

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar proses berjalan secara efektif. Definisi model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau Teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran (Magdalena, dkk, 2020).

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Ketepatan pemilihan model pembelajaran akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang dirancang untuk memperlancar proses pembelajaran. Menurut Fajriah & Sari dalam Sentosa (2022) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan suatu cara sistematis untuk membangun sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini juga membantu guru dan perancang pembelajaran merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Octavia (2020), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis atau (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sejatinya difokuskan pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Setiap keterampilan erat sekali berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Begitu juga dalam poses pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran pada salah satu aspek keterampilan bahasa tersebut akan saling mempengaruhi keterampilan berbahasa yang lain.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

A. Model Pembelajaran Berbasis Kognitif

Fokus pada pengembangan pemikiran dan pemalaran siswa:

a) ***Think Talk Write (TTW)***

Siswa berpikir (*Think*), berdiskusi (*Talk*), lalu menulis (*Write*) ide atau pemahamannya.

b) ***Discovery Learning***

Siswa menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi.

c) ***Problem Based Learning (PBL)***

Belajar melalui pemecahan masalah nyata.

d) ***Inquiry Learning***

Belajar berdasarkan proses penyelidikan ilmiah.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

Mendorong kolaborasi antar siswa

a) ***Jigsaw***

Setiap siswa menguasai bagian materi dan mengajarkannya ke kelompok.

b) ***Think Pair Share (TPS)***

Siswa berpikir sendiri, berdiskusi berpasangan, lalu berbagi ke kelas.

c) ***Student Teams Achievement Division (STAD)***

Belajar dalam tim kecil dan dinilai bersama.

C. Model Pembelajaran Berbasis proyek dan Produk

Menghasilkan karya nyata dari proses belajar:

a. ***Project Based Learning (PjBL)***

Siswa membuat proyek untuk menjawab pertanyaan atau tantangan nyata.

b. ***Product Based Learning***

Mirip dengan PjBL, tapi lebih menekankan hasil akhir berupa produk.

D. Model Pembelajaran Berbasis Teknologi

Menggunakan media digital dan daring

a. ***Blended Learning***

Kombinasi belajar tatap muka dan online.

b. ***E-Learning***

Pembelajaran sepenuhnya melalui platform digital.

3. Manfaat Model Pembelajaran

Adapun beberapa manfaat model pembelajaran menurut Octavia (2020), meliputi:

- a. Pengembangan .Kurikulum, model pembelajaran dapat membantu guru saat mengembangkan kurikulum untuk uni dan kelas yang berbeda dalam setiap pendidikan
- b. Pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar.
- c. Membantu menentukan bahan ajar, menentukan format bahan ajar dengan detail yang digunakan guru membuat perubahan yang baik pada siswa.
- d. Meningkatkan keefektifan proses belaja mengajar.
- e. Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan dalam proes belajar mengajar yang berlangsung

4. Pengertian Model *Think Talk Write*

Peningkatan aktivitas siswa ini juga terjadi karena dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* ada tiga aktivitas yang harus dilakukan dalam pembelajaran *Think Talk Write* yang menjadi karakteristik dari model pembelajaran ini, yaitu berpikir (*Think*), berbicara/berdiskusi (*Talk*), dan menulis (*Write*) (Dharwisesa dkk., 2020).

Aktivitas berpikir (*Think*) yaitu proses membaca teks, pada tahap ini siswa memikirkan jawaban penyelesaian tugas, dengan membaca siswa dapat memahami tugas dan apa yang diketahui dari bacaan tersebut nantinya akan didiskusikan dalam kelompok. Aktivitas berikutnya yaitu berbicara (*Talk*).

Model pembelajaran *Think-Talk-Write* mendorong siswa untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Model pembelajaran *Think-Talk-Write* ini digunakan untuk mengembangkan tulisan dengan lancar dan melatih bahasa sebelum dituliskan (Ii dkk., 2020). Model ini memungkinkan siswa untuk terampil berbicara. Dengan berbicara siswa dapat memberikan alasan terhadap jawaban yang mereka temukan. Pada tahap ini siswa berdiskusi dalam kelompok masing-masing. Aktivitas yang dilakukan siswa pada tahap ini yaitu berdiskusi dalam kelompok untuk menjelaskan, mendengar dan berbagi ide bersama anggota kelompoknya. Aktivitas terakhir, yaitu menulis (*Write*), pada tahap ini siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja yang telah disediakan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu menulis hasil yang telah mereka diskusikan dalam kelompok. Model pembelajaran *Think-Talk-Write* pada dasarnya dibangun melalui proses berpikir, berbicara dan menulis. Strategi pembelajaran *Think-Talk-Write* dapat menumbuh kembangkan kemampuan, (Wahyuniari, 2023).

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Think-Talk-Write*

Menurut Hamdayama (Juri & Suparno, 2020), *Think Talk Write* mempunyai kelebihan dan kelemahan yaitu:

- a. Kelebihan *Think Talk Write*, antara lain:
 1. Mempertajam seluruh keterampilan berfikir siswa.
 2. Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam rangka memahami materi ajar.
 3. Dengan adanya diskusi dalam kelompok dapat melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.
 4. Membiasakan berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, dan bahkan dengan diri merkea sendiri.
- b. Kelemahan *Think Talk Write*, antara lain:
 1. Ketika siswa bekerja dengan kelompok biasanya lebih banyak didominasi rekan yang cenderung pandai.
 2. Guru harus menyiapkan media secara matang agar pelaksanaan model ini tidak mengalami kesulitan.

6. Langkah – Langkah Penerapan Model *Think-Talk-Write*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Think-Talk-Write* menurut (Tyas dkk, 2020) antara lain:

- a. Pengajar membagi Lembar aktivitas Peserta Didik (LKPD) yang membuat situasi problem dan petunjuk serta mekanisme pelaksanaannya

- b. Peserta didik membaca teks serta menghasilkan catatan yang berasal dari hasil bacaan secara individual, buat dibawa ke lembaga diskusi (*Think*)
- c. Peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman satu grup untuk membahas isi catatan (*Talk*). Kegiatan ini peserta didik menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri untuk menyampaikan ide-ide saat berdiskusi. Pemahaman dibangun melalui interaksi dalam diskusi, karena itu diskusi diharapkan dapat menghasilkan solusi atas soal yang diberikan
- d. Peserta didik mengontribusi sendiri pengetahuan dan komunikasi dalam bentuk tulisan (*Write*)
- e. Kegiatan akhir pembelajaran adalah membuat refleksi dan kesimpulan atas materi yang dipelajari. Sebelum itu, dipilih salah satu untuk beberapa peserta didik sebagai perwakilan kelompok untuk menyajikan jawaban sedangkan kelompok lain diminta memberikan tanggapan.

7. Pengertian Media Pembelajaran

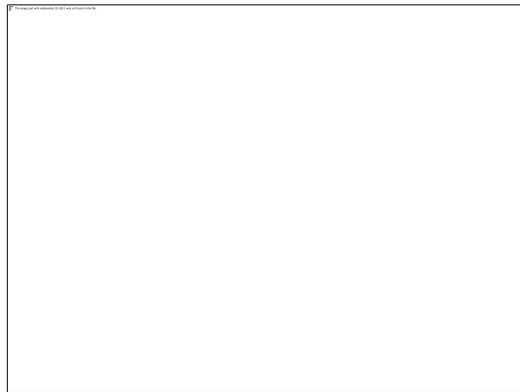
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan untuk mempermudah penyampaian informasi oleh guru kepada siswa dan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Menurut Asyhar (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sementara itu, menurut Ikhsan, K. N. (2022) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar-mengajar untuk memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai (Diahratri, 2022).

8. Media Pembelajaran Sparkol Video



Sparkol VideoScribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi untuk whiteboard digital. Sepertinya objek seperti teks, gambar, atau grafik seolah-olah digambar secara otomatis oleh animasi dalam video ini, yang biasanya disertai dengan narasi dan musik.

Reta, Irene, dkk, (2021) memaparkan bahwa sparkol videoscribe merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara

langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi. Menjelaskan bahwa Sparkol Video merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang menggambarkan proses menulis dan menggambar secara otomatis, sehingga membantu siswa memahami materi secara visual dan meningkatkan minat belajar (Siregar, 2020).

Menyebutkan bahwa penggunaan video animasi Sparkol dalam pembelajaran memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan imajinasi atau daya nalar seperti menulis, karena siswa mendapatkan gambaran nyata secara bertahap (Sari & Widodo, 2021).

9. Langkah-langkah Penggunaan Media Sparkol VideoScribe

- 1. Unduh dan Instal Aplikasi:** Pastikan Anda telah mengunduh dan menginstal aplikasi Video Scribe di komputer Anda.
- 2. Buka Aplikasi dan Buat File Baru:** Buka aplikasi VideoScribe dan buat file baru untuk proyek Anda.
- 3. Tambahkan Gambar dan Teks:**
 - a. Tambahkan Gambar:** Pilih gambar dari galeri atau tambahkan gambar dari internet.
 - b. Tambahkan Teks:** Pilih "*Add New Text*" dan ketik teks yang diinginkan, lalu pilih font, warna, dan gaya.

4. **Tambahkan Efek Suara:** Anda dapat menambahkan efek suara dari pustaka yang ada atau menambahkan suara sendiri.
5. **Pilih Pengaturan Video:** Pilih pengaturan video seperti durasi, resolusi, dan kualitas video.
6. **Pilih Nama Proyek dan Lokasi Output:** Masukkan nama proyek dan pilih lokasi penyimpanan video di komputer Anda.
7. **Publikasikan Video:** Klik tanda centang untuk mempublikasikan video.

10. Manfaat Media Sparkol Video

Adapun beberapa manfaat menggunakan sparkol videoscribe menurut (Harahap, 2020) antara lain:

1. Di dunia digital marketing dan bisnis online atau online shop bisa digunakan untuk promosi atau iklan yang bisa dibagikan melalui sosial media berbentuk video
2. Di dunia pendidikan dapat digunakan pendidik, seperti guru dan dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa media pembelajaran.

11. Indikator media Sparkol Video Dalam Meningkatkan Kemampuan

Menulis karangan

Berikut adalah beberapa indicator yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas media sparkol dalam meningkatkan kemamapuan menulis karangan antara lain:

1. Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Topik Karangan
 - a. Siswa dapat menentukan tema/topic yang sesuai berdasarkan tayangan Sparkol
 - b. Siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi beberapa kalimat pendukung
2. Keteraturan Struktur Karangan
 - a. Karangan siswa memiliki struktur awal (pembuka, tengah (isi), dan akhir (penutup))
 - b. Ide dalam karangan tersusun secara runtut dan logis, mengikuti urutan cerita dalam media yang diputar
3. Kelancaran Menyusun Kalimat
 - a. Kalimat-kalimat yang ditulis sudah padu, tidak putus-putus, dan mudah dipahami
 - b. Siswa mulai menghindari kalimat-kalimat yang terlalu pendek atau tidak lengkap
4. Tata Bahasa dan Ejaan
 - a. Penggunaan tanda baca (titik, koma, tanda tanya) yang lebih tepat
 - b. Ejaan sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia
5. Kesesuaian Isi dengan Tayangan Sparkol
 - a. Isi karangan sesuai dengan isi pesan yang disampaikan dengan video
 - b. Tidak ada penyimpangan topik yang besar dari stimulus yang diberikan

12. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses pembelajaran merupakan suatu wadah yang di dalamnya terdapat kegiatan guru dan siswa, yang saling mendukung untuk terciptanya sebuah tujuan. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa memengaruhi satu sama lain dalam memperlancar berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam memahami kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, maka perlu memahami beberapa pandangan mengenai belajar dan pembelajaran. Menurut pendapat Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sangat penting terutama pada sekolah dasar di kelas bawah dan kelas atas. Dikatakan demikian karena dengan bahasa, siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan informasi yang disampaikan oleh guru. Pendidikan merupakan tempat seseorang membentuk sikap, tingkah laku, dan pengetahuan. Menurut Maulansyah dkk (2023) pendidikan di Indonesia mengalami naik turun, terutama saat ini berbagai masalah pendidikan di Indonesia menjadi tantangan utama dalam mencapai pendidikan berkualitas. Hal ini guru sangat berperan penting dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks dengan seiring perkembangan zaman. Dari memahami

setiap kepribadian siswa hingga memberikan pengajaran yang signifikan untuk mencapai pencapaian pembelajaran yang positif.

belajar Bahasa Indonesia adalah motivasi belajar, sikap bahasa, dan kebiasaan membaca. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses kegiatan perubahan tingkah laku peserta didik ialah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Motivasi (Lolotandung, 2025)

13. Kemampuan Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Tarigan dalam Ramadhani (2020) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah sebuah aktivitas menuangkan gagasan dan perasaan berupa huruf, angka, lambang-lambang kebahasaan pada suatu halaman tertentu dengan menggunakan alat tulis (Qadaria, dkk., 2023).

Kemampuan menulis ini memerlukan berbagai unsur bahasa dalam penguasaannya agar menghasilkan suatu tulisan yang benar dan padu terkecuali runtut (Ningsih dkk., 2020). Kemampuan menulis adalah kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak

langsung, bukan secara tatap muka. Karena berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis, menyusun ide, dan menuangkan ide kedalam bentuk bahasa tulis yang runtut, keterampilan menulis harus dilatih sejak usia dini, karena pembelajaran menulis masih bersifat pasif dan kurang aktif, kemampuan menulis siswa seringkali rendah.

14. Pengertian Menulis Karangan Narasi

Menurut Rahman dkk, (2023) karangan narasi adalah karangan yang menceritakan atau menyampaikan serangkaian peristiwa. Menulis karangan narasi hendaknya seseorang dapat menuangkan ide serta gagasannya dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, penulis harus dapat membuat unsur tindakan sehingga pembaca merasa seolah-olah mengalami sendiri peristiwa tersebut.

Narasi merupakan bacaan untuk mengilustrasikan secara jelas kepada pembaca mengenai peristiwa yang terjadi. Narasi meliputi dua peristiwa atau lebih yang mana peristiwa satu dan peristiwa satunya berkaitan. Urutan peristiwa tersebut tidak acak, namun kedua peristiwa tersebut terkait secara benar mengikuti logika, urutan atau sebab dan akibat tertentu (Nazir & Tarmini, 2022).

15. Langkah-Langkah Penerapan *Think-Talk-Write* Berbantuan Media

Sparkor Video

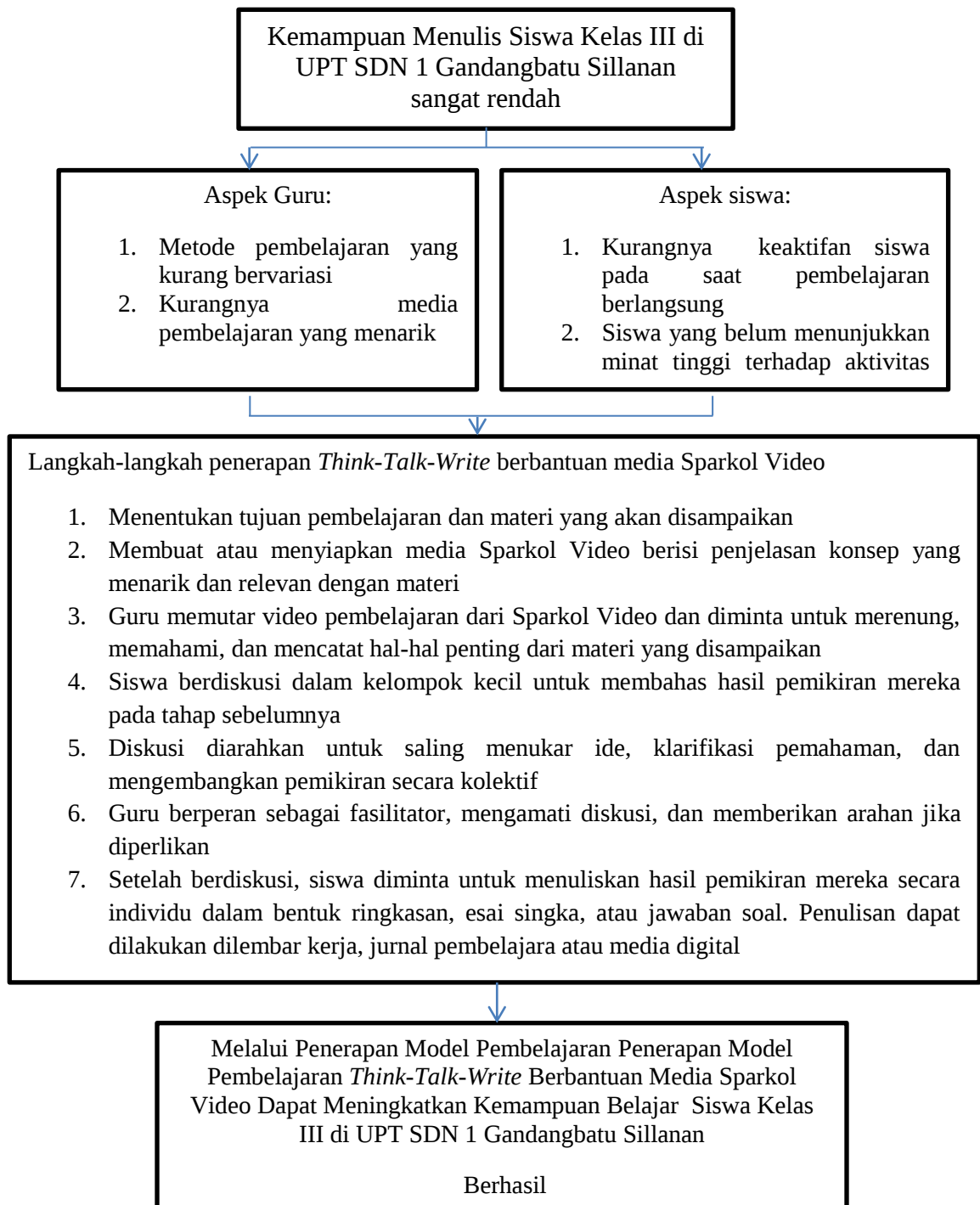
1. Menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan
2. Membuat atau menyiapkan media Sparkol Video berisi penjelasan konsep yang menarik dan relevan dengan materi

3. Guru memutar video pembelajaran dari Sparkol Video dan diminta untuk merenung, memahami, dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan
4. Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas hasil pemikiran mereka pada tahap sebelumnya
5. Diskusi diarahkan untuk saling menukar ide, klarifikasi pemahaman, dan mengembangkan pemikiran secara kolektif
6. Guru berperan sebagai fasilitator, mengamati diskusi, dan memberikan arahan jika diperlukan
7. Setelah berdiskusi, siswa diminta untuk menuliskan hasil pemikiran mereka secara individu dalam bentuk ringkasan, esai singkat, atau jawaban soal. Penulisan dapat dilakukan dilembar kerja, jurnal pembelajara atau media digital

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan. Masalah yang di hadapi oleh beberapa siswa adalah kemampuan dalam menulis. Kerangka berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitian ini diawali dengn kondisi awal, yakni temuan permasalahan di lapangan terhadap siswa yang kesulitan belajar dan guru belum mencoba menggunakan model *Think-Talk-Write* berbantuan media sparkol video dalam menyampaikan materi. Tahap tindakan dilaksanakan sesuai dengan pemecahan, sehingga pada tahap akhir ini masalah kemampuan menulis siswa dapat teratasi sehingga mendapatkan hasil

yang meningkat. Berikut ini yang menjadi kerangka pemikiran pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah asumsi sementara bahwa tindakan tertentu akan mempengaruhi atau mengubah masalah di kelas. Siswa kelas 3 masih mengalami kesulitan untuk menyampaikan ide secara tertulis dalam konteks ini. Hal ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa tidak ada pendekatan pembelajaran yang mencakup kegiatan berpikir, diskusi, dan media yang menarik perhatian siswa. Menurut model pembelajaran *Think-Talk-Write*, siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki ide mereka sebelum menulis melalui proses berpikir secara individu, diskusi, dan menulis. Agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, media Sparkol Video Pembelajaran (misalnya, VideoScribe) digunakan sebagai alat bantu visual yang menyajikan informasi dengan animasi dan gambar. Media ini mampu meningkatkan perhatian dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang cenderung lebih visual.

Jika model pembelajaran *Think-Talk-Write* berbantuan media Sparkol video pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar, maka kemampuan menulis siswa kelas III akan meningkat.