikel ini. Semoga dengan penulisan artikel ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap dunia pendidikan, khususnya pendidikan tingkat dasar. Kritikan serta saran positif tentu sangat diharapkan guna peningkatan kualitas dan penulisan selanjutnya. Untuk itu, Kritik dan saran dapat di sampaikan ke: rudycarrera911@gmail.com atau 087830931813.