



EFEKTIVITAS MODEL *THINK TALK WRITE* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI SIDOKERTO 03

Dia Ayu Nuril Hidayah¹, Ika Ari Pratiwi², Nur fajrie³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202233268@std.umk.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3320>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 26 August 2026

Keywords:

Snakes and Ladders Media

Conceptual Understanding

Pancasila Education

Think-Talk-Write



ABSTRACT

This study was motivated by students' low conceptual understanding of cultural diversity within the *Pancasila* Education subject a result of monotonous, conventional teaching methods that made memorization difficult. The study aimed to examine the effectiveness of the Think-Talk-Write (TTW) learning model, supported by a giant "Snakes and Ladders" game, on the conceptual understanding of fourth-grade students at SD Negeri Sidokerto 03. A quantitative pre-experimental method was employed using a One-Group Pretest-Posttest design with a saturated sample of 17 students. Data were collected via written cognitive tests and analyzed using the Paired Sample T-test and N-Gain analysis in SPSS 25. The results showed a significant increase in the students' average score from 63.38 to 86.47. Hypothesis testing yielded a calculated t-value of -9.286 with a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), and an N-Gain score of 0.6254, falling into the "medium" category. The greatest improvement occurred in the "comparing" indicator, while the least improvement was observed in the "classifying" indicator. Through the TTW syntax, the giant "Snakes and Ladders" game successfully stimulated sharp thinking and group collaboration. Practically, this study enlivened the classroom atmosphere and helped educators transform abstract concepts of diversity into concrete, understandable material.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya akibat pembelajaran yang monoton dan masih bersifat konvensional yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menghafal. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas model pembelajaran Think Talk Write (TTW) berbantuan media permainan ular tangga raksasa terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD Negeri Sidokerto 03. Metode penelitian menggunakan kuantitatif pra-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design pada sampel jenuh sebanyak 17 peserta didik. Data dikumpulkan melalui instrumen tes kognitif tertulis yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test dan analisis N-Gain melalui SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik secara signifikan dari 63,38 menjadi 86,47. Pengujian hipotesis menghasilkan nilai (t-hitung) sebesar -9,286 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, serta perolehan N-Gain Score sebesar 0,6254 kategori sedang. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator membandingkan, sedangkan peningkatan terendah pada indikator mengklasifikasikan. Melalui diskusi sintaks TTW, visualisasi media ular tangga raksasa terbukti sukses memicu ketajaman berpikir dan kerja sama kelompok. Dampak praktis penelitian ini mampu menghidupkan suasana kelas serta membantu pendidik menyederhanakan materi kebhinekaan yang abstrak menjadi konkret.

Kata kunci: Media Ular Tangga; Pemahaman Konsep; Pendidikan Pancasila; Think Talk Write

PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi awal yang sangat krusial dalam membentuk pola pikir, kepribadian, serta nilai-nilai dasar kewarganegaraan pada diri peserta didik (Anggraeni et al., 2025). Menurut Margaretha et al., (2026), Pada saat ini, proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan secara kognitif, melainkan juga sebagai wahana pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan yang akan menjadi pijakan hidup bermasyarakat (Putri & Rini, 2024). Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan esensial dalam mencapai tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak dirancang untuk sekadar menuntut peserta didik menghafal teks, definisi, atau simbol-simbol negara secara tekstual (Solihin et al., 2024). Lebih dari itu, pembelajaran ini ditekankan pada penguasaan pemahaman konsep yang mendalam agar peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara bijak dan kontekstual (Pratiwi & Ardianti, 2024).

Pemahaman konsep merupakan salah satu indikator utama keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Rosanti et al., 2025). Menurut Ariyansah & Sulistyowati, (2021) Pemahaman konsep yaitu kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu, setelah sesuatu itu diketahui dan diingat yang mencakup kemampuan dalam menangkap makna yang telah dipelajari. Ketika peserta didik memiliki pemahaman konsep yang kokoh, mereka tidak hanya mampu mengingat informasi secara pasif, tetapi juga mampu mengolah, menghubungkan, dan mengoperasikan informasi tersebut dalam berbagai situasi belajar (Annisa et al., 2021). Hal ini sejalan dengan temuan Fadhilah et al., (2025) yang menegaskan bahwa penguatan aspek kognitif dan hasil belajar peserta didik di kelas IV sekolah dasar membutuhkan model pembelajaran aktif berbantuan media konkret guna mempermudah internalisasi konsep secara sistematis dan bermakna. Dewi & Hakim, (2021) mengemukakan bahwa, pengembangan instrumen pemahaman konsep, keberhasilan peserta didik dalam menguasai suatu konsep ditandai oleh tujuh indikator utama, yaitu kemampuan untuk: (1) menafsirkan materi atau data secara tepat, (2) memberikan contoh konkret dari suatu konsep, (3) mengklasifikasikan objek atau fenomena berdasarkan kategori tertentu, (4) meringkas inti sari dari suatu informasi secara sistematis, (5) menarik inferensi atau kesimpulan yang logis, (6) membandingkan persamaan dan perbedaan antar fenomena, serta (7) menjelaskan suatu proses atau fenomena secara runtut dan jelas. Penguasaan terhadap indikator-indikator tersebut menjadi kunci penting bagi peserta didik sekolah dasar untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan analitis sejak dini.

Namun, fenomena nyata yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang kontras antara harapan dan fakta pelaksanaan di ruang kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas IV SD N 03 Sidokerto, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat pasif dan berpusat pada guru melalui metode ceramah satu arah serta penugasan tertulis berbasis buku teks yang membuat peserta didik kesulitan dalam menghafal (Nurunnaja et al., 2025). Kondisi ini berimplikasi langsung pada penurunan motivasi belajar, peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan pasif. Karakteristik materi Bab 3 Fase B mengenai "Keragaman Budaya dan Sosial di Indonesia" yang padat akan istilah kebudayaan abstrak semakin memperparah kondisi belajar karena peserta didik dipaksa menghafal tanpa jembatan pemahaman konsep yang konkret (Nurhidayah & Widodo, 2025). Rendahnya pemahaman konsep terekam jelas dari data asesmen formatif, di mana nilai rata-

rata kelas hanya menyentuh angka 58,5 jauh di bawah KKTP sebesar 75, serta sebanyak 12 dari 17 peserta didik 70,5% dinyatakan tidak tuntas.

Tabel 1. Data Ketuntasan Klasial Asesmen Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV

No	Interval Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kategori
1.	≥ 75 (Mencapai KKTP)	5 Peserta didik	29,5 %	Tuntas
2.	< 75 (Belum Mencapai KKTP)	12 Peserta didik	70, 5%	Belum Tuntas
Total		17 Peserta didik	100%	Rata-rata kelas: 58,5

Kajian literatur mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TTW telah banyak dilakukan untuk mengatasi permasalahan pemahaman kognitif peserta didik. Secara teoretis, Huinker dan Laughin (Kusrina & Porwanto, 2023) mengemukakan bahwa alur *think* (berpikir), *talk* (berbicara), dan *write* (menulis) mampu mendisiplinkan struktur berpikir anak secara sistematis. Penelitian oleh Sahrul, (2024) mengemukakan bahwa penerapan model TTW berbasis kelompok dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif dan keaktifan peserta didik sekolah dasar. Hal senada ditemukan dalam penelitian Safitri et al., (2022) yang menunjukkan bahwa model TTW mampu mendorong keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat serta memperkuat daya ingat konsep materi. Meski demikian, studi-studi terdahulu mengenai TTW dominan diterapkan tanpa bantuan media interaktif yang memicu aktivitas fisik peserta didik di luar lembar kerja tertulis.

Potensi media pembelajaran berbasis permainan *game based learning* seperti ular tangga juga telah banyak dibuktikan oleh peneliti terdahulu. Penelitian Tindakan Kelas oleh Lumbantobing et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar interaktif serta meningkatkan minat belajar peserta didik hingga mencapai 87%. Selanjutnya, penelitian kuantitatif oleh Putri & Rini, (2024) yang mengintegrasikan model TTW dengan media ular tangga tematik pada jenjang kelas rendah mencatat adanya pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dengan besaran kontribusi mencapai 43,4%. Namun, keterbatasan dari rangkaian penelitian terdahulu tersebut terletak pada fokus mata pelajaran yang umumnya terbatas pada Matematika dan IPA, serta belum dimodifikasi media ular tangga menjadi media raksasa khusus untuk materi Pendidikan Pancasila.

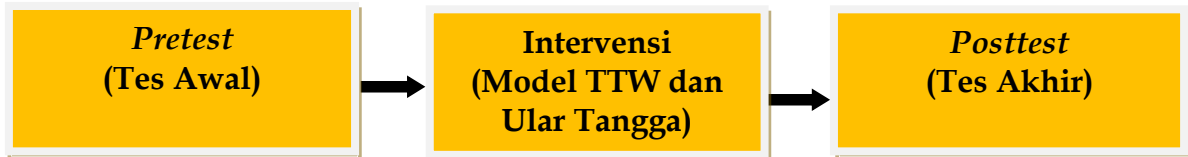
Keterbatasan pada studi-studi sebelumnya menjadi dasar ditemukannya ruang pembaruan dalam penelitian ini. Keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada penggabungan alur pembelajaran TTW dengan media fisik ular tangga modifikasi berukuran raksasa 2 m x 2 m berbahan flexi banner yang memanfaatkan "pion manusia" serta dilengkapi empat jenis kartu interaktif yaitu kartu pengetahuan, misteri, tantangan, dan penyelamat pada materi keragaman budaya dan sosial. Kebutuhan dari penelitian ini didasarkan pada upaya menghadirkan solusi konkret yang mampu meningkatkan konsentrasi, menumbuhkan sikap sportif dan melatih kemampuan memecahkan masalah (Rosanti et al., 2025).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu adanya pembaruan dalam penerapan variasi dan kombinasi yang serasi antara model, media pembelajaran, serta asesmen yang akan digunakan. Alternatif solusi yang peneliti tawarkan adalah penerapan model TTW yang dikombinasikan dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kombinasi model dan media ini peneliti pilih, karena keduanya dapat

menghadirkan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan, melatih ketrampilan sosial melalui kerja sama dan kolaborasi antar kelompok, serta menghargai perbedaan yang ada (Darmawan Harefa et al., 2022). Selain itu, pemilihan model dan media ini juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas IV yang lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. penelitian ini dirancang dengan dua tujuan utama, yaitu: (1) menganalisis perbedaan rata-rata pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TTW berbantuan media ular tangga; serta (2) menganalisis besaran efektivitas dari penggunaan kombinasi model TTW dan media ular tangga tersebut pada peserta didik kelas IV SD N 03 Sidokerto. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan memiliki judul “Efektivitas Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Ular Tangga pada Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sidokerto 03”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* (Nurhalim, 2024). Melalui desain ini, kelompok eksperimen diberikan tes awal *pretest* sebelum intervensi untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga, dan diakhiri dengan tes akhir *posttest* untuk mengukur hasil akhir pemahaman konsep peserta didik. Alur pelaksanaan dan langkah-langkah sistematis dalam penelitian ini berdasarkan sintaks pembelajaran divisualisasikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

(Sumber: Peneliti 2026)

Berdasarkan gambar 1. di atas, tahapan eksperimen diawali dengan kegiatan tahap persiapan berupa penyusunan instrument dan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan berupa penerapan model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga raksasa yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Eksperimen diakhiri dengan tahap evaluasi melalui pemberian *posttest* menggunakan instrument tess untuk mengukur efektifitas peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Sidokerto 03, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, di mana observasi awal hingga perlakuan dan pengujian data berlangsung pada bulan Oktober 2025 hingga Juli 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada temuan dari bahwa pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Subjek penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas IV SD N Sidokerto 03 yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* yang dipadukan dengan sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil (Jalil & Sabrina, 2021).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi (Daruhadi & Sopiati, 2024). Data utama mengenai pemahaman konsep peserta didik diperoleh melalui tes kognitif tertulis berbentuk pilihan ganda empat alternatif jawaban dan soal uraian yang dilaksanakan saat *pretest* dan *posttest*. Soal tes disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep oleh Dewi & Hakim, (2021) yang mencakup kemampuan menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan pada materi Bab 3 mengenai keragaman budaya dan sosial di Indonesia. Sementara itu, data pendukung diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan kegiatan mengajar guru serta aktivitas belajar peserta didik, wawancara tidak terstruktur pada studi pendahuluan, dan dokumentasi berupa daftar nama peserta didik serta rekam foto kegiatan.

Melalui penelitian ini, peneliti melakukan uji kelayakan instrumen yang diuji melalui validitas isi menggunakan pertimbangan ahli *expert judgment* yang dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan (Utaut et al., 2025). Validator instrumen modul ajar dan soal tes terdiri atas Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. sebagai dosen Pendidikan Pancasila dan Nurjannah, S.Pd. sebagai guru kelas IV. Hasil validasi modul ajar memperoleh persentase 95% dari Validator I dan 100% dari Validator II dengan kriteria Sangat Valid. Hasil validasi instrumen tes pretest-posttest memperoleh persentase 95% dari Validator I dan 100% dari Validator II dengan kriteria Sangat Valid. Adapun validasi media permainan ular tangga dilakukan oleh Fatikhatus Najikhah, M.Pd. sebagai dosen produksi media dan Nurjannah, S.Pd., di mana kedua validator memberikan penilaian sebesar 100% dengan kriteria Sangat Valid, sehingga seluruh instrumen dinyatakan layak digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas data menggunakan formula *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel $N < 50$. Uji hipotesis untuk melihat perbedaan rata-rata skor pemahaman konsep dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan *Paired Sample t-Test*. Selanjutnya, untuk mengukur besaran efektivitas penerapan model secara klasikal, data dianalisis menggunakan rumus uji *N-Gain Score* (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

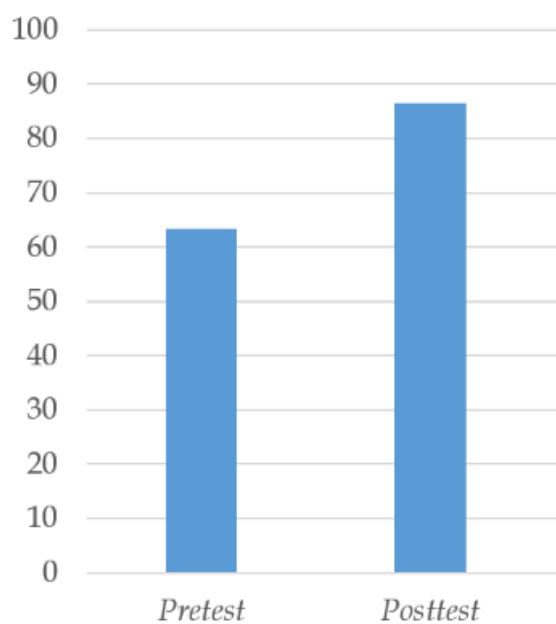
Data hasil penelitian diperoleh dari pelaksanaan eksperimen selama tiga 3 pertemuan pada bulan April 2026 di kelas IV SD N Sidokerto 03. Proses pengambilan data berfokus pada nilai pretest dan posttest untuk mengetahui rata-rata serta mengukur efektivitas kemampuan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Keragaman Budaya dan Sosial di Indonesia" melalui penerapan model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
Nilai	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	0,951	17	0,471
<i>Posttest</i>	0,900	17	0,067

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan uji *Saphiro-Wilk* dapat dilihat pada table 1 menunjukkan bahwa nilai signifikan yang telah diperoleh yaitu *pretest* 0,471 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam normalitas *Saphiro-Wilk* bahwa $0,471 > 0,05$ atau data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilia *posttest* yaitu 0,067 maka sesuai dengan pengambilan Keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa $0,067 > 0,05$ dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan data perhitungan uji normalitas diatas dihasilkan data yang berdistribusi normal, maka analisis menggunakan metode parametrik dengan persyaratan normalitas sudah terpenuhi karena berasal dari data yang berdistribusi normal dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* data pemahaman konsep peserta didik seperti yang ditunjukkan pada gambar 2 dan tabel 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik perbandingan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

(Sumber: Peneliti 2026)

Tabel 2. Hasil analisis pemahaman konsep pada pelajaran pendidikan pancasila

Jenis Tes	N	Minimal	Maksimal	Total	Rata-rata	Std. Deviasi
<i>Pretest</i>	17	32,5	82,5	1077,5	63,382	14,3326
<i>Posttest</i>	17	67,5	97,5	1470,0	86,471	8,3880

(Sumber: Output SPSS Statistic 25 data oleh 2026)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas IV SD N Sidokerto 03 setelah mendapatkan perlakuan menggunakan TTW berbantuan media ular tangga hasilnya lebih tinggi daripada sebelum mendapatkan perlakuan. Pada sebelum perlakuan memperoleh nilai terendah 32,5 dan nilai tertinggi 82.5 dengan rata-rata nilai sebesar 63,382. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh nilai terendah 67.5 dan nilai tertinggi 97.5 dengan rata-rata nilai 86,471. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TTW berbantuan media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Untuk memastikan kelayakan analisis lebih lanjut, maka perlu diuji Dengan *Paired Sample T-Test* dan hasil analisisnya disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-23,0882	10,2519	2,4864	-28,3593	-17,8172	-9,286	16	,000

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (*Mean Difference*) sebesar -23,0882 dengan standar deviasi (*Std Deviation*) sebesar 10,2519 dan standar erorr mean (*Std. Error Mean*) sebesar 2,4864, Nilai $t = -9,286$ menunjukkan besarnya perbedaan antara dua kondisi (sebelum dan sesudah perlakuan) relative terhadap kesalahan standar perbedaan. Derajat kebebasan ($df=16$) menunjukkan jumlah sampe dikurangi satu, yaitu 17-1. Nilai signifikansi ($p\text{-value}$) sebesar $0,000 < 0,05$ mengkondisikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistic, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu signifikansi $\leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan model TTW berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep pendidikan Pancasila. Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya efektivitas pemahaman konsep terhadap model TTW berbantuan media ular tangga, dilakukan analisis N-Gain dengan hasil pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	17	0,43	0,94	0,6294	0,14060
Ngain_Persen	17	42,86	94,44	62,9427	14,05991
Valid N (<i>listwise</i>)	17				

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan tabel di atas hasil uji peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep pendidikan pancasila menunjukkan 0,6294. Karena $0,3 \leq G \leq 0,7$ sehingga termasuk kategori sedang dan memperoleh persentase nilai N-Gainn sebesar 62,9427% dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TTW berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas IV SD N Sidokerto 03 dengan tingkat kategori sedang dan cukup efektif. Berikut data hasil uji N-Gain indikator pemahaman konsep pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Indikator Pemahaman Konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Nilai N-Gain	Kategori
1	Menafsirkan	60,5	88,2	0,70	Tinggi
2	Menjelaskan	62,7	76,5	0,37	Sedang
3	Mengklasifikasikan	47,9	62,7	0,28	Rendah
4	Memberikan contoh	77,3	96,1	0,83	Tinggi
5	Membandingkan	58,8	94,1	0,86	Tinggi
6	Menarik inferensi	71,4	95,2	0,83	Tinggi
7	Meringkas	67,6	78,4	0,33	Sedang

(Sumber: Data Peneliti 2026)

Adanya tabel di atas, hasil uji *N-Gain Score* setiap indikator pemahaman konsep peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan di setiap indikator pemahaman konsep pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD N Sidokerto 03 setelah diberikan penggunaan model TTW berbantuan media ular tangga.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model TTW berbantuan media ular tangga. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengukur perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta peningkatan efektifitas kemampuan pemahaman konsep pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD N Sidokerto 03 dalam penerapan model TTW berbantuan media ular tangga.

1. Perbedaan Rata-rata Model Think Talk Write Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Analisis hasil perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep pada Pelajaran Pendidikan Pancasila yang diperoleh dari pemberian instrument tes kepada peserta didik kelas IV yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil pengukuran awal *pretest* peserta didik kelas IV yang memperoleh rata-rata 63,386, dimana pemahaman awal mereka masih memerlukan pemahaman tambahan. Sebaliknya, setelah diberikan perlakuan menggunakan model TTW berbantuan media ular tangga pada tahap akhir *posttest*, capaian nilai rata-rata peserta didik meningkat drastis menjadi 86,471 dengan peroleh selisih kenaikan sebesar 23,085. Kenaikan skor kognitif ini membuktikan bahwa intervensi pembelajaran aktif berbasis permainan mampu memangkas kelemahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan membuat siswa pasif (Rohmawati et al., 2025). Fenomena lompatan hasil belajar ini sejalan dengan premis landasan bahwa lingkungan belajar yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat menstimulasi keterlibatan kognitif anak secara optimal sehingga berdampak langsung pada penguasaan materi (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* pada Tabel 3 diperoleh nilai *Mean Difference* sebesar -23,0882, yang menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman konsep peserta didik sebesar 23,0882 dari *pretest* ke *posttest*. Hasil pengujian statistik menghasilkan nilai *t* sebesar -9,286 dengan derajat kebebasan (*df*) = 16 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep Pendidikan Pancasila yang signifikan pada peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga. Penerapan sintaks TTW yang terstruktur terbukti efektif memberikan dampak positif terhadap retensi memori dan penguasaan materi siswa di sekolah dasar (Putra & Subandiyah, 2026). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TTW berbantuan media ular tangga efektif secara signifikansi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV.

Keberhasilan ini didasarkan pada model TTW berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep peserta didik di kelas IV yang tidak terlepas dari penerapan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur. Merujuk pada modifikasi sintaks Huinker dan Laughlin dalam Kusrina & Porwanto (2023) model pembelajaran TTW dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu *Think*, *Talk* dan *Write* yang diintegrasikan dengan media permainan ular tangga edukatif. Penggunaan media berbasis permainan sejalan dengan pendapat Yusra (2025) yang menyatakan bahwa anak usia SD lebih mudah

memahami materi yang rumit jika dibantu dengan media belajar yang konkret dan menyenangkan. Integrasi data empiris dan analisis statistik ini memperkuat argumen terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam memperkecil pemahaman akademik peserta didik sekolah dasar (Nandini & Asih, 2026).

Keterlaksanaan masing-masing tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut: Tahap pertama yaitu *Think* (berpikir), di tahap ini guru akan memberikan sebuah materi dan peserta didik diminta untuk membaca dan membuat catatan kecil mengenai materi yang mereka dapatkan (Fatmawati et al., 2013). Proses berpikir individual ini krusial untuk melatih kemandirian belajar dan menstabilkan fokus internal sebelum siswa masuk ke dalam forum kelompok (Aralaha, Rukhama, 2023). Selain itu, aktivitas mengendapkan informasi secara individu membantu peserta didik menata gagasan awalnya sehingga mereka lebih siap dalam membangun pemahaman baru (Sastradinata, 2023). Dengan adanya proses berpikir secara mandiri membantu peserta didik menjadi lebih memahami apa yang akan dipelajarinya.

Tahap kedua yaitu *Talk* (berbicara), pada tahap ini peserta didik akan bermain sebuah media pembelajaran berupa ular tangga raksasa. Dalam media ini peserta didik akan dibuat berkelompok dan berperan secara langsung dalam ular tangga raksasa ini. Peserta didik akan bermain dalam ular tangga dan menjawab setiap kotak yang didapatkan. Penggunaan media Board Game edukasi ini efektif membangkitkan motivasi, menghilangkan kejenuhan, serta membangun suasana belajar kolaboratif yang positif (Fadilla & Saragih, 2026). Dinamika sosial dalam tahap *Talk* berbantu permainan ini selaras dengan kajian Arifin, Afif Zaenal, Nur Fajrie, (2023) yang mengemukakan bahwa aktivitas verbal dalam sintaks TTW yang diwadahi oleh media interaktif secara empiris mampu mendorong peserta didik untuk berani menggenerasikan gagasan, bertukar pikiran, serta menjelaskan suatu konsep secara komunikatif dan percaya diri.

Tahap ketiga yakni *Write* (menulis), pada tahap ini peserta didik akan menuliskan hasil apa yang mereka dapatkan dalam permainan ular tangga tersebut dan nantinya hasil apa yang mereka tuliskan akan dipresentasikan di depan kelas. Aktivitas merangkum dan menuangkan kembali gagasan hasil diskusi ke dalam bentuk tulisan ini terbukti efektif dalam memperkuat retensi ingatan serta mendongkrak pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar (Annisa 2021). Hal ini dipertegas oleh kajian dari Nurhayati & Nurwahidah, (2023) yang mengemukakan bahwa transisi dari aktivitas lisan menuju aktivitas tertulis secara signifikan mempermudah penataan logika berpikir anak sehingga pemahaman materi tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Perpaduan pembelajaran menggunakan model TTW berbantuan media permainan ular tangga ini terbukti memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik. Selama pembelajaran, peserta didik selalu bersemangat karena merasa senang dalam melakukan tantangan permainan yang dijalani, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar dikelas (Kusnadi & Azzahra, 2024). Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil Kesimpulan bahwa dalam penerapan model TTW berbantuan media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan data yang diperoleh ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model TTW berbantuan media permainan ular tangga.

2. Efektivitas Penggunaan Model *Think Talk Write* Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Analisis efektivitas perlakuan menggunakan uji *N-Gain Score* menunjukkan adanya peningkatan penggunaan model TTW berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep pada pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD N Sidokerto 03 dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,6254 dan *N-Gain* Persen sebesar 62,9%, yang menafsirkan bahwa penggunaan model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga masuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan secara kuantitatif terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,3 yang melonjak menjadi 86,4 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 23,1. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lumbantobing et al., (2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Keberhasilan ini didorong oleh karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TTW yang memfasilitasi peserta didik menemukan konsep mandiri lewat proses berpikir (*think*), berinteraksi dalam kelompok (*talk*), serta merumuskan pengetahuan tersebut ke dalam bentuk tulisan (*write*) (Kusrina & Porwanto, 2023). Dalam konteks global, efektivitas penggabungan sintaks TTW dengan media visual/permainan edukatif ini didukung oleh rujukan internasional dari Nurhayati & Nurwahidah, (2023) membuktikan bahwa teknik pembelajaran TTW berbantuan media kartu atau permainan papan secara signifikan mampu mengorganisasikan alur berpikir anak usia sekolah dasar menjadi jauh lebih sistematis, sehingga mempermudah penalaran dalam menguasai konsep-konsep keilmuan yang abstrak.

Peningkatan pemahaman konsep peserta didik dapat ditinjau lebih mendalam melalui pencapaian tujuh indikator pemahaman konsep menurut teori Dewi & Hakim, (2021). Pada indikator pertama menafsirkan (*interpreting*), nilai meningkat dari 60,5 menjadi 88,2 dengan nilai *N-Gain* 0,70 pada kategori sedang, karena aktivitas tahap *Think* membiasakan peserta didik menyusun catatan kecil mandiri guna mengolah makna materi tanpa hafalan verbalistik. Pada indikator kedua yakni, menjelaskan (*explaining*) naik dari 62,7 menjadi 76,5 dengan nilai *N-Gain* 0,37 pada kategori sedang, akibat pembiasaan presentasi dan klarifikasi ide di akhir sintaks TTW (Aralaha, Rukhama, 2023). Sementara itu, pada indikator ketiga yaitu mengklasifikasikan (*classifying*) mencatat kenaikan dari 47,9 menjadi 62,7 dengan nilai *N-Gain* 0,28 pada kategori rendah. Rendahnya peningkatan pada indikator ini disebabkan oleh luasnya ruang lingkup memori detail keragaman budaya nasional yang harus dikuasai siswa operasional konkret dalam waktu terbatas, meski kendala ini dapat direduksi lewat strategi tutor sebaya dalam diskusi kelompok heterogen pada tahap *Talk* (Harefa, 2020). Pendekatan kolaboratif ini divalidasi oleh penelitian Naza et al., (2021) yang mengemukakan bahwa dinamika kelompok dalam permainan ular tangga sangat efektif memicu transfer pengetahuan antar-siswa guna mengatasi kesulitan klasifikasi objek materi yang rumit.

Hasil memuaskan ditunjukkan pada indikator keempat yakni, memberikan contoh (*exemplifying*) yang melonjak dari 77,3 menjadi 96,1 dengan nilai *N-Gain* 0,83 pada kategori tinggi, serta indikator kelima yakni, membandingkan (*comparing*) dari 58,8 menjadi 94,1 dengan nilai *N-Gain* 0,86 pada kategori tinggi. Lonjakan signifikan pada kedua indikator ini terjadi berkat integrasi visual papan ular tangga yang *full colour* serta penggunaan kartu dalam media. Media interaktif ini memicu debat sehat antarpeserta didik dalam menyelaraskan perbedaan konsep budaya agar pion mereka terus melaju (Harefa, 2020). Selanjutnya, pada indikator keenam yakni, menarik inferensi (*inferring*) meningkat dari 71,4

menjadi 95,2 dengan nilai *N-Gain* 0,83 pada kategori tinggi, karena kehadiran komponen kartu "Misteri" dan "Tantangan" yang menyajikan dilema moral kehidupan sehari-hari, sehingga melatih konsentrasi siswa dalam memecahkan masalah (Rosanti et al., 2025). Terakhir, indikator ketujuh yaitu, meringkas (*summarizing*) naik dari 67,6 menjadi 78,4 dengan nilai *N-Gain* 0,33 pada kategori sedang, sebagai dampak langsung tahap *Write* yang melatih siswa mengorganisasikan teks ke dalam ingatan jangka panjang (Kusrina & Porwanto, 2023).

Secara sebaran capaian, indikator membandingkan, menarik inferensi, dan memberikan contoh memperoleh peningkatan tertinggi karena karakteristik konkret media ular tangga mempermudah operasional kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Sebaliknya, indikator mengklasifikasikan memerlukan bimbingan yang lebih berkelanjutan akibat luasnya cakupan materi hafalan diferensiasi budaya Nusantara. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran TTW berbantuan media ular tangga berhasil mengubah proses pembelajaran kelas yang semula monoton menjadi ruang belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik kelas IV SD N Sidokerto 03. Berikut media dan implementasi sintaks TTW saat di dalam kelas dapat dilihat pada gambar 3. Berikut.



Gambar 3. Visualisasi media ular tangga raksasa dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran
(Sumber: Peneliti 2026)

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran TTW berbantuan media permainan ular tangga efektif secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sidokerto 03. Efektivitas tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata skor yang signifikan antara sebelum perlakuan 63,386 dan sesudah perlakuan 86,471 dengan perolehan nilai *t*-hitung sebesar -9,286 ($p = 0,000 < 0,005$). Selain itu, besaran peningkatan indeks efektivitas secara klasikal berada pada kategori sedang dan dinyatakan cukup efektif yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain Score* sebesar 0,6254 serta *N-Gain Persen* sebesar 62,9%. Peninjauan secara spesifik menunjukkan bahwa indikator membandingkan *N-Gain* 0,86, menarik inferensi *N-Gain* 0,83, dan memberikan contoh *N-Gain* 0,83 mengalami peningkatan tertinggi berkat bantuan visual konkret pada media permainan. Sebaliknya, indikator mengklasifikasikan mencatat peningkatan paling rendah *N-Gain* 0,28 akibat keterbatasan memori jangka pendek peserta didik sekolah dasar

dalam menguasai cakupan materi hafalan budaya nusantara yang sangat luas dalam waktu terbatas. Sebagai saran praktis, pendidik disarankan untuk mengalokasikan waktu yang lebih proporsional serta mengoptimalkan strategi pada materi yang membutuhkan klasifikasi padat. Secara keseluruhan, kombinasi model kooperatif berbasis komunikasi dan media permainan edukatif ini berhasil memberikan pengalaman belajar bermakna yang berdampak nyata pada peningkatan pemahaman kognitif peserta didik secara optimal.

REFERENSI

- Anggraeni, R., Agustini, R., & Hidayat, T. (2025). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur melalui Model Think Talk Write Berbantuan Media Video Tutorial*. 9(2), 667–679. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasi.v9i2.19226>
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan model problem based learning berbantuan media kartu gambar ilustrasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/wasis/article/download/4951/2616>
- Aralaha, Rukhama, D. P. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW)* (D. Nia (ed.); 1st ed.). Penerbit Adab.
- Arifin, Afif Zaenal, Nur Fajrie, S. S. (2023). Pemanfaatan Model Think Talk Write Berbantu Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis di Kelas V SDN Purwosari 01. *Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 15–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7594420>
- Ariyansah, D., & Sulistyowati, L. H. R. (2021). *Pengembangan e- LKPD Praktikum Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbantuan Aplikasi Phythox Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik*. 12(2), 173–181. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9052>
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan data penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.5181>
- Dewi, K., & Hakim, D. L. (2021). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa SMA pada materi integral. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 8(2), 66–76. <https://www.academia.edu/download/94182132/8268-23612-1-PB.pdf>
- Fadhilah, F., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Karkantari, J. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran TPS Berbantuan Lapbook Siswa Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 470–496. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6033>
- Fadilla, S., & Saragih, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Board Game Edukasi terhadap Kemampuan Numerasi Siswa di Sanggar Belajar Pandan Malaysia. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(3), 3584–3591. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i3.11035>
- Fatmawati, D. N., Santosa, S., & Ariyanto, J. (2013). Penerapan Strategi Pembelajaran Think Talk Write untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Biologi Siswa Kelas X-1 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. *Jurnal Bio-Pedagogi*, 2(1), 1–15. <https://www.academia.edu/download/103959011/4662.pdf>
- Harefa, Darmawan, Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Harefa, Dermawan. (2020). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token. *Jurnal*

- Inovasi Pendidikan Dan Sains, 1(2), 35–40.
<https://pdfs.semanticscholar.org/0707/2aa59fe6b5fdd74c525ae437398b544dd064.pdf>
- Jalil, A., & Sabrina, R. (2021). Pengaruh Tekanan Kerja terhadap Tingkat Kinerja Karyawan pada Bank Mega Syariah Kc Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3(1), 46–56. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i1.38.46-56>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kusrina, T., & Porwanto, B. E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) dapat Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education Research*, 4(3), 1481–1487. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.355>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Margaretha, S. M., Pratiwi, I. A., & Santoso, D. A. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Janacitta*, 9(1), 161–172. <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta/article/view/4971>
- Nandini, N. D., & Asih, S. S. (2026). *Penerapan Media Ular Tangga Berbasis IT Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 01 Semarang*. 8(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14754>
- Naza, D. R. K., Fajrie, N., & Utaminingsih, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Menggunakan Model *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 28–35. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6598>
- Nurhalim, M. (2024). Pengaruh Perlakuan Sholat Terhadap Kebahagiaan: Studi Mini Research Dengan Pendekatan Pre-Eksperimental. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi Vol.*, 4(4), 430–438.
- Nurhayati, Y., & Nurwahidah, L. S. (2023). *The Effectiveness of the Think Talk Write (TTW) Learning Technique Aided by Word Cards Media in Improving Sentence Writing Ability A . Introduction*. 4(3), 1275–1283. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.476>
- Nurhidayah, R. I., & Widodo, S. T. (2025). Analisis Variasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 11(3), 440–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13262>
- Nurunnaja, D., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2025). Penggunaan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 614–628. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.30824>
- Pratiwi, I. A., & Ardianti, S. D. (2024). Implementasi Nilai Pancasila Sila Ketiga Dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas 4 SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1291–1298. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2583>
- Putra, V. G. P., & Subandiyah, H. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Terhadap Keterampilan Menulis Teks Pidato Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Ilmu Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(2), 137–142. <https://doi.org/10.70134/basadya.v2i2.1735>
- Putri, A. A. S., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh Model Think Talk Write (TTW) Berbantuan Ular Tangga Tematik Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SDN Ungaran 02.

- Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 101–114.
<https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.25083>
- Rohmawati, M., Hidayah, E. R. S., Zulfa, H. M., & Pratiwi, I. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indera (MONOPAN). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 6(2), 260–275.
<https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v6i2.590>
- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan hasil belajar model TGT berbantuan media ular tangga di sekolah dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104–119.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p104-119>
- Safitri, J., Sulistri, E., & Marhayani, D. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Ranah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 504–509. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.307>
- Sahrul. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Think-Talk-Write (TTW) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII-A SMP YLPI. *Jurnal Jendela Matematika*, 2(01), 45–54.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjm.v2i01.676>
- Sastradinata, B. L. N. (2023). *Transformasi mindset dalam membangun kemampuan berpikir kritis melalui metode pembelajaran aktif*. Deepublish.
[https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ALxKEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Sastradinata,+B.+L.+N.+\(2023\).+Transformasi+mindset+dalam+membangun+kemampuan+berpikir+kritis+melalui+metode+pembelajaran+aktif.+Deepublish.&ots=lvlt9ZRleC&sig=yVZoJkuLBaUPHVepcq0H_1ltyDA](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ALxKEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Sastradinata,+B.+L.+N.+(2023).+Transformasi+mindset+dalam+membangun+kemampuan+berpikir+kritis+melalui+metode+pembelajaran+aktif.+Deepublish.&ots=lvlt9ZRleC&sig=yVZoJkuLBaUPHVepcq0H_1ltyDA)
- Solihin, A., Puspita, A. M. I., & Wicaksono, V. D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar PPKN Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Sekolah Dasar di Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61932>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Utaut, T., Dasar, F., Herdiyanti, E., & Adhi, M. A. (2025). *Unnes Physics Education Journal Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Simulasi PhET dengan Unified Theory of*. 14(1).
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan media gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109–117.
<https://glonus.org/index.php/inklusi/article/view/211>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA