

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORIDAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang dirancang secara sistematis untuk membantu guru dalam mengelola proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Sebagaimana diungkapkan oleh Marfu'ah (2022, hlm. 50), model pembelajaran merupakan metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan suatu mata pelajaran tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu rancangan atau pola yang berfungsi dalam penyusunan kurikulum jangka panjang, pengembangan materi ajar, serta sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas maupun lingkungan belajar lainnya (Mirdad, 2020, hlm. 15).

Berdasarkan penjelasan Asyafah (2019, hlm. 22), model pembelajaran dapat diartikan sebagai representasi dari desain pembelajaran yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pasca pembelajaran. Model ini dipilih dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu konsep atau rancangan yang dirancang secara sistematis untuk membantu guru dalam mengelola proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, tetapi juga sebagai pedoman dalam penyusunan kurikulum, pengembangan materi ajar, serta pelaksanaan pembelajaran di berbagai lingkungan belajar. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, model pembelajaran yang tepat dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi ajar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Beragam model pembelajaran dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Putri (2023, hlm. 3-6), beberapa model pembelajaran yang sering digunakan meliputi:

- 1) Model Pembelajaran *Discovery/Inquiry* merupakan model yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proses menemukan sendiri informasi atau konsep dengan cara mengamati, mengeksplorasi, dan menarik kesimpulan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses penemuan pengetahuan baru.
- 2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik diajak berpikir kritis dan kreatif untuk mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahannya, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar yang bermakna.
- 3) Model Pembelajaran Kontekstual merupakan model yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan model ini, peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka bisa melihat langsung manfaat dan penerapannya dalam kehidupan nyata.
- 4) Model Pembelajaran Kooperatif merupakan Dalam model ini, peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menghargai pendapat orang lain.
- 5) Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan Model ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan proyek yang dirancang untuk memecahkan masalah atau menghasilkan suatu produk. Melalui proyek, peserta didik belajar mengatur waktu, bekerja sama, serta mengembangkan kreativitas dan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar mereka.

Dalam hal ini, Bisri (2020, hlm. 6-8) menegaskan bahwa model pembelajaran yang umum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Model *Discovery/Inquiry*, di mana peserta didik mencari sendiri pengetahuannya
- 2) Model Berbasis Masalah, di mana peserta dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan
- 3) Model Kontekstual, yang menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas
- 4) Model Kooperatif, di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif

Berdasarkan penjelasan Panel (2023, hlm. 24-27), beberapa model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam Kurikulum Merdeka mencakup:

- 1) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*) merupakan model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami makna pembelajaran melalui pengalaman langsung, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil. Setiap anggota kelompok saling membantu untuk mencapai tujuan belajar bersama, serta mengembangkan kemampuan sosial, tanggung jawab, dan komunikasi yang efektif.
- 3) Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan melalui pengamatan, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan. Model ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (*Technology-Based Learning*) merupakan model yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media digital, aplikasi edukatif, atau platform pembelajaran daring. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperluas akses informasi, dan mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

5) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) merupakan model yang menekankan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada proyek tertentu. Peserta didik diminta untuk merancang, melaksanakan, dan menyajikan hasil proyek sebagai bentuk pemahaman terhadap materi. Model ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas nyata.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa setiap model memiliki pendekatan berbeda dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model *Discovery/Inquiry* mendorong peserta didik menemukan konsep sendiri, Model Berbasis Masalah melatih pemecahan masalah, Model Kontekstual menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, dan Model Berbasis Proyek mengembangkan keterampilan kolaboratif. Saya memilih Model Pembelajaran Kooperatif karena dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta pemahaman materi melalui diskusi dan kolaborasi dalam kelompok kecil. Dengan demikian, model yang paling sesuai untuk diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif.

## **2. Model pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model yang menitikberatkan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Abrori (2023, hlm. 302) mengemukakan bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mengedepankan prinsip *student-centered learning* (pembelajaran yang berpusat pada siswa) dalam penerapan model pembelajaran kooperatif biasanya guru bertindak sebagai fasilitator selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, Mawikere (2022, hlm. 136) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini berlandaskan prinsip gotong-royong, di mana peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kemampuan mereka melalui interaksi serta kerja sama dalam kegiatan belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, Palupi (2023, hlm. 23) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok guna mencapai tujuan pembelajaran.. Oleh karena itu,

model ini tidak hanya memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan mereka dalam berkolaborasi.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini tidak hanya berorientasi pada pemahaman materi secara akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif peserta didik. Dengan adanya interaksi dan gotong-royong dalam proses belajar, peserta didik dapat saling membantu dalam membangun pemahaman konsep, menyelesaikan permasalahan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memiliki beragam jenis tipe yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Hasanah (2021, hlm. 7-9), beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang sering digunakan antara lain:

- 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah tipe yang melibatkan peserta didik dalam tim untuk belajar bersama. Setiap anggota tim bekerja untuk memahami materi, kemudian mereka mengikuti tes individu. Hasil tes individu ini digunakan untuk menghitung poin tim, yang mendorong setiap anggota untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok.
- 2) *Group Investigation* (GI) adalah tipe ini melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang diberi tugas untuk menyelidiki suatu topik tertentu. Peserta didik bekerja bersama untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menyusun presentasi. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil penyelidikan mereka kepada kelas.
- 3) Tipe Struktural Tipe struktural adalah tipe yang menggabungkan berbagai teknik dan struktur dalam pembelajaran kooperatif, seperti teknik berpindah tempat atau membentuk pasangan kerja, untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Struktur ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan saling belajar dalam berbagai konteks.

- 4) Jigsaw yaitu setiap peserta didik di dalam kelompok kecil diberikan bagian tertentu dari materi yang berbeda. kemudian bekerja dengan peserta didik dari kelompok lain yang memiliki bagian materi yang sama untuk memahami topik secara mendalam. Setelah itu, mereka kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan apa yang telah dipelajari.
- 5) *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan elemen permainan. Peserta didik dibagi ke dalam tim, dan mereka mengikuti serangkaian permainan atau kuis yang menguji pemahaman mereka terhadap materi.
- 6) *Two Stay-Two Stray* (TSTS) yaitu melibatkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok dan kemudian berbagi hasil kerja mereka dengan kelompok lain. Setelah itu, dua anggota kelompok tetap di kelompok asalnya, sementara dua anggota lainnya "berkelana" ke kelompok lain untuk berbagi informasi dan mendapatkan wawasan baru.

Selain itu, dalam pandangan Hijrilliawanni (2023, hlm. 16), terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif lain yang juga digunakan oleh pendidik untuk menerapkan model pembelajaran dalam menyelesaikan masalah, di antaranya:

- 1) *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik belajar dalam tim, lalu mengikuti permainan atau turnamen kuis untuk menguji pemahaman materi secara menyenangkan dan penuh semangat.
- 2) *Student Teams Achievement Division* (STAD), peserta didik bekerja sama dalam kelompok heterogen, saling membantu memahami materi, lalu mengerjakan tes individu untuk memberikan kontribusi pada skor kelompok. Model ini menekankan tanggung jawab individu dan kerja tim dalam mencapai keberhasilan bersama.
- 3) *Think Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS), Model kerja berpasangan yang melibatkan satu peserta didik berpikir keras sambil menyelesaikan masalah, sementara pasangannya mendengarkan dan memberi masukan secara aktif.
- 4) *Make A Match* (MAM), tipe pembelajaran kooperatif dengan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban secara cepat dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan.

5) *Think Talk Write* (TTW) Model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk berpikir secara mandiri, mendiskusikannya dengan teman, lalu menuangkannya dalam bentuk tulisan. Model ini membantu peserta didik menyusun ide secara runtut sebelum menuliskannya, sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi lebih terstruktur dan bermakna.

Sejalan dengan pendapat para ahli, Abidah (2017, hlm. 3) menjelaskan bahwa beberapa model pembelajaran kooperatif yang paling umum diterapkan dalam pembelajaran mencakup:

- 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran di mana peserta didik belajar dalam kelompok, memahami materi bersama, lalu mengerjakan soal secara individu. Nilai individu turut menentukan keberhasilan kelompok tersebut.
- 2) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang dimana peserta didik belajar dalam kelompok lalu mengikuti permainan edukatif berupa kuis. Belajar dilakukan sambil bermain, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.
- 3) Jigsaw merupakan model yang materi pelajarannya dibagi ke beberapa bagian dan setiap peserta didik bertanggung jawab mempelajari satu bagian. Kemudian mereka saling mengajar satu sama lain di kelompoknya masing-masing.

Dalam hal ini, Abidah (2017, hlm. 3) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* merupakan model pembelajaran berbasis komunikasi yang menekankan interaksi dalam proses pembelajaran. Yang berguna bagi kemampuan kognitif, keterampilan sosial dan komunikasi.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa setiap model memiliki keunggulan dalam meningkatkan kolaborasi dan pemahaman peserta didik. Model *Think Talk Write* dipilih karena menekankan pada keterampilan berpikir, berbicara, dan menulis secara berkesinambungan. Model ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik sekolah dasar, karena mereka dapat menuangkan ide secara bertahap dan sistematis. Dengan demikian, model yang berbasis komunikasi ini mampu mengasah keterampilan menulis peserta didik secara optimal melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write*.

### **3. Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

#### **a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menulis peserta didik. Rahmawati (2022, hlm. 704) menjelaskan bahwa model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* bertujuan untuk melatih keterampilan menulis serta membantu peserta didik mengomunikasikan hasil pemikirannya kepada teman sebelum dituangkan dalam tulisan. Dengan demikian, model ini tidak hanya mengasah keterampilan menulis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis dan berbicara secara sistematis.

Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* didasarkan pada pemahaman bahwa belajar merupakan aktivitas sosial, di mana peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi dan berbagi gagasan dengan teman sebaya. Trisnani (2020, hlm. 93) menyatakan bahwa model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan interaksi sosial yang memperkuat pemahaman mereka terhadap suatu konsep. Lubis (2024, hlm. 285-300) menambahkan bahwa tiga tahapan dalam model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* dilakukan secara berurutan untuk membantu peserta didik menyusun gagasan secara sistematis. Dengan demikian, model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* merupakan model yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik melalui tiga tahapan utama, yaitu berpikir, berbicara, dan menulis. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan menulis, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik dalam suasana belajar yang berbasis interaksi sosial. Selain itu model ini bisa membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam serta menyusun gagasan agar lebih terstruktur. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis di sekolah dasar.

## **b. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

Model pembelajaran kooperatif adalah model yang mengarahkan peserta didik melalui tiga tahap utama dalam proses belajar, yaitu berpikir *think*, berbicara *talk*, dan menulis *write*. Marfuzah (2022, hlm. 136) menjelaskan bahwa dalam model ini, peserta didik terlebih dahulu melakukan refleksi secara mandiri sebelum menyampaikan gagasannya dalam bentuk lisan dan tulisan. Seperti yang diungkapkan oleh Zahra (2025, hlm. 271) bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

- 1) Berpikir (*Think*), Peserta didik membaca pertanyaan atau mencatat hasil observasi untuk menstimulasi proses berpikir mereka dalam menemukan solusi atas suatu permasalahan. Selain itu, kebiasaan menulis setelah membaca dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam memahami teks secara lebih mendalam.
- 2) Berbicara (*Talk*), Pada tahap ini, peserta didik mengutarakan pemahamannya menggunakan kata-kata yang mereka kuasai. Diskusi yang berlangsung memungkinkan mereka untuk mengomunikasikan konsep yang telah diperoleh sekaligus memperdalam pemahaman melalui interaksi.
- 3) Menulis (*Write*), Setelah berdiskusi, peserta didik menuangkan hasil pembahasan mereka ke dalam Lembar Kerja Peserta didik (LKS).

Sejalan dengan pandangan Sagita (2020, hlm. 848), model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* tidak hanya mencakup tiga aspek tersebut, tetapi juga menerapkan permasalahan nyata dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam keterampilan pemecahan masalah serta membantu mereka memperoleh wawasan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Model ini menjadikan peserta didik lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, karena mereka diajak untuk mengaitkan materi pelajaran dengan situasi yang mereka alami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* memiliki karakteristik utama berupa tiga tahapan belajar: berpikir, berbicara, dan menulis. Peserta didik terlebih dahulu merefleksikan pemahamannya secara mandiri, kemudian mendiskusikannya untuk memperdalam konsep, dan akhirnya menuangkannya dalam tulisan. Model

ini tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif dan komunikasi, tetapi juga mendorong interaksi sosial serta penerapan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terstruktur, model ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide secara bertahap dan terarah. Selain itu, penerapan model Kooperatif tipe *Think Talk Write* juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

### **c. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

Model ini memiliki sintaks yang berurutan sesuai namanya, yaitu *think* (berpikir), *talk* (berbicara), dan *write* (menulis). Menurut Roisah (2023, hlm. 1482), tahap *think* (berpikir) tercermin dalam kegiatan peserta didik membaca teks bacaan, kemudian mencatat poin-poin penting dengan bahasa mereka sendiri. Catatan tersebut berisi informasi yang sudah dipahami, yang masih perlu dipelajari, serta langkah-langkah penyelesaian masalah. Selanjutnya, tahap *talk* (berbicara) dilakukan dengan membentuk kelompok heterogen beranggotakan 3–5 peserta didik. Pengelompokan ini bertujuan untuk menciptakan variasi kemampuan dalam diskusi, memungkinkan peserta didik yang lebih unggul membantu teman-temannya dalam memahami materi. Tahap terakhir, *write* (menulis), melibatkan penyusunan hasil diskusi dalam bentuk tulisan pada Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Proses ini mencerminkan bagaimana peserta didik membangun ide setelah berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* yang terdiri dari tiga tahapan utama. Halik (2022, hlm. 93) menjelaskan bahwa langkah-langkah model ini meliputi:

- 1) Pada tahap awal, peserta didik diminta untuk membaca masalah yang disajikan dalam LKS dan mencatat poin-poin penting secara individu. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan memahami informasi yang tersedia.
- 2) Selanjutnya, peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk membahas catatan yang telah dibuat. Proses ini memungkinkan mereka untuk saling bertukar pemikiran serta memperdalam pemahaman melalui interaksi dan argumentasi.

- 3) Pada tahap akhir, peserta didik diminta menyusun hasil diskusi dalam bentuk tulisan yang sistematis. Langkah ini bertujuan untuk melatih keterampilan menulis serta membantu peserta didik dalam mengorganisasikan ide yang telah dibahas sebelumnya.

Model pembelajaran *Think Talk Write* memiliki sintaks yang tersusun secara berurutan. Juliani (2022, hlm. 131) menjelaskan bahwa model ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Pada tahap ini, peserta didik membaca teks yang berisi soal, sebaiknya dimulai dengan soal yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari. Langkah ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan dan merangsang proses berpikir kritis. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang lebih efektif serta meningkatkan daya analisis terhadap suatu permasalahan.
- 2) Setelah peserta didik berpikir dan mencatat hasil pemikirannya, mereka melanjutkan ke tahap *talk*, yaitu berdiskusi. Pada tahap ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk membicarakan hasil pemikiran mereka bersama rekan kelompok. Diskusi ini membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi dan pertukaran ide.

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah model pembelajaran *Think Talk Write* terdiri dari tiga langkah-langkah sistematis: berpikir, berbicara, dan menulis. Model ini melatih pemahaman, berpikir kritis, komunikasi, serta keterampilan menulis peserta didik melalui langkah-langkah mencatat poin penting, berdiskusi dalam kelompok, dan menyusun hasil diskusi secara tertulis. Dengan demikian, model Kooperatif tipe *Think Talk Write* mampu membuat peserta didik tidak hanya memahami materi secara mendalam saja, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menyampaikan pendapat, menerima masukan, serta menulis dengan struktur yang baik.

#### **d. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

Salah satu keunggulan model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* adalah kemampuannya dalam mengasah keterampilan berpikir kritis serta kemampuan komunikasi peserta didik. Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* mendorong peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, lalu menuangkan gagasannya dalam bentuk

tulisan. Dalam hal ini, Kamal (2021, hlm. 5) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* berperan dalam memperlancar keterampilan menulis serta membantu peserta didik dalam berlatih bahasa sebelum menuangkannya ke dalam tulisan. Selain itu, model ini juga memfasilitasi peserta didik dalam menyusun dan mengembangkan ide melalui interaksi yang terstruktur.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nopita (2023, hlm. 184) menegaskan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam membaca dan menulis. Model ini juga bersifat kooperatif sehingga mampu melatih keterampilan peserta didik dalam menyampaikan hasil pemikirannya secara lebih sistematis. Lebih lanjut, Azisi (2023, hlm. 130) menyatakan bahwa model pembelajaran ini berkontribusi dalam meningkatkan daya pikir kritis dan kreatif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta membiasakan mereka untuk berkomunikasi baik dengan teman sebaya, guru, maupun dengan diri sendiri. Dengan demikian, penerapan model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta komunikasi peserta didik.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* yaitu dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan teman, dan menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan kelebihan model kooperatif tipe *Think Talk Write* ini, diperlukan penerapan yang sistematis dan berkelanjutan agar peserta didik dapat lebih terlatih dalam menyusun serta mengembangkan ide secara terstruktur. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, tetapi juga menumbuhkan minat membaca serta membiasakan peserta didik dalam berkomunikasi secara lebih sistematis dan kritis.

#### **e. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Think Talk Write***

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya. Salah satu kendala yang muncul adalah kesulitan bagi peserta didik yang kurang aktif untuk berpartisipasi secara optimal. Wijaya (2022, hlm. 114) mengungkapkan bahwa dalam penerapan model ini, guru sering kali kurang mengontrol durasi pembelajaran, sehingga waktu terasa berlalu dengan

cepat tanpa pemanfaatan yang maksimal. Selain itu, pembelajaran berbasis kelompok juga memiliki kekurangan, di mana peserta didik cenderung memilih anggota kelompok yang lebih pandai. Dalam hal ini, Lashmi (2023, hlm. 173) menegaskan bahwa peserta didik yang lebih aktif dalam kelompok cenderung lebih dominan, sehingga diperlukan perencanaan media pembelajaran yang matang agar proses belajar tetap efektif.

Penggunaan model Kooperatif Tipe *Think Talk Write* juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan dalam model pembelajaran *Think Talk Write* menurut Wahyuniari (2023, hlm 439) antara lain adanya kecenderungan peserta didik yang lebih unggul untuk mendominasi diskusi kelompok. Selain itu, pelaksanaannya memerlukan fasilitas yang memadai serta kesiapan baik dari guru maupun peserta didik dalam menggunakan perangkat komunikasi seperti gadget atau laptop. Model ini juga butuh waktu yang cukup lama agar dapat diterapkan secara optimal.

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya yaitu kurangnya partisipasi dari peserta didik yang kurang aktif, dominasi peserta didik yang lebih unggul dalam diskusi kelompok, serta keterbatasan waktu yang sering kali menjadi hambatan dalam pemanfaatan model ini secara optimal. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi kekurangan model kooperatif tipe *Think Talk Write* ini, diperlukan penyesuaian dalam pelaksanaannya, seperti pengelolaan waktu yang lebih efektif, pendampingan aktif dari guru, serta penerapan aturan kelompok yang mendorong partisipasi merata. Dengan perencanaan yang baik, model ini tetap dapat diterapkan secara optimal guna meningkatkan keterampilan menulis dan berpikir kritis peserta didik.

#### **4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam memperluas wawasan siswa. Dalam hal ini, Rupnidah (2022, hlm. 51) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang mendukung penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Daniyati (2023, hlm. 285) menyatakan bahwa

media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga berperan dalam membangkitkan pemikiran, perasaan, serta dorongan belajar siswa, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan baru.

Berdasarkan penjelasan Trisiana (2020, hlm. 33), Media pembelajaran adalah sarana pendukung dalam proses mengajar yang berperan dalam membentuk iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang dirancang dan dikembangkan oleh guru. Dengan demikian, keberadaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang mendukung penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media ini berperan penting dalam merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat membentuk iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Mengacu pada Arsyad dalam Wahyuni (2019, hlm. 33), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori:

- 1) Media berbasis manusia: Guru, instruktur, tutor, permainan peran, kegiatan kelompok, dan kunjungan lapangan.
- 2) Media berbasis cetak: Buku, buku panduan, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual: Buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
- 4) Media berbasis audio-visual: Video, film, program slide tape, dan televisi.
- 5) Media berbasis komputer: Pembelajaran berbantuan komputer, video interaktif, dan *hypertext*.

Sejalan dengan pendapat Miarso dalam Wulandari (2023, hlm. 3933), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi:

- 1) Media penyaji, yang mencakup: Grafis, bahan cetak, gambar diam, media proyeksi diam, media audio, kombinasi audio dan visual diam, gambar bergerak (film), televisi, serta multimedia.
- 2) Media objek: Benda tiga dimensi yang menyampaikan informasi melalui karakteristik fisiknya, seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi.
- 3) Media interaktif: Memungkinkan siswa tidak hanya mengamati penyajian materi, tetapi juga berinteraksi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pandangan Hamdani dalam Firmadani (2020, hlm. 96-97), media pembelajaran terdiri atas:

- 1) Media visual : Hanya dapat dilihat dan sering digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian materi dan terdiri dari media non-proyeksi dan media proyeksi. Contohnya antara lain gambar atau foto, poster, peta dan globe, diagram atau bagan, dan komik cetak
- 2) Media audio : Menyampaikan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) media audio cocok digunakan saat pembelajaran yang berfokus pada keterampilan mendengar. Contohnya adalah kaset suara dan siaran radio, yang membantu siswa memahami materi berbasis mendengarkan.
- 3) Media audio-visual : Menggabungkan audio dan visual sehingga penyajian materi lebih optimal. Contohnya adalah program video, televisi instruksional, dan slide suara.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai bentuk dan karakteristik yang berbeda, mulai dari media berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual, komputer, hingga media interaktif, yang masing-masing memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari jenis-jenis media tersebut, salah satunya adalah media visual dan contohnya seperti komik digital. Media komik digital dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media komik digital.

## **5. Media Komik Digital**

### **a. Pengertian Media Komik Digital**

Media komik digital sebagai salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen visual dan teks untuk menyampaikan informasi atau cerita secara menarik. Komik digital dibuat dengan menggunakan perangkat lunak khusus, disajikan dalam format digital, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Menurut Amini (2021, hlm. 1620), komik digital dibuat dengan perangkat lunak digital, dibaca dalam format digital, serta dipublikasikan secara digital. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital sepenuhnya berbasis teknologi dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Komik digital juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya karakter, alur cerita, dan gambar yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami isi cerita dan menyusun ide secara runtut. Menurut Ningsih (2023, hlm. 102), komik digital merupakan cerita bergambar dengan karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri (2023, hlm. 854) menyatakan bahwa komik digital dapat membantu peserta didik memahami gambaran keseluruhan cerita dan mengungkapkan ide atau pemikiran mereka dengan lebih jelas. Dengan demikian, media komik digital dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik.

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa media komik digital merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta keterampilan menulis narasi. Sebagai media berbasis teknologi, komik digital memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel bagi peserta didik, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan kombinasi elemen visual, karakter, dan alur cerita yang menarik, penggunaan media komik digital dapat membantu peserta didik dalam menyusun ide secara runtut serta mengungkapkan pemikiran mereka dengan lebih jelas.

## **b. Karakteristik Media Komik Digital**

Komik digital merupakan salah satu bentuk media bercerita yang berkembang dengan memadukan elemen visual dan teks untuk menyampaikan pesan secara efektif. Susanto (2022, hlm. 157) menjelaskan bahwa komik digital memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

- 1) penyampaian cerita menggunakan gambar dan bahasa yang mudah dipahami
- 2) memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara emosional dengan alur cerita,
- 3) penggunaan bahasa yang sederhana sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan,
- 4) menghadirkan cerita yang membangkitkan semangat kepahlawanan bagi pembaca
- 5) penggambaran tokoh yang dibuat secara sederhana agar lebih mudah dikenali dan dipahami.

Menurut Fatmawati (2025, hlm. 22) menambahkan bahwa komik memiliki daya tarik tersendiri melalui desain visual yang mencakup ilustrasi, karakter, pewarnaan yang bebas, serta teks singkat yang mendukung alur cerita. Sejalan dengan hal tersebut, Kurniawati (2025, hlm. 39) menegaskan bahwa komik digital menggabungkan gambar dan teks secara harmonis untuk membentuk alur cerita yang jelas, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Dengan berbagai karakteristik tersebut, komik digital menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi maupun hiburan secara interaktif dan menarik.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah media bercerita yang efektif dengan karakteristik utama berupa penggabungan elemen visual dan teks secara harmonis. Karakteristik lainnya meliputi bahasa yang mudah dipahami, interaksi emosional dengan pembaca, serta desain visual yang menarik. Komik digital juga membuka peluang bagi guru untuk berkreasi dalam merancang materi pembelajaran yang menarik minat siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari. Sehingga dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan semangat belajar mereka. Dengan demikian, komik digital berperan sebagai sarana hiburan sekaligus media komunikasi yang informatif.

### c. Langkah-Langkah Media Komik Digital

Proses pembuatan komik digital terdiri dari beberapa tahapan yang terencana dan berurutan agar memperoleh hasil yang maksimal dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan. Wicaksono (2022, hlm. 7887) menjelaskan bahwa ada beberapa langkah dalam pembuatan komik digital, yaitu:

- 1) Menentukan tema atau judul yang akan diangkat.
- 2) Menyusun alur cerita secara sistematis.
- 3) Merancang desain gambar yang akan digunakan.
- 4) Mendesain gambar menggunakan aplikasi seperti PPT *Comic Maker*.
- 5) Menentukan elemen pelengkap, seperti karakter, warna, balon kata, serta variasi lainnya.

Selaras dengan pendapat Fatonah (2024, hlm. 4706-4707), tahapan dalam pembuatan komik meliputi:

- 1) Menentukan bahan ajar yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.
- 2) Memilih aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan komik.
- 3) Menyusun alur cerita yang akan dituangkan ke dalam komik digital.
- 4) Menyesuaikan alur cerita dengan elemen-elemen pendukung yang telah dirancang.

Sementara itu, Nurhayati (2019, hlm. 71) menekankan bahwa dalam konteks pembelajaran, pembuatan komik digital dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Membagi peserta didik ke dalam kelompok.
- 2) Memberikan materi sebagai dasar dalam menentukan tema komik.
- 3) Merancang desain komik digital sesuai dengan materi yang diberikan.
- 4) Melakukan proses penyuntingan agar komik lebih menarik dan sesuai tujuan pembelajaran.
- 5) Menyelesaikan komik digital hingga menjadi produk akhir yang siap digunakan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa agar memperoleh hasil yang maksimal, penggunaan media ini harus dilaksanakan melalui tahapan yang terencana dan berurutan. langkah-langkah pembuatan komik digital dalam pembelajaran mencakup perencanaan tema, penyusunan alur cerita,

pemilihan aplikasi, serta perancangan elemen visual yang mendukung. Selain aspek teknis, komik digital juga harus selaras dengan materi agar efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang bisa menjadi sarana pengembangan kreativitas dan kolaborasi yang baik bagi peserta didik.

#### **d. Kelebihan Media Komik Digital**

Menurut Ernawati (2020, hlm. 7-8), komik digital memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan komik cetak, di antaranya:

- 1) Lebih awet karena berbentuk file digital, sehingga tidak mudah rusak seperti komik cetak.
- 2) Lebih hemat biaya dan efisien karena tidak memerlukan proses pencetakan, tetapi tetap memungkinkan untuk dicetak jika diperlukan.
- 3) Lebih praktis dalam penyebarannya, karena dapat dibagikan kepada peserta didik melalui perangkat elektronik seperti komputer atau laptop.

komik digital juga memiliki keunggulan lain, yaitu tidak terbatas oleh pola dan tata letak tertentu (*borderless*), sehingga lebih fleksibel dalam penyajiannya, misalnya dapat dibuat dalam bentuk melebar atau memanjang (Astutik & Suprijono, 2021, hlm. 546). Dalam konteks pembelajaran, komik menjadi salah satu media yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Saat membaca komik, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi baru, tetapi juga dapat memperluas wawasan mereka, terutama dalam memahami berbagai aspek sosial dan personal. Selain itu, komik mampu merangsang imajinasi peserta didik serta mudah dipahami, bahkan oleh mereka yang memiliki keterbatasan dalam membaca teks (Assaidah, 2023, hlm. 15).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik digital memiliki berbagai keunggulan, terutama dalam membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media komik digital tidak hanya lebih awet dan hemat biaya dibandingkan dengan komik cetak, tetapi juga lebih fleksibel dalam penyajiannya serta praktis dalam penyebarannya melalui perangkat elektronik. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan kelebihan media komik digital ini, diperlukan cara yang tepat, seperti membuat desain yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

#### **e. Kekurangan Media Komik Digital**

Walaupun komik digital memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, media ini juga memiliki beberapa kekurangan. Syahmi (2022, hlm. 87) menyatakan bahwa dalam penggunaan komik digital pada perangkat smartphone, terdapat beberapa gambar yang tidak sesuai dengan panelnya, sehingga penyampaian materi menjadi kurang jelas. Selain itu, Laely (2023, hlm. 1591) mengidentifikasi beberapa keterbatasan dari media ini, antara lain:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembelajaran. karena guru dan peserta didik harus memahami alur cerita, membaca secara menyeluruh
- 2) Mengharuskan peserta didik memiliki minat membaca yang tinggi, jika peserta didik kurang tertarik membaca, mereka akan kesulitan memahami isi komik
- 3) Dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada buku tanpa ilustrasi, karena mereka akan terbiasa dengan tampilan visual yang menarik sehingga mengurangi minat terhadap bacaan teks panjang yang tidak bergambar.
- 4) Berpotensi membuat peserta didik terdistraksi dengan mengakses situs lain yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.

Sementara itu, Aulika (2023, hlm. 769-770) menegaskan bahwa tidak semua peserta didik dapat memahami materi secara efektif melalui media visual, karena setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran, termasuk komik digital, perlu disesuaikan dengan karakteristik dan preferensi belajar masing-masing peserta didik agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Dari pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa meskipun komik digital bermanfaat dalam pembelajaran, media ini memiliki keterbatasan seperti tampilan gambar yang kurang sesuai, kebutuhan akan minat baca tinggi, potensi distraksi, dan ketergantungan pada gaya belajar individu. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi kekurangan media komik digital ini diperlukan upaya yang tepat, seperti memastikan desain komik sesuai dengan berbagai perangkat, mengombinasikannya dengan media pembelajaran lain, serta memberikan pengawasan agar peserta didik tetap fokus pada materi. Dengan begitu komik digital dapat tetap menjadi media yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.

## **6. Keterampilan Menulis**

### **a. Pengertian Keterampilan Menulis**

Menurut Rakima (2022, hlm. 38), keterampilan menulis merupakan kemampuan anak dalam menuangkan ide atau pemikirannya ke dalam bentuk tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Palimbong (2021, hlm. 4-5) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah bentuk komunikasi tidak langsung yang melibatkan penyampaian pikiran atau perasaan dengan menggunakan struktur bahasa dan kosakata yang tepat agar dapat dibaca dan dipahami. Artinya, kemampuan menulis yang baik membutuhkan penguasaan terhadap tata bahasa serta pemilihan diksi yang sesuai agar maksud penulis dapat tersampaikan dengan efektif. Dalam hal ini, Hikmah (2021, hlm. 62) menegaskan bahwa keterampilan menulis adalah suatu proses kreatif yang dilakukan individu untuk mengungkapkan ide, gagasan, pemikiran, perasaan, dan pengetahuan dalam bentuk tulisan.

Keterampilan menulis juga mencakup aspek teknis yang berkaitan dengan bentuk dan kaidah penulisan. Hal ini sejalan dengan Ni'ma (2022, hlm. 58-59) yang menjelaskan bahwa keterampilan menulis mencakup kemampuan menulis huruf dengan baik dan benar sesuai dengan aturan yang berlaku. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahan makna serta mempertahankan unsur estetika dalam tulisan sehingga tetap sesuai dengan tujuan penulisannya. Dengan demikian, keterampilan menulis tidak hanya berfokus pada isi atau gagasan yang disampaikan, tetapi juga pada aspek kebahasaan dan keindahan tulisan itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan kemampuan kompleks yang tidak hanya melibatkan kemampuan menyusun ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang dapat dipahami oleh orang lain, tetapi juga mencakup aspek teknis dalam penggunaan struktur bahasa dan kosakata yang tepat. Menulis berperan sebagai bentuk komunikasi tidak langsung yang membutuhkan keterampilan berpikir yang baik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Selain itu, keterampilan menulis juga mencakup kemampuan menuliskan huruf secara benar sesuai dengan kaidah yang berlaku untuk menghindari kesalahan makna serta mempertimbangkan aspek estetika dalam tulisan.

## **b. Jenis-Jenis Keterampilan Menulis**

Menurut Kusumawardani (2020, hlm. 3) Berdasarkan sifat isi tulisannya, terdapat lima jenis keterampilan menulis, yaitu:

- 1) Naratif: Jenis tulisan ini menyajikan rangkaian cerita atau peristiwa melalui tokoh pelaku (baik orang pertama maupun ketiga) dengan tujuan memperluas wawasan pembaca atau pendengar. Penyusunan teks ini mengutamakan urutan kejadian berdasarkan kronologi waktu.
- 2) Deskriptif: Teks deskriptif berisi pemaparan atau gambaran suatu hal berdasarkan pengalaman atau pengetahuan penulisnya.
- 3) Eksposisi: Tulisan eksposisi bertujuan menjelaskan suatu gagasan secara lebih mendalam agar dapat dipahami dengan lebih jelas, tidak hanya sekadar pernyataan umum.
- 4) Argumentasi: Tulisan argumentatif berisi alasan, contoh, dan bukti untuk meyakinkan pembaca agar menerima suatu pendapat, gagasan, atau keyakinan, sehingga mereka terdorong untuk bertindak sesuai dengan pandangan yang disampaikan.
- 5) Persuasif: Tulisan ini bertujuan membujuk, meyakinkan, dan mempengaruhi pembaca agar mengikuti keinginan penulis. Dalam dunia akademik maupun profesional, menulis digunakan oleh kalangan terpelajar untuk berbagai kepentingan seperti mencatat, merekam, meyakinkan, memberi informasi, serta mempengaruhi orang lain.

Hal ini sejalan dengan pandangan Haryanti (2018, hlm. 15) yang mengemukakan bahwa kegiatan menulis atau mengarang dapat dikategorikan ke dalam empat jenis, yaitu narasi, deskripsi, eksposisi, dan argumentasi. Contohnya yaitu narasi untuk menceritakan, deskripsi untuk menggambarkan, eksposisi untuk menjelaskan, dan argumentasi untuk meyakinkan pembaca. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudarmanto (2020, hlm. 51) menambahkan bahwa dalam menulis secara naratif, seorang penulis berusaha menggambarkan rangkaian peristiwa atau tindakan yang disusun secara kronologis atau berdasarkan urutan waktu. Dalam menulis karangan narasi, penggunaan bahasa yang baik sangat penting untuk pembaca agar dapat lebih mudah membayangkan peristiwa yang terjadi dan merasakan emosi yang ingin disampaikan oleh penulis.

Berdasarkan jenis-jenis keterampilan menulis yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis tulisan memiliki tujuan dan karakteristik yang berbeda dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Dari kelima jenis keterampilan menulis tersebut, keterampilan menulis narasi memiliki keunikan tersendiri karena berfokus pada penyajian rangkaian peristiwa secara kronologis dengan tokoh dan alur cerita yang menarik. Keterampilan menulis karangan narasi dipilih dalam penelitian ini karena tidak hanya mengasah kreativitas peserta didik dalam menyusun cerita, tetapi juga melatih mereka dalam menyampaikan gagasan secara runtut dan menarik. Selain itu, menulis narasi memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan menulis karangan narasi.

## **7. Keterampilan Menulis Karangan Narasi**

### **a. Pengertian Keterampilan Menulis Karangan Narasi**

Keterampilan menulis karangan narasi merupakan kemampuan dalam menyusun suatu tulisan yang menceritakan suatu peristiwa secara runtut, jelas, dan menarik. Menurut Salpanti (2023, hlm. 728), karangan narasi adalah tulisan yang mengisahkan suatu peristiwa yang dialami langsung oleh penulis atau berdasarkan imajinasinya, dengan susunan yang jelas dan runtut agar mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi tidak hanya bergantung pada fakta, tetapi juga bisa dikembangkan dengan daya imajinasi yang kuat.

keterampilan menulis karangan narasi juga mencakup kemampuan menyusun alur yang logis sehingga pembaca dapat mengikuti perkembangan cerita dengan baik. Saputra (2020, hlm. 185) menyatakan bahwa karangan narasi bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian agar pembaca seolah-olah mengalami peristiwa tersebut secara langsung. Sementara itu, menurut Sugiharti (2022, hlm. 49), menulis narasi merupakan bentuk prosa yang menceritakan pengalaman atau peristiwa manusia secara rinci berdasarkan perkembangan waktu ke waktu. Dengan demikian, keterampilan menulis narasi menuntut penulis untuk dapat merangkai peristiwa secara berurutan, memberikan deskripsi yang mendetail, dan membangun suasana yang bisa menarik perhatian pembaca untuk bisa terus menikmati isi ceritanya.

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa keterampilan menulis karangan narasi tidak hanya sekedar menyampaikan suatu peristiwa, tetapi juga menuntut kreativitas dalam mendeskripsikan peristiwa agar pembaca dapat memahami dan merasakan suasana yang digambarkan. Menulis narasi melibatkan penyusunan alur yang logis, penggambaran peristiwa secara runtut, serta penyampaian deskripsi yang mendetail untuk membangun suasana yang menarik. Selain itu, keterampilan ini dapat dikembangkan baik melalui pengalaman nyata maupun daya imajinasi yang kuat. Dengan demikian, penguasaan keterampilan menulis narasi sangat penting untuk peserta didik peserta didik dalam menyusun cerita yang jelas, menarik, dan bermakna.

#### **b. Tujuan Keterampilan Menulis Karangan Narasi**

Karangan narasi menyajikan rangkaian peristiwa secara kronologis dengan tujuan memberikan makna terhadap suatu kejadian, sehingga pembaca dapat memahami isi cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Fajrudin (2023, hlm. 22) yang menyatakan bahwa narasi bertujuan untuk menyusun peristiwa secara berurutan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh pembaca. Salah satu jenis narasi yang bersifat informatif adalah narasi ekspositoris, yaitu tulisan berbasis fakta yang bertujuan untuk menganalisis suatu proses. Afifah (2021, hlm. 384) menjelaskan bahwa narasi ekspositoris adalah jenis karangan narasi yang menekankan pada kisah nyata dari tokoh yang diceritakan. Karangan ini menggambarkan tokoh berdasarkan fakta yang benar-benar dialami.

Menurut Musyawir (2020, hlm. 6), menulis narasi memiliki dua tujuan utama, yaitu:

- 1) Memberikan wawasan serta informasi kepada pembaca guna memperluas pengetahuannya terutama melalui penyajian fakta atau peristiwa nyata yang disusun secara runtut agar mudah dipahami.
- 2) Menyajikan pengalaman estetis bagi pembaca agar mereka dapat menikmati cerita yang disampaikan. Dengan menggunakan kata-kata yang menarik, mudah dimengerti, dan bisa membuat pembaca merasakan suasana cerita.

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa tujuan karangan narasi adalah menyajikan peristiwa secara kronologis agar maknanya dapat dipahami oleh pembaca. Salah satu bentuknya, yaitu narasi

ekspositoris, bertujuan untuk menggambarkan tokoh berdasarkan fakta yang benar-benar dialami. Selain itu, tujuan menulis narasi mencakup memperluas wawasan pembaca serta memberikan pengalaman estetis dalam memahami cerita. Dengan pemahaman yang baik terhadap struktur dan tujuan karangan narasi, pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir runtut dan keterampilan menulis yang lebih terarah.

### **c. Indikator Keterampilan Menulis Karangan Narasi**

Keterampilan menulis karangan narasi memiliki beberapa indikator yang perlu diperhatikan agar hasil tulisan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Nurhikmah (2020, hlm. 307) mengungkapkan bahwa beberapa aspek penting dalam keterampilan menulis narasi mencakup kesesuaian dengan gambar, kelogisan urutan cerita, ketepatan makna secara keseluruhan, pemilihan kata yang tepat, struktur kalimat yang baik, serta penggunaan ejaan dan tata tulis yang benar. Selain itu, Rahmayanti (2023, hlm. 1592) Indikator penilaian keterampilan menulis karangan narasi antara lain yaitu :

- 1) Struktur alur, meliputi :
  - a. Alur cerita mencakup bagian awal, tengah, dan akhir secara lengkap.
  - b. Alur cerita hanya mencakup dua bagian yaitu awal dan tengah, tengah dan akhir, atau awal dan akhir.
  - c. Alur cerita hanya mencakup salah satu bagian, yaitu awal saja, tengah saja, atau akhir saja.
  - d. Alur cerita hanya mencakup awal saja, tengah saja, dan/atau akhir saja, namun penyajiannya kurang jelas.
- 2) Karakter tokoh, meliputi :
  - a. Tokoh yang dibuat memiliki nama dan watak yang ditulis secara lengkap dan jelas.
  - b. Tokoh yang dibuat mencantumkan dua aspek, yaitu nama atau watak, tetapi salah satu kurang jelas.
  - c. Tokoh yang dibuat hanya memuat satu aspek saja (nama atau watak) secara jelas.
  - d. Tokoh yang dibuat hanya memuat satu aspek (nama atau watak), dan penyajiannya kurang jelas atau membingungkan.

- 3) Penggunaan latar meliputi :
  - a. latar yang disajikan mencakup waktu, tempat, dan suasana secara lengkap.
  - b. Latar yang disajikan memuat dua dari tiga unsur: waktu, tempat, atau suasana.
  - c. Latar yang disajikan hanya mencakup salah satu unsur: waktu, tempat, atau suasana.
  - d. Latar waktu, tempat, maupun suasana tidak ditampilkan sama sekali.
- 4) Kesesuaian isi meliputi :
  - a. Isi karangan narasi selaras dengan tema dan mencakup tiga atau empat unsur penting, yaitu tokoh, alur, dan latar cerita.
  - b. Isi karangan narasi selaras dengan tema dan mencakup tiga atau empat unsur penting, yaitu tokoh, alur, dan latar cerita.
  - c. Isi karangan narasi kurang sesuai dengan tema dan hanya sedikit mencerminkan unsur-unsur seperti tokoh, alur, dan latar cerita.
  - d. Isi karangan narasi tidak mencerminkan tema maupun unsur-unsur seperti tokoh, alur, dan latar cerita.
- 5) Gaya bahasa, meliputi :
  - a. penggunaan kata dan ungkapan sudah tepat dan sesuai konteks.
  - b. Penggunaan kata dan ungkapan masih terbatas namun cukup dimengerti.
  - c. Penggunaan kata dan ungkapan kurang beragam dan kurang tepat.
  - d. Penggunaan kata tidak terarah dan menunjukkan penguasaan bahasa yang sangat rendah.
- 6) Ketepatan ejaan dan tanda baca, meliputi :
  - a. Penulisan huruf, kata, dan tanda baca dilakukan dengan benar tanpa kesalahan.
  - b. Ditemukan antara 1 hingga 10 kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan penggunaan tanda baca.
  - c. Ditemukan antara 11 hingga 20 kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan penggunaan tanda baca.
  - d. Terdapat lebih dari 20 kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan penggunaan tanda baca.

Sejalan dengan itu, Pahrin (2022, hlm. 82) menambahkan bahwa keterampilan menulis narasi juga dapat diukur melalui beberapa indikator berikut:

- 1) Kesesuaian judul dengan isi tulisan.
- 2) Penggunaan struktur karangan yang sistematis.
- 3) Ketelitian dalam penerapan ejaan dan tanda baca.
- 4) Kerapian dan kebersihan hasil tulisan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, keterampilan menulis karangan narasi dipengaruhi oleh beberapa indikator utama, seperti kesesuaian isi dengan gambar, kelogisan urutan cerita, ketepatan penggunaan bahasa, serta ketelitian dalam ejaan dan tata tulis serta kerapian dan kebersihan tulisan. Peneliti memilih indikator yang dikemukakan oleh Rahmayanti karena mencakup Indikator penilaian keterampilan menulis karangan narasi antara lain struktur alur, karakter tokoh, penggunaan latar, kesesuaian isi, gaya bahasa, serta ketepatan ejaan dan tanda baca.

## B. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>Nama / Tahun</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode / Subjek Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Kesimpulan</b>
Amaliah, Aliem Bahri, Sri Rahayu (2024)	Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta didik SD Melalui <i>Think-Talk-Write</i> Berbantu Media Gambar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas V UPT SPF SDN Kalukuang IV Makassar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.	Siklus I menunjukkan rata-rata nilai 59,2 dengan ketuntasan belajar 31%. Skor tertinggi 85, skor terendah 40. Sebanyak 22 peserta didik atau 69% belum tuntas. Siklus II menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 90 dan ketuntasan belajar mencapai 94%. Skor tertinggi 100, skor terendah 50. Hanya 2 peserta didik atau 6% yang belum tuntas.	Strategi <i>Think-Talk-Write</i> berbantu media gambar terbukti meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik.

Liza Murniviyanti (2020)	Kemampuan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Model <i>Think Talk Write</i> (TTW) dan Media Gambar pada Peserta didik SMP di Sumatera Selatan	Metode eksperimen dengan desain <i>Posttest-Only Control Design</i> . Subjek penelitian adalah 37 peserta didik kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro (18 laki-laki, 19 perempuan). Pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara. Analisis data menggunakan uji-t.	Nilai rata-rata kelas eksperimen ( <i>Think Talk Write</i> ) 82,75, sedangkan kelas kontrol 63,6. Uji-t menunjukkan thitung 12,19 lebih besar dari ttabel 1,70, sehingga ada pengaruh signifikan penggunaan model <i>Think Talk Write</i> terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi peserta didik.	Model <i>Think Talk Write</i> (TTW) berbantu media gambar berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi peserta didik. Peserta didik yang menggunakan model ini mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan peserta didik di kelas kontrol. Guru dapat menerapkan strategi ini untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.
Dita Khaerunnisa, Dindin M.Z.M, Feby Inggriyani (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW ( <i>Think Talk Write</i> ) terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar	Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu ( <i>quasi-experiment</i> ), desain <i>nonequivalent control group design</i> . Sampel terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol di SDN Budhi Karya. Teknik pengumpulan data melalui <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Data dianalisis menggunakan uji <i>effect size</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Think Talk Write</i> berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi peserta didik dengan nilai effect size sebesar 0,37, dikategorikan sebagai pengaruh sedang. Pembelajaran menggunakan model ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional.	Model pembelajaran kooperatif <i>Think Talk Write</i> dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik. Penerapan model ini memungkinkan peserta didik lebih aktif berpikir, berbicara, dan menulis sehingga lebih memahami materi. Model ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran

				bahasa Indonesia di sekolah dasar.
Avinta Ika Nurrahma, Ervina Damayanti, Ludfi Nur Firmansyah (2023)	Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi dengan Media Komik pada Peserta didik Kelas V SDN Semabung	Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Semabung, Kecamatan Kayen Kidul, Kabupaten Kediri, berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.	Siklus I: Rata-rata nilai meningkat dari 68,65 (pratindakan) menjadi 78,55. Siklus II: Nilai rata-rata meningkat menjadi 84,9. Semua peserta didik mencapai nilai di atas KKM (71), dengan 9 peserta didik (45%) mendapatkan nilai sangat baik (86-100) dan 11 peserta didik (55%) mendapatkan nilai baik (71-85).	Penggunaan media komik efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik. Media ini membantu peserta didik memahami struktur narasi, meningkatkan kreativitas, dan mempermudah pemahaman melalui visualisasi gambar.
Herlina Fibiyanti, Ermawati Zulikhatin Nuroh (2024)	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekolah Dasar	Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen ( <i>pre-experimental design</i> ). Sampel penelitian berjumlah 22 peserta didik kelas IV-B SDN Kenongo 1 tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Analisis data menggunakan uji normalitas dan <i>paired sample t-test</i> .	<i>Pre-test</i> : Rata-rata nilai 58,64, nilai tertinggi 78, nilai terendah 40. <i>Post-test</i> : Rata-rata nilai meningkat menjadi 80,59, nilai tertinggi 95, nilai terendah 68. Hasil uji <i>paired sample t-test</i> menunjukkan sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita peserta didik.	Media komik digital terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik SD. Visualisasi dalam komik membantu peserta didik memahami struktur cerita, meningkatkan kreativitas, dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut. Adapun persamaan dan perbedaan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amaliah, Aliem Bahri, dan Sri Rahayu (2024) dalam hal fokus utama, yaitu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik SD. Kedua penelitian ini juga sama-sama menggunakan model pembelajaran inovatif. Namun, perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan *Think-Talk-Write* berbantu media gambar, sedangkan penelitian ini mengombinasikan *Think-Talk-Write* dengan media komik digital. Selain itu, metode yang digunakan berbeda, di mana penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan quasi-eksperimen.
2. Persamaan juga ditemukan dengan penelitian Liza Murniviyanti (2020), yaitu penggunaan model *Think-Talk-Write* dalam pembelajaran menulis serta analisis terhadap pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan menulis peserta didik. Namun, penelitian ini berbeda dalam penggunaan media, di mana penelitian terdahulu menggunakan media gambar, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik digital. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Design*, sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen dengan *pretest-posttest*.
3. Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dita Khaerunnisa, Dindin M.Z.M, dan Feby Inggriyani (2023) dalam hal penggunaan model *Think-Talk-Write* serta metode quasi-eksperimen. Akan tetapi, penelitian ini lebih menonjolkan penggunaan media komik digital sebagai pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada efektivitas model *Think-Talk-Write* tanpa tambahan media digital.
4. Persamaan berikutnya ditemukan dalam penelitian Avinta Ika Nurrahma, Ervina Damayanti, dan Ludfi Nur Firmansyah (2023) yang juga menggunakan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik.

Namun, penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen. Selain itu, penelitian terdahulu hanya menggunakan komik cetak, sedangkan penelitian ini mengembangkan penggunaan media komik digital interaktif yang lebih modern dan menarik bagi peserta didik.

5. Terakhir, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Herlina Fibiyanti dan Ermawati Zulikhatin Nuroh (2024) dalam penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran. Keduanya juga sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Namun, penelitian terdahulu menggunakan *pre-experimental design*, sedangkan penelitian ini menerapkan quasi-eksperimen. Selain itu, penelitian ini lebih spesifik dalam mengombinasikan *Think-Talk-Write* dengan media komik digital, sedangkan penelitian terdahulu hanya berfokus pada media komik digital tanpa model pembelajaran tertentu.

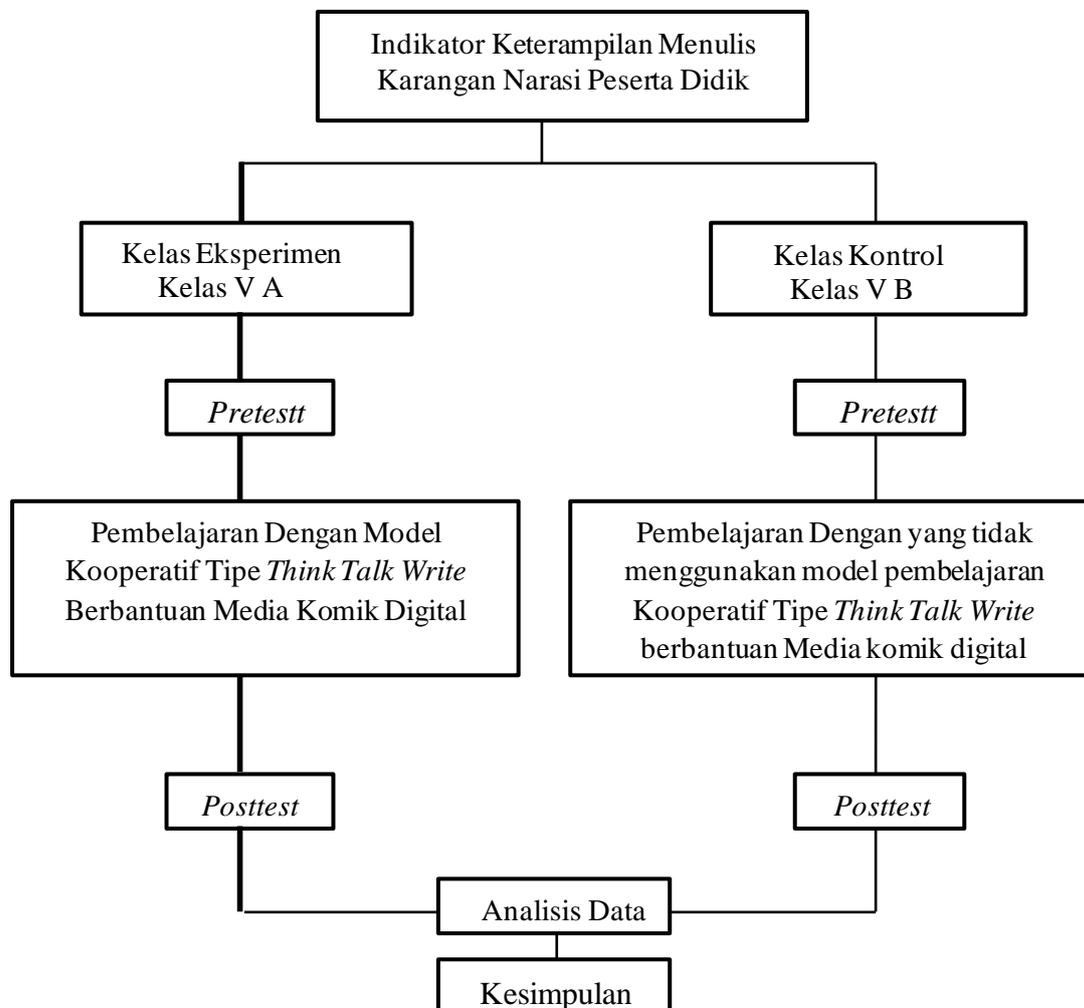
Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Penelitian ini akan berfokus pada keterampilan menulis karangan narasi dengan model kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital dengan peserta didik kelas V di SDN 127 Sekeloa Kota Bandung. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual dalam penelitian yang dibangun melalui sintesis fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Dalam hal ini, Syahputri (2023, hlm. 161) mengemukakan bahwa kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar pemikiran penelitian yang disusun berdasarkan berbagai sumber ilmiah yang berarti kerangka pemikiran merupakan gambaran pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan.

Pada penelitian ini, Kerangka pemikiran disusun secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik. Penelitian dimulai dari mengidentifikasi permasalahan rendahnya keterampilan menulis narasi di kalangan siswa. Setelah itu dilanjutkan pada upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantuan

media komik digital. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model berbantuan komik digital, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran berbantuan komik digital. Setelah proses pembelajaran, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan keterampilan menulis narasi. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas model kooperatif yang selanjutnya menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan. tipe *Think Talk Write* terhadap keterampilan menulis narasi peserta didik, yang selanjutnya menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan.



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## D. Asumsi dan Hipotesis

Penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi dan hipotesis yang relevan. Asumsi serta hipotesis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas V SDN 127 Sekeloa Kota Bandung lebih tinggi dengan menggunakan model kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model kooperatif tipe *Think Talk Write* dengan bantuan media komik digital.

### 2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_a$  : Terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan narasi peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* berbantuan media komik digital.