



Pengaruh Model *Think Talk Write* (TTW) Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Magnet Di Kelas IV SD

Siti Maftuhah¹, Ari Gunardi², Anna Maria Oktaviani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Primagraha, Serang

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat magnet. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment One-Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Media video interaktif dirancang oleh peneliti dengan isi materi mengenai konsep sifat-sifat magnet beserta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan berpikir (*Think*), berdiskusi (*Talk*), menulis (*Write*), serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 47,86 meningkat menjadi 77,62 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 29,76%. Uji normalitas data menunjukkan hasil berdistribusi normal, dan uji hipotesis paired sample t-test memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena mampu mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi sifat-sifat magnet.

Kata Kunci: TTW, Video Interaktif, Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of the application of the Think Talk Write (TTW) model assisted by interactive videos on student learning outcomes on the concept of magnetic properties. The research instrument is in the form of multiple-choice questions that have been tested for validity, reliability, difficulty, and differentiation. This study uses a quantitative method with a Quasi Experiment One-Group Pretest-Posttest Design which was carried out on grade IV elementary school students for the 2024/2025 school year with a sample of 21 students. Interactive video media was designed by the researcher with material content regarding the concept of magnetic properties and examples of their application in daily life. The learning process is carried out with the stages of thinking, discussing, writing, and presenting the results of group discussions. The results showed that the average student pretest score of 47.86 increased to 77.62 in the posttest, with an increase difference of 29.76%. The data normality test showed normal distributed results, and the paired sample t-test hypothesis test obtained a sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ which means that there is a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, it can be concluded that the Think Talk Write (TTW) learning model assisted by interactive videos is effective in improving student learning outcomes, because it is able to encourage active engagement, critical thinking, and a better understanding of magnetic properties.

Keyword: TTW, Interactive Video, Learning Outcome

Info Artikel:

Diterima: 27-09-2025

Direvisi: 30-11-2025

Revisi diterima: 31-12-2025

Rujukan: Maftuhah, S. M., Gunardi, A., & Oktaviani, A. M. (2025). Pengaruh Model Think Talk Write (TTW) Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Magnet Di Kelas IV SD. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 4(4), 986–996. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i4.1763>

PENDAHULUAN

This is an open access article under the CC BY license.





Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencetak generasi yang mampu menghadapi perubahan bangsa dan negara. Menurut sejumlah ahli, pendidikan merupakan proses untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang agar menjadi lebih dewasa melalui pembelajaran (Abdul Wahab, et al, 2022:1). Di sekolah, pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik sesuai minat dan kebutuhannya (Nurlina Ariani Hrp, et al, 2022:7). Proses ini berlangsung melalui interaksi antara guru dan siswa yang mencakup penyampaian materi, pemilihan strategi, serta pemanfaatan sumber belajar (Windi Anisa et al., 2020). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter siswa.

Salah satu bidang yang mendapat perhatian besar di Sekolah Dasar adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini membantu siswa memahami fenomena alam melalui eksperimen, penyusunan konsep, dan pemecahan masalah nyata (Fauziah et al., 2023). Sebagai ilmu universal, IPAS menjadi dasar perkembangan teknologi sekaligus melatih daya pikir kritis siswa agar mampu menghadapi tantangan era digital. Namun, hasil wawancara dengan guru kelas IV SD menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala seperti dominasi peran guru, minimnya variasi model, keterbatasan media, dan kurangnya fasilitas sekolah. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut menegaskan perlunya strategi pembelajaran inovatif yang didukung oleh model dan media yang tepat. Model pembelajaran berfungsi sebagai cara guru menyampaikan materi agar tujuan tercapai (M. Sobry Sutikno, 2019: 29). Sementara media berperan sebagai perantara untuk memudahkan siswa memahami konsep (Muhammad Hasan, et al, 2021:27). Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model Think Talk Write (TTW) mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui aktivitas berpikir, berdiskusi, serta menuliskan kembali hasil pemikiran secara kolaboratif (Andi Haerani et al., 2023). Silver dan Smith juga menegaskan bahwa efektivitas TTW sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam menyiapkan materi yang menantang, memberikan motivasi, serta memfasilitasi diskusi secara optimal (Dharwisesa et al., 2020). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menekankan penerapan TTW secara konvensional dan belum mengintegrasikannya secara optimal dengan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, kajian yang mengombinasikan model TTW dengan media video interaktif, khususnya pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, masih terbatas. Kondisi ini

menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana integrasi TTW berbantuan media video interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif.

Sejalan dengan itu, pembelajaran juga harus memperhatikan ranah kognitif siswa yang menjadi inti dari pencapaian hasil belajar. Ranah kognitif terbagi ke dalam enam tingkatan, yaitu: (1) pengetahuan, kemampuan mengingat informasi yang telah dipelajari; (2) pemahaman, kemampuan menangkap arti dan makna; (3) penerapan, kemampuan menggunakan prinsip atau metode dalam situasi baru; (4) analisis, kemampuan menguraikan bagian-bagian agar struktur lebih jelas (5) sintesis, kemampuan menyusun pola atau gagasan baru; dan (6) evaluasi, kemampuan menilai berdasarkan kriteria tertentu (Wulandari et al., 2025). Model TTW mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam mengolah informasi. Pada tahap *Think*, siswa dilatih untuk mengingat dan memahami materi secara mandiri. Tahap *Talk* memberi kesempatan untuk menganalisis, membandingkan, dan mengevaluasi gagasan dalam diskusi kelompok. Sementara tahap *Write* mendorong siswa menyusun argumen dan menciptakan solusi melalui tulisan. Hal ini menunjukkan bahwa TTW mampu mengakomodasi seluruh jenjang keterampilan kognitif, mulai dari level dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penguatan aspek kognitif melalui model TTW menjadi penting karena siswa tidak hanya dituntut menguasai konsep, tetapi juga menggunakannya dalam situasi nyata. Pada pembelajaran IPAS, siswa dapat memahami sifat magnet kemudian menghubungkannya dengan peristiwa sehari-hari. Proses diskusi memungkinkan mereka menganalisis permasalahan sederhana, sedangkan tahap penulisan melatih keterampilan menyusun solusi dan mengevaluasi hasilnya. Dengan demikian, TTW tidak sekadar menekankan penguasaan materi, melainkan mendorong siswa berpikir sistematis dan kritis sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selain model pembelajaran, media yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media video interaktif merupakan salah satu pilihan efektif karena menggabungkan unsur visual dan audio sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Aliyyah et al., 2021). Video interaktif memungkinkan siswa memahami konsep abstrak melalui representasi nyata, menghubungkannya dengan pengalaman langsung, serta memperdalam penalaran melalui observasi. Sejalan dengan



pendapat Nina Fitriya Yulaika, bahan ajar elektronik yang dirancang menarik terbukti dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara positif (Keuangan & Yulaika, 2020). Media semacam ini juga mendukung perkembangan aspek kognitif karena siswa dapat melihat secara langsung representasi konsep, menghubungkannya dengan pengalaman nyata, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui proses pengamatan dan penalaran.

Namun, realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan masih adanya permasalahan, seperti dominasi peran guru dalam pembelajaran, minimnya variasi model pembelajaran yang digunakan, keterbatasan media pendukung, serta kurangnya fasilitas sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat monoton, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran inovatif yang mampu mengoptimalkan peran siswa sekaligus memanfaatkan media yang tersedia secara efektif.

Kombinasi antara model *Think Talk Write* (TTW) dan media video interaktif dinilai mampu menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Model TTW memberi ruang kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan teman sebaya, serta menuliskan hasil pemikirannya, sementara video interaktif memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi yang konkret dan kontekstual. Integrasi keduanya tidak hanya mengurangi dominasi guru dan kejemuhan pembelajaran yang monoton, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat interaksi antar siswa, meskipun dalam kondisi keterbatasan fasilitas sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat magnet di kelas IV SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model TTW dengan media video interaktif dalam konteks keterbatasan fasilitas sekolah dasar, serta fokus pada pengukuran peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, sekaligus menjadi acuan bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi experimental design* dengan jenis *One-Group Pretest–Posttest Design*. Pendekatan ini merupakan desain penelitian eksperimen semu yang digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat tanpa penetapan subjek secara acak, yaitu dengan membandingkan hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan (*treatment*) diberikan kepada satu kelompok subjek (Isnawan, 2022). Rancangan penelitian dilakukan dengan memberikan soal pretest kepada siswa kelas IV

untuk mengetahui kondisi awal tingkat pemahaman mereka mengenai materi konsep sifat-sifat magnet. Pretest ini bertujuan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih akurat terkait kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media video interaktif yang dipadukan dengan model *Think Talk Write* (TTW). Pada akhir perlakuan, siswa kembali diberikan soal posttest dengan tujuan mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 21 siswa, sekaligus dijadikan sampel penelitian. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga semua anggota populasi terlibat langsung dalam penelitian ini.

Analisis data penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda berjumlah 15 butir soal. Instrumen ini telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga dinyatakan layak sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji normalitas digunakan untuk memastikan distribusi data memenuhi syarat analisis statistik. Data yang telah memenuhi syarat kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TTW berbantuan video interaktif. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkan teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu, sehingga memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman konsep sifat-sifat magnet pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian hasil penelitian ini menyajikan temuan berdasarkan data-data yang telah di analisis melalui instrument tes hasil belajar siswa kelas IV SD. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap, yaitu pretest sebelum dilakukannya pembelajaran dan posttest setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif. Penyajian hasil out-put statistic, meliputi nilai rata-rata pada pretest dan posttest, uji normalitas, dan uji hipotesis. Data hasil penghitungan nilai rata-rata pada pretest dan posttest melalui analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Data Hasil Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	21	35	75	47.86	11.680
Posttest	21	70	90	77.62	5.617
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 47,86 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 35. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 77,62 dengan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 70. Data ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, di mana nilai posttest lebih tinggi



dibandingkan dengan nilai pretest. Dengan demikian, penerapan model Think Talk Write berbantuan video interaktif terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah data dari pretest dan posttest mengikuti distribusi normal atau tidak. Dengan signifikansi α (0,05). Adapun acuan untuk mengambil keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan data berdistribusi tidak normal.
- 2) Jika nilai sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal

Adapun hasil uji normalitas pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.178	21	.081	21	.052
Posttest	.203	21	.023	21	.064

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig untuk nilai pretest sebesar $0,052 > 0,05$ sedangkan nilai sig variabel posttest sebesar $0,62 > 0,05$. Dengan hasil tersebut uji normalitas dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test, bertujuan untuk menilai adanya pengaruh antara hasil pretest dan posttest, sebelum diberi perlakuan atau setelah menggunakan model *Think Talk Write* (TTW) dengan bantuan video interaktif.

Berikut adalah ketentuan untuk pengambilan keputusan:

- 1) Ketika nilai sig. (2-tailed) berada di bawah 0,05, H_0 ditolak, menunjukkan adanya pengaruh.
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) melebihi 0,05, H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Adapun hasil uji hipotesis pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Paired Sample t-Test Hasil Belajar

Paired Samples Test

	Paired Differences					Sig. (2-tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-29.762	6.796	1.483	-32.856	-26.668	-20.068	20	.000

Berdasarkan dari hasil output pada Tabel 3 Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, kurang dari 0,05. Dengan merujuk pada aturan pengambilan keputusan uji Paired

Samples Test, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menandakan bahwa penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat magnet di kelas IV SD.

Pembahasan

1. Pengaruh model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dilaksanakan di kelas IV SD pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Penelitian ini bersifat eksperimen dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat magnet, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyiapkan instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang telah divalidasi oleh ahli guna memastikan kesesuaian instrumen dalam mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa terhadap materi sifat-sifat magnet. Selain itu, peneliti mengembangkan media video interaktif yang memuat beberapa submateri sesuai lampiran, berisi penjelasan tentang sifat-sifat magnet disertai contoh benda-benda dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui tampilan visual dan audio yang konkret. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk melaksanakan tahapan *Think Talk Write*, yaitu berpikir secara mandiri berdasarkan tayangan video (*think*), berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai hasil pengamatan (*talk*), serta menuliskan hasil diskusi dan gagasan kelompok (*write*), yang selanjutnya dipresentasikan kepada kelompok lain. Kegiatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, interaksi sosial, serta penguatan pemahaman melalui proses berpikir, berbicara, dan menulis.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 47,86, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 77,62. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang cukup signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Silver dan Smith, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui proses berpikir, berdiskusi, dan mengonstruksi pemahaman sendiri. Melalui tahapan *think*, *talk*, dan *write*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi terlibat secara aktif dalam membangun konsep pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar.

Selain itu, penggunaan media video interaktif turut memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini menyajikan representasi visual dan audio yang konkret, sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti sifat-sifat magnet, misalnya benda yang dapat dan tidak dapat ditarik oleh magnet. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Dengan demikian, peningkatan nilai *posttest* yang diperoleh siswa dapat dipahami sebagai hasil dari sinergi antara aktivitas kognitif yang difasilitasi oleh model TTW dan dukungan visualisasi yang diberikan oleh media video interaktif.

Commented [LO1]: Bagian pembahasan hasil nomor 1 tambahhkan lebih banyak kaitan hasil dengan teori dan studi terdahulu
hasil nomor 2) belum ada kaitannya dengan teori atau studi terdahulu



Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,052 dan data *posttest* sebesar 0,62, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji *Paired Samples Test*, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan model Think Talk Write (TTW) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada konsep sifat-sifat magnet di kelas IV SD.

Secara empiris, temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa dengan hasil belajar rendah mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan model TTW berbantuan video interaktif. Hal ini dimungkinkan karena model TTW berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, mendiskusikan gagasan, serta menuliskan hasil pemahaman mereka, yang secara langsung memperkuat penguasaan konsep. Dukungan media video interaktif menambah pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selisih peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 29,76% menunjukkan efektivitas penerapan model dan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sekarini, 2022) yang menyimpulkan bahwa model Think Talk Write mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan untuk mengolah informasi melalui diskusi kelompok dan menuangkan kembali ide dalam bentuk tulisan. Namun, perbedaan utama penelitian ini terletak pada penggunaan media video interaktif sebagai penguatan dalam penerapan model TTW. Jika penelitian Sekarini masih mengandalkan bahan ajar konvensional seperti teks atau lembar kerja siswa, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi video interaktif mampu memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempercepat pemahaman konsep IPA yang bersifat abstrak.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian (Andi Haerani et al., 2023) yang menyatakan bahwa model TTW efektif dalam melatih kemampuan berpikir dan komunikasi siswa, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan (Aliyyah et al., 2021) yang melaporkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori konstruktivisme dan teori multimedia, tetapi juga memperkuat temuan-temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas model TTW dan media video interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan model *Think Talk Write* (TTW) dengan media video interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa kombinasi model pembelajaran dan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPA. Sebagai pengembangan, penelitian selanjutnya disarankan tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mengkaji aspek motivasi belajar siswa, karena motivasi merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan model Think Talk Write (TTW) berbantuan video interaktif secara berkelanjutan.

2. Hasil belajar siswa di setiap aspek kognitif setelah diberi pembelajaran melalui model *Think Talk Write* (TTW)

Aspek Pengetahuan: Penggunaan model *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa, khususnya dalam menguasai konsep dasar pada materi sifat-sifat magnet. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman visual melalui tayangan video yang menampilkan contoh konkret bagaimana magnet bekerja. Visualisasi ini membantu siswa mengingat berbagai fakta, istilah, dan definisi dengan lebih baik karena informasi yang mereka terima tidak lagi bersifat abstrak, melainkan lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi informasi visual dan verbal dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa (Mayer, 2021). Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Aliyyah et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran IPA sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat konsep dasar secara lebih efektif. Dengan demikian, aspek pengetahuan yang semula hanya berorientasi pada hafalan berkembang menjadi pemahaman fakta yang lebih bermakna berkat dukungan media visual yang menarik.

Aspek Pemahaman: Tidak berhenti pada kemampuan mengingat, model TTW berbantuan video interaktif juga memberikan kontribusi nyata pada aspek pemahaman siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok pada tahap *talk*, siswa diajak untuk saling bertukar pikiran, menyampaikan ide, serta menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri. Proses ini membantu siswa mengonstruksi pemahaman secara lebih mendalam, karena kemampuan menjelaskan kembali merupakan indikator bahwa siswa telah memahami konsep yang dipelajari. Penelitian (Andi Haerani et al., 2023) membuktikan bahwa penerapan model TTW secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa karena memberi ruang bagi mereka untuk mengolah dan mengomunikasikan informasi secara aktif. Oleh karena itu, aspek pemahaman tidak hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari kemampuan siswa mengemukakan konsep secara lisan dalam suasana belajar kolaboratif.

Aspek Penerapan: Perkembangan aspek kognitif siswa semakin tampak pada ranah penerapan, yaitu kemampuan menggunakan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Video interaktif memberikan gambaran konkret tentang penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada pintu kulkas, kompas, atau perangkat elektronik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa mampu mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata (Yusnita & Daulay, 2023).

Aspek Analisis: Kemampuan analisis siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan model TTW berbantuan video interaktif. Pada tahap *think* dan *talk*, siswa dilatih untuk menguraikan informasi, membandingkan data, serta memberikan alasan logis terhadap suatu fenomena. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Nasruddin et al, 2022) yang menyatakan bahwa model TTW berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Dengan demikian, aspek analisis membantu siswa mengembangkan pola pikir logis dan sistematis sebagai dasar menuju kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Aspek Sintesis: Aspek sintesis siswa berkembang ketika mereka mampu menggabungkan berbagai informasi dari video, diskusi, dan catatan pembelajaran untuk menghasilkan gagasan baru. Proses ini menunjukkan bahwa siswa telah mencapai kemampuan berpikir kreatif yang termasuk dalam higher order thinking skills (HOTS). Penelitian (Ahmad et al, 2024) menyatakan bahwa integrasi model TTW dengan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan sintesis siswa sekolah dasar. Kemampuan



sintesis ini menandakan bahwa siswa tidak hanya memahami dan menganalisis informasi, tetapi juga mampu mengolahnya menjadi ide baru yang bermanfaat.

Aspek Evaluasi: Aspek evaluasi sebagai ranah kognitif tertinggi juga mengalami perkembangan melalui penerapan model TTW. Siswa dilatih untuk menilai informasi, membandingkan hasil percobaan, serta mengemukakan pendapat disertai alasan yang logis. Kemampuan ini mencerminkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi Bloom revisi. Penelitian (Sekarini, 2022) menunjukkan bahwa model TTW mendorong siswa untuk berani memberikan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel 21 siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) berbantuan video interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat magnet. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 47,86 menjadi 77,62 pada posttest dengan selisih peningkatan 29,76% serta hasil uji hipotesis paired sample t-test yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain berdampak pada peningkatan nilai, model ini juga mengembangkan enam aspek kognitif siswa secara menyeluruh. Pada aspek pengetahuan, siswa lebih mudah mengingat fakta dan istilah melalui visualisasi konkret, sedangkan aspek pemahaman terbangun melalui diskusi kelompok yang mendorong mereka menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri. Pada aspek penerapan, siswa dapat mengaitkan konsep magnet dengan kehidupan sehari-hari, sementara pada aspek analisis mereka terbiasa berpikir logis dalam membedakan benda yang bersifat magnetis atau tidak. Aspek sintesis berkembang ketika siswa mampu menggabungkan informasi menjadi ide kreatif baru, dan aspek evaluasi tercermin dari kemampuan menilai serta membandingkan efektivitas suatu percobaan secara objektif. Dengan demikian, penerapan TTW berbantuan video interaktif tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan berpikir dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi secara bertahap dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Dharwisesa, M. W., Widiana, I. W., & Tegeh, I. M. (2020). Penerapan Model TTW Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28257>
- Fauziah, N., Gunardi, A., & Nursehah, U. (2023). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA di SDN 2 Muara Cijung Timur Rangkas Bitung. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 78–84.
- Wahab Abdul. et al. 2022. *Pengantar Pendidikan Untuk Perguruan Tinggi*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Inspirasi, J., Haerani, A., Latuconsina, N. K., & Angriani, A. D. (2023). *Caradde Pengaruh Model Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. 1, 40–52.
- Keuangan, M. D. A. N., & Yulaika, N. F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Sutikno Sobry M. 2019. *Metode dan Model-Model Pembelajaran: Menjadi Proses Pembelajaran Lebih*

Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan. Lombok: Holistica.

Sekarini, N. N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 175–181. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45817>

Hrp Nurliani A. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Hasan Muhammad. et al. 2021. *Media Pemebelajaran*. Tahta Media Group.

Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY : Journal of Education*, 4(2025), 488–496. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640>

Isnawan, M. G. (2022). Quasi experimental design dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(2), 45–53

Mayer, R.E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Yusnita. Y., & Daulay, M. I. (2023). Pembelajaran kontekstual berbasis video interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikasi konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 88–97

Nasruddin, N., Fitriani, F., & Rahayu, S. (2022). Pengaruh model Think Talk Write terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(4), 556–565

Ahmad, F., Suryani, N., & Nugroho, A. A. (2024). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model Think Talk Write berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56