

**PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH MELALUI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANIMASI TIGA DIMENSI UNTUK  
MENINGKATKAN DAYA PIKIR IMAJINATIF SISWA**  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung)

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 10 Bandung tepatnya di Jl. Rd. Dewi Sartika, No. 115 Kelurahan Pungkur Kecamatan Regol. Subjek dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan siswa-siswa kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang perencanaan dan pengaplikasian, mengidentifikasi kendala dan pemecahan yang dilakukan oleh guru dalam merefleksikan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa serta mengkaji seberapa besar peningkatan daya pikir imajinatif siswa setelah penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi terstruktur, tes uraian dan studi literatur. Hasil temuan dari penelitian ini adalah perencanaan penentuan hari dan waktu kegiatan pembelajaran serta waktu untuk mengadakan diskusi balikan serta menetapkan langkah-langkah seperti pembuatan RPP, media pembelajaran dan pedoman observasi. Selain itu, ketika diterapkannya metode pemecahan masalah, siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Rasa percaya diri siswa mulai terasah ditandai dengan beraninya siswa dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Seringnya siswa diberikan masalah-masalah yang ada dilingkungan sekitarnya melalui media animasi tiga dimensi tentunya membuat kemampuan berpikir imajinatif siswa menjadi lebih baik. Kendala utama yang dialami peneliti adalah partisipasi siswa dan keterbatasan waktu. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media animasi tiga dimensi siswa mampu mengasah kemampuan berimajinasi dalam memahami materi yang dipelajarinya. Siswa mampu mengemukakan konsep baru yang berbeda dengan yang sudah ada merupakan ciri-ciri dari orang yang berpikir imajinatif. Jadi, perencanaan, implementasi dan refleksi dalam penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa berada pada kategori baik. Selain itu, implementasi keterampilan berpikir imajinatif dan hasil akhir pada siklus kedua keterampilan berpikir imajinatif siswa berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berpikir imajinatif yang mencapai 70%. Oleh karena itu, rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah peneliti harus melakukan persiapan secara optimal dan mendalam agar penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Terutama dalam menyiapkan media pembelajaran animasi tiga dimensi yang akan digunakan. Media pembelajaran animasi tiga dimensi harus lebih banyak dan bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif.

# **IMPLEMENTATION OF PROBLEM SOLVING METHOD THROUGH THREE-DIMENSIONAL ANIMATION MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' IMAGINATIVE THINKING**

(Classroom Action Research Class VIII H SMP Negeri 10 Bandung)

## **ABSTRACT**

This study is kind of an action research conducted in SMP Negeri 10 Bandung exactly on Jl. Rd. Dewi Sartika, No. 115 Village Pungkur District of Regol. The subject of this study is the teacher of Social Sciences Subject (IPS), and VIII H class students of SMP Negeri 10 Bandung. The aim of this study was to obtain an overview of the planning and implementation, identify constraints and solving undertaken by teachers in reflecting problem solving method through three-dimensional instructional media to enhance the student's imaginative thinking and assess how much of the improvement of student's imaginative thinking ability after implementation using this media.. This study used a qualitative approach with the method of Classroom Action Research (CAR). While the data collection techniques used were through observation, test description and study of literature. The findings of this study is the determination of planning the day and time of learning activities as well as time to hold discussions and establish feedback measures such as creating lesson plans, instructional media and observation. In addition, when the implementation of the method of problem solving, the students are directly involved in the learning process. Thus, students become more active and creative in the following learning in the classroom. Student's confidence begin honed indicated by students are bravely in stating opinion during the learning process. Mostly students are given the problems that exist in its environment through the three-dimensional animation media which make imaginative thinking ability of students to become better. The main constraint is the participation of experienced researchers and a limited time. This study proves that by using three-dimensional animation media students are able to improve the ability of imagination to understand the lesson. Students are able to put forward a new concept that is different from the existing ones is one of the characteristic imaginative-thinker people. So, planning, implementation, and reflection in the application of problem solving method toward learning media about three-dimensional of animation to improve students imagination thinking that included into good categories. While the implementation of imagination skill, the final result from second circle about imagination skills that included into good too. This case can refer to imaginative thinking ability of students to realize 70 %. Therefore, the recommendation for further research is the researcher must perform optimally preparation and in-depth research conducted in order to obtain better results. Especially in preparing instructional three-dimensional animation media that will be used. Three-dimensional animation instructional media has to be more numerous and varied so that learning becomes more interesting and varied.