

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 10 Bandung, terlihat bahwa peserta didik tidak memiliki ketertarikan untuk belajar ataupun menanggapi hal-hal yang dilakukan oleh pendidik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tidak sedikit peserta didik yang tidak memperhatikan sehingga banyak peserta didik yang bermain *hand phone*, mengobrol bahkan menguap karena mengantuk. Selain itu, peserta didik terlihat pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak ada peserta didik yang bertanya maupun menanggapi apa yang pendidik lakukan dan sampaikan. Semuanya terjadi karena peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Selama pengamatan, peneliti mengamati bahwa dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pendidik sering menggunakan satu metode yaitu metode tanya jawab. Setelah kegiatan mengajar dengan bertutur kata maka seringkali diikuti dengan tanya jawab atau sering digunakan diantara pelaksanaan metode ceramah atau digunakan pula untuk berbagai tujuan. Bertanya dapat pula digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap konsep, generalisasi, atau mata pelajaran. Berbagai pertanyaan mengharuskan peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang pernah dibaca atau didengar dalam diskusi kelas.

Akan tetapi, peneliti mengamati bahwa pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pendidik kepada peserta didik hanya pertanyaan yang bersifat kognitif yaitu pertanyaan seputar penjelasan materi yang jawabannya ada dalam LKS. Pertanyaan bentuk itu dapat dikategorikan dengan “tingkatan rendah”

(*lower level*). Dikategorikan sebagai bentuk pertanyaan berkadar rendah oleh karena peserta didik hanya sekedar diminta untuk mengingat atau semacamnya namun tidak melibatkan “*higher-order mental operations*” seperti aplikasi, sintesis, penafsiran, pengertian tentang sebab dan akibat, serta penilaian.

Jika demikian halnya maka untuk meningkatkan bentuk pertanyaan yang akan melibatkan operasi mental tinggi peserta didik khususnya dalam kaitannya dengan strategi inkuiri maka perlu digunakan pertanyaan-pertanyaan yang dimulai dengan “Bagaimana, Mengapa”. Bentuk-bentuk pertanyaan tingkat tinggi seperti itu bertujuan diantaranya adalah untuk mendorong atau menjadi pemicu operasional mental peserta didik yang sangat cocok dengan format belajar untuk pemecahan masalah dan menemukan sendiri (*discovery*). Pertanyaan yang baik adalah merupakan hal esensial dalam membangun kebiasaan berpikir reflektif. Hal itu amat penting oleh karena membantu memperbaiki kebiasaan belajar peserta didik.

Jika pertanyaan-pertanyaan hanya bersifat mengingat fakta belaka maka peserta didiknya hanya akan berusaha untuk tujuan itu, tidak belajar bagaimana menggunakan informasi atau bahkan tidak bisa memprosesnya, dalam pengertian hasil pemikiran dalam arti luas. Begitu penting masalah bertanya dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang didominasi oleh kata-kata, banyak informasi dan memiliki konsep-konsep ilmu sosial yang begitu luas, maka kemampuan atau keterampilan bertanya peserta didik dalam memproses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hal yang amat esensial.

Teknik mengajar yang digunakan cenderung kurang melibatkan keaktifan peserta didik secara optimal. Penggunaan buku-buku paket yang didominasi oleh materi pelajaran dalam bentuk teks serta pemanfaatan LKS masih lebih banyak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya menerima hal yang diberikan pendidik tanpa adanya pengembangan pemikiran terhadap materi yang telah diberikan. Peserta didik hanya dituntut untuk berpikir

secara kognitif sedangkan untuk cara berpikir kritis dan imajinatif dalam menyikapi berbagai permasalahan dilingkungan sekitarnya yang termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang diterapkan.

Dalam mengajar pada umumnya berbagai masalah-masalah metodologis dasar harus diperhatikan. Secara khusus hal itu berlaku pula bagi pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial, oleh karena pendidik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial senantiasa berhadapan dengan peserta didik di kelas dalam proses belajar mengajarnya. Mengajar adalah berkomunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Mengajar yang baik memerlukan komunikasi yang baik pula. Suatu hal yang patut disadari oleh pendidik adalah setiap bentuk hubungan itu akan menghasilkan sifat-sifat kepribadian yang berbeda pada diri peserta didik.

Secara formal mengajar adalah membantu seseorang memperoleh atau mengubah beberapa perilaku yaitu beberapa keterampilan, sikap, pengetahuan, cita-cita dan apresiasi (menghargai). Mengajar bukanlah sekedar menyajikan informasi atau gagasan seperti yang banyak dilakukan di dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saat ini. Di dalamnya tercakup pula diantaranya membimbing peserta didik untuk belajar melalui kegiatan-kegiatan pemeriksaan (*probing*), menemukan (*discovery*), menganalisis (*analyzing*) dan menguji (*examining*) yang disebut berpikir reflektif (*reflective thinking*) sebagai suatu yang penting dalam membangun sikap dan nilai-nilai dan yang lebih langsung adalah tugas-tugas pengembangan keterampilan.

Mengajar juga adalah pengambilan keputusan dan pembuatan keputusan yang tepat memerlukan diagnosis yang baik. Tanpa diagnosis yang baik pendidik cenderung mengajar apa saja dengan cara yang sama terhadap semua peserta didik dan sebagai akibatnya pengajaran menjadi membosankan, menimbulkan frustrasi dan ketidakberhasilan. Dalam pendidikan, kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan pendidik yang terarah yang menyebabkan peserta didik belajar. Metode dapat pula dianggap sebagai cara atau prosedur

yang keberhasilannya adalah di dalam belajar atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif.

Jika metode dianggap sebagai suatu proses maka akan terdiri dari berbagai langkah. Berbagai langkah dari suatu metode juga digunakan dan terdapat dalam metode lainnya. Kombinasi antara bagian-bagian tersebut merupakan tanggung jawab pendidik. Pendidik dapat menggabungkan atau memisahkan bagian-bagian itu dalam memfungsikannya secara keseluruhan. Oleh karena itu, metode merupakan salah satu aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah sentral dalam mengajar.

Mengajar yang berhasil menuntut penggunaan metode yang tepat. Seorang pendidik tentu mempunyai metode dan seorang pendidik yang baik akan memahami dengan baik metode yang digunakannya. Pendidik harus mengetahui bukan hanya materi atau bahan pelajaran akan tetapi juga masalah-masalah peserta didik sebab melalui metode mengajar pendidik harus memberi kemudahan belajar kepada peserta didik dalam proses belajar. Dari berbagai metode yang ada rasanya tidak ada metode mengajar yang benar-benar baru, sebab umumnya telah lama ditemukan dan digunakan. Setiap pendidik mempunyai metodenya sendiri dan mereka menyusunnya dari hari ke hari dengan berbagai proporsi dari metode-metode dasar. Metode yang baik adalah bersifat pribadi merupakan sesuatu yang sudah disusun dan dikembangkan. Sumbangan pendidik harus merupakan sesuatu yang didasarkan pada kekinian, yang hanya melalui pengalaman peserta didik.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam berpikir imajinatif untuk memahami materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode pemecahan masalah merupakan pembelajaran yang banyak menggali kemampuan berpikir peserta didik. Pada metode pemecahan masalah, peserta didik dihadapkan dengan permasalahan untuk dicarikan solusinya. Menurut Sudirman (1987 hlm. 146) metode *problem solving*

adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh peserta didik.

Sedangkan Sanjaya (2006 hlm. 214) menyatakan pada metode pemecahan masalah, materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja tetapi juga bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pemecahan masalah akan melibatkan peserta didik secara aktif. Sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir imajinatif terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

Kurangnya keterampilan pendidik dalam menerapkan metode belajar dan menggunakan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk belajar menjadi penyebab daya pikir imajinatif peserta didik tidak tercapai. Selain itu, keberadaan media pendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti film sebenarnya juga sudah tersedia di dalam kelas.

Menurut Kemp dan Dayton (Komalasari, 2011 hlm. 55-56) manfaat media dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap pendidik mempunyai penafsiran yang berbeda beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar pemaparan suatu materi pelajaran melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

Penggunaan animasi tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum pernah dilakukan dengan alasan ketiadaan materi film yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dewasa ini, perkembangan animasi tiga dimensi semakin berkembang baik itu di dalam dunia film maupun

dunia edukasi dan desain grafis. Dukungan *software* dan perkembangan teknologi yang semakin maju menjadi penentu semakin berkembangnya media animasi tiga dimensi yang berkembang di berbagai bidang. *Packaging* dari animasi tiga dimensi selalu menarik karena disajikan dalam hasil desain dan gambar yang menyerupai gambar sebenarnya.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang cukup relevan dengan kemajuan teknologi sekarang dan juga disukai oleh peserta didik adalah animasi tiga dimensi. Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Komalasari, 2011 hlm. 74).

Penggunaan animasi dalam pembelajaran memang mempunyai banyak kelebihan. Saat ini semakin banyak pendidik yang menggunakan animasi dalam menyampaikan materi yang disampaikan untuk menarik perhatian serta mempermudah pemahaman peserta didik dalam belajar. Pembelajaran menggunakan animasi mempunyai banyak manfaat dan keunggulannya. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif, tidak monoton, dan tidak membosankan.

Selain itu, Moedjiono (1992 dalam Komalasari, 2011 hlm 74) bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan, yakni: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari

verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Dengan demikian, penggunaan media animasi tiga dimensi dapat mempengaruhi proses berpikir peserta didik.

Berpikir sebagai kata kerja menunjukkan adanya suatu proses. Berpikir adalah kegiatan mental yang bertujuan, yaitu suatu proses mental dalam mana seseorang berinteraksi dengan data dan informasi untuk memperoleh pengetahuan. Peranan berpikir terutama dalam menghadapi abad 21 sebagai abad informasi dan globalisasi, menuntut kemampuan tertentu dari setiap individu dalam kedudukannya sebagai warga negara, warga masyarakat, ilmuwan atau tenaga ahli. Tuntutan perubahan yang cepat itu mengisyaratkan kepada setiap orang bahwa membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar sudah tidak lagi memadai. Untuk itu perlu dikembangkan pula kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah serta melek ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus disesuaikan dengan tingkat psikologi usia anak pada tingkat Sekolah Menengah Pertama, karena itu akan berpengaruh pada hasil belajar, motivasi belajar dan sebagainya. Pada usia tersebut, anak berada dalam masa peralihan dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak. Selain itu, dengan banyaknya jumlah peserta didik dalam satu kelas maka akan banyak pula perilaku, cara berpikir atau sikap dari peserta didik tersebut. Selain itu, pendidikan karakter senantiasa harus diterapkan dan dicontohkan oleh pendidik terhadap peserta didik agar terbentuknya peserta didik yang memiliki kualitas yang baik dalam kompetensi maupun karakternya.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pewarisan nilai-nilai kewarganegaraan tujuan utamanya adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik. Nilai dan budaya bangsa akan dijadikan landasan untuk pengembangan bangsanya. Setiap bangsa atau negara mendidik warganya berdasarkan nilai dan budaya yang dimilikinya. Seorang pendidik harus mempersiapkan anak didiknya

dengan nilai-nilai demokrasi Pancasila yang dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, dalam kaitan transformasi nilai-nilai kewarganegaraan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membentuk anak didik sebagai warga negara Indonesia yang baik.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan tentang Tujuan Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada proses pendidikan, kedudukan peserta didik sangat penting. Proses pendidikan tersebut akan berlangsung di dalam situasi pendidikan yang dialaminya. Dalam situasi pendidikan yang dialaminya, peserta didik merupakan komponen yang hakiki. Anak didik sebagai manusia yang belum dewasa merasa tergantung kepada pendidiknya, anak didik merasa bahwa ia memiliki kekurangan-kekurangan tertentu. Ia menyadari bahwa kemampuannya masih sangat terbatas dibandingkan dengan kemampuan pendidiknya. Kekurangan ini membawanya untuk mengadakan interaksi dengan pendidiknya dalam situasi pendidikan. Dalam situasi pendidikan ini terjadi interaksi kedewasaan dan kebelumdewasaan.

Seseorang yang masih belum dewasa, pada dasarnya mengandung banyak sekali kemungkinan untuk berkembang baik jasmani atau rohani. Ia memiliki jasmani yang belum mencapai taraf kematangan baik bentuk, ukuran maupun perkembangan bagian-bagian lainnya. Sementara itu dari aspek rohaniah anak mempunyai bakat-bakat yang masih perlu dikembangkan, mempunyai kehendak, perasaan dan pikiran yang belum matang.

Risdiani Setiawan, 2014

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketergantungan peserta didik terhadap pendidik hanya bersifat sementara, sebab pada suatu saat peserta didik diharapkan mampu berdiri sendiri. Dalam hal ini sedikit demi sedikit peran pendidik dalam memberikan bantuan semakin berkurang sejalan dengan perkembangan anak menuju kedewasaan. Belajar anak didik tidak mesti harus selalu berinteraksi dengan pendidik dalam proses interaksi edukatif. Di sekolah, anak didik belajar menurut gaya mereka masing-masing. Perilaku anak didik bermacam-macam dalam menerima pelajaran dari pendidik. Perbedaan individual anak didik cukup banyak, yang semuanya merupakan ciri dan kepribadian anak didik sebagai individu.

Peserta didik selain ada perbedaannya, juga ada persamaannya. Paling tidak ada beberapa persamaan dan perbedaan yang harus mendapatkan perhatian seperti pada aspek kecerdasan, kecakapan, prestasi, bakat, sikap, kebiasaan, ciri-ciri jasmaniah, minat, cita-cita, kebutuhan, kepribadian dan pola-pola dan tempo perkembangan serta latar belakang lingkungan. Kadar daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran bervariasi dengan tingkat keberhasilan mulai dari kurang, minimal, optimal dan maksimal. Antara pendidik dan anak didik sama-sama merupakan subjek pendidikan. Keduanya sama penting. Pendidik tidak boleh beranggapan bahwa anak didik merupakan objek pendidikan, begitu juga pendidik tidak boleh merasa berkuasa yang bisa berbuat sesuka hati atas anak didik. Sebaliknya juga, anak didik tidak boleh dianggap sebagai seorang dewasa dalam bentuk kecil, anak memiliki sifat kodrat kekanak-kanakan yang berbeda dengan sifat hakikat kedewasaan. Beranjak dari sifat kodrat kekanak-kanakan inilah maka pendidikan diperlukan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang peneliti paparkan diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Pemecahan Masalah Melalui Media Pembelajaran Animasi Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Daya Pikir Imajinatif Siswa di SMP Negeri 10 Bandung”.

Risdiani Setiawan, 2014

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya daya pikir imajinatif siswa.
- b. Guru hanya menggunakan metode ceramah variasi tanya jawab.
- c. Media LKS sebagai satu-satunya sumber belajar.
- d. Diperlukan perbaikan metode yang berbasis masalah dan penggunaan media yang menarik (animasi tiga dimensi).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana guru merencanakan penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung?
- b. Bagaimana guru mengaplikasikan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung?
- c. Bagaimana kendala dan pemecahan yang dilakukan oleh guru dalam merefleksikan penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung?
- d. Bagaimana peningkatan daya pikir imajinatif siswa setelah penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Memperoleh gambaran tentang bagaimana guru merencanakan penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung.
- b. Memperoleh gambaran tentang bagaimana guru mengaplikasikan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung.
- c. Mengidentifikasi kendala dan bagaimana pemecahan yang dilakukan oleh guru dalam merefleksikan penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung.
- d. Mengkaji seberapa besar peningkatan daya pikir imajinatif siswa setelah penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Segi Teori

Secara teori hasil penelitian ini dapat memperkaya materi Pendidikan IPS terutama dalam penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa.

1.5.2. Segi Praktis

Secara praktis, peneliti mendapatkan referensi dalam melakukan penelitian mengenai metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi. Sebagai metode yang tepat untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa.

1) Guru

Guru mendapatkan bantuan untuk menyelesaikan masalahnya karena adanya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga guru bisa memperbaiki cara mengajarnya supaya proses belajar mengajar lebih baik daripada sebelumnya.

2) Peneliti

Peneliti mendapatkan referensi dalam melakukan penelitian mengenai metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi sebagai metode yang tepat untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa.

3) Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah bahwa metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi dapat digunakan dalam upaya meningkatkan daya pikir imajinatif siswa. Sehingga citra dan kualitas sekolah dapat meningkat.

4) Peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengetahuan mengenai penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa. Sehingga siswa merasa butuh dan tertarik untuk belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.5.3. Segi Kebijakan

Secara kebijakan hasil penelitian ini menggambarkan betapa pentingnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dilihat dari permasalahan yang peneliti temukan, permasalahan yang ada sangatlah kritis. Jika dibiarkan akan berdampak buruk pada peserta didik, dimana peserta didik tidak memiliki ketertarikan untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial karena mereka tidak bisa memahami materi yang diajarkan oleh gurunya.

1.5.4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Risdiani Setiawan, 2014

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara isu serta aksi sosial penelitian ini memberikan bantuan bagi pendidik untuk menyelesaikan masalahnya karena adanya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga pendidik bisa memperbaiki cara mengajarnya supaya proses belajar mengajar lebih baik daripada sebelumnya. Selain itu, peserta didik mendapatkan pengetahuan mengenai penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa. Sehingga peserta didik merasa butuh dan tertarik untuk belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian pun memberikan masukan bagi sekolah bahwa metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi dapat digunakan dalam upaya meningkatkan daya pikir imajinatif siswa. Sehingga citra dan kualitas sekolah dapat meningkat.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, dengan rincian sebagai berikut:

Bab I menjelaskan tentang permasalahan atau fenomena, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Bab II menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi salah satu tolak ukur terhadap kedudukan permasalahan yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung.

Bab III menjelaskan tentang penjabaran secara rinci dan terstruktur mengenai metode yang peneliti lakukan selama penelitian.

Bab IV menjelaskan tentang bagaimana peneliti mengolah data atau informasi yang di dapat oleh peneliti yang berasal dari lapangan sampai memaparkan hasil pengolahan data tersebut.

Bab V menjelaskan tentang penarikan satu kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.

