

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal penting yang harus dikembangkan dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Berpikir kreatif membantu siswa menyelesaikan masalah secara inovatif, berpikir kritis, serta beradaptasi dengan perubahan. Pada praktiknya, banyak siswa yang masih kesulitan mengembangkan kemampuan ini karena kurangnya variasi model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif mereka.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan abad ke-21. Jika pendekatan pembelajaran yang inovatif tidak segera diterapkan, siswa berisiko tertinggal dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Model Think-Pair- Share (TPS) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif untuk melibatkan siswa secara aktif. Dengan tiga tahapan—berpikir, berdiskusi berpasangan, dan berbagi dalam kelompok besar—TPS mendorong siswa mengeksplorasi ide dan bekerja sama dalam menemukan solusi.

Di SD Negeri 01 Walangsanga, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang, pembelajaran kelas III masih didominasi oleh model ceramah. Observasi awal menunjukkan bahwa model ini cenderung membuat siswa pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk berpikir kreatif. Akibatnya, siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Permasalahan ini menjadi perhatian serius karena berdampak pada capaian akademik dan perkembangan kognitif siswa secara keseluruhan. Kemampuan berpikir kreatif yang rendah dapat menghambat siswa dalam memecahkan masalah, berinovasi, dan beradaptasi dengan perubahan di masa depan.

Menyadari pentingnya kemampuan berpikir kreatif, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran. Salah satu alternatif yang potensial adalah penerapan model *Think-Pair-Share* (TPS). Model pembelajaran kooperatif ini mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri (*Think*), berdiskusi dengan teman sebaya (*Pair*), dan berbagi hasil pemikiran dengan seluruh kelas (*Share*). Proses ini melatih siswa untuk mengolah informasi, mengemukakan pendapat, dan menghargai perbedaan sudut pandang.

Untuk mendukung implementasi TPS agar lebih efektif, media gambar interaktif dapat menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat. Media ini menawarkan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Selain itu, penggunaan media gambar interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan merangsang kreativitas mereka melalui tampilan visual yang variatif dan interaktif. Kombinasi model TPS dengan media gambar interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Think-Pair-Share* (TPS) yang dipadukan dengan media gambar interaktif. Kombinasi ini diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III di SD Negeri 01 Walangsanga. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan model *Think-Pair-Share* dengan media gambar interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3 SD Negeri 01 Walangsanga, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang?".

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara mendalam efektivitas penerapan model *Think-Pair-Share* dengan media gambar interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3 SD Negeri 01 Walangsanga, Kecamatan Moga, Kabupaten Pemalang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan alasan dan rumusan masalah di atas, penulis memilih topik penelitian: ***Pengelolaan Model Think-Pair-Share dengan Media Bangkit untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar***

1. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Lingkup pengabdian dan pengembangan dalam tugas akhir ini mencakup:

a. Ruang Lingkup Kinerja:

- 1) Implementasi model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 01 Walangsanga.
- 2) Penggunaan media gambar interaktif sebagai alat bantu pembelajaran.
- 3) Evaluasi keberhasilan penerapan model tersebut terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Inovasi:

Mengintegrasikan media gambar interaktif dengan model pembelajaran TPS untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. Tujuan Tugas Akhir Program RPL Tujuan

Umum:

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III di SD Negeri 01 Walangsanga melalui penerapan model *Think-Pair-Share* (TPS) yang didukung oleh media gambar interaktif.

- Tujuan ini bersifat umum, maka perlu diperjelas indikator keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Misalnya, peningkatan diukur berdasarkan:
 - Peningkatan skor tes kemampuan berpikir kreatif (pre-test dan post-test).

- Perubahan kualitas jawaban siswa dalam diskusi dan presentasi (misalnya, ide, kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, dan elaborasi).
- Observasi terhadap perilaku siswa selama pembelajaran (misalnya, partisipasi aktif, inisiatif bertanya, dan kemampuan memecahkan masalah).

Tujuan Khusus:

1. Menerapkan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dalam proses pembelajaran.
 - a. Merancang Model Pembelajaran yang mengintegrasikan model TPS secara rinci, termasuk alokasi waktu untuk setiap fase (Think, Pair, Share).
 - b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran yang telah dirancang, dengan memperhatikan langkah-langkah TPS secara sistematis.
 - c. Mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran, termasuk interaksi siswa dan guru, serta kendala yang dihadapi.
2. Mengintegrasikan media gambar interaktif untuk mendukung pelaksanaan model TPS.
 - a. Memilih atau mengembangkan media gambar interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.
 - b. Menyusun panduan penggunaan media gambar interaktif dalam setiap fase TPS.
 - c. Memastikan media gambar interaktif berfungsi dengan baik dan dapat diakses oleh semua siswa.
 - d. Contoh media interaktif: gambar bergerak, animasi, simulasi interaktif, kuis interaktif.

3. Mengevaluasi efektivitas kombinasi TPS dan media gambar interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - a. Melakukan pre-test dan post-test kemampuan berpikir kreatif untuk mengukur peningkatan sebelum dan sesudah penerapan intervensi.
 - b. Melakukan observasi terhadap proses pembelajaran untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai interaksi siswa dan efektivitas penggunaan media.
 - c. Menganalisis data kuantitatif (skor tes) dan data kualitatif (hasil observasi) untuk menyimpulkan efektivitas kombinasi TPS dan media gambar interaktif.
 - d. Menggunakan instrumen evaluasi yang valid, seperti lembar observasi, rubrik penilaian, dan tes kemampuan berpikir kreatif yang telah diuji validitasnya.

4. Memberikan rekomendasi strategi pembelajaran berbasis TPS untuk diterapkan di sekolah dasar.
 - a. Menyusun panduan praktis penerapan model TPS dengan media gambar interaktif yang dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah dasar.
 - b. Memberikan rekomendasi mengenai pemilihan dan pengembangan media gambar interaktif yang efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar.
 - c. Memberikan rekomendasi mengenai modifikasi model TPS agar sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa yang berbeda.
 - d. Rekomendasi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan diimplementasikan, misalnya dalam bentuk *checklist*, langkah-langkah praktis, atau contoh-contoh penerapan.

3. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Manfaat bagi Universitas:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan, khususnya dalam model pembelajaran inovatif di bidang pendidikan dasar.
- b. Meningkatkan reputasi universitas melalui pelaksanaan tugas akhir yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Manfaat bagi Tempat Bekerja:

- a. Memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 01 Walangsanga.
- b. Mendukung upaya sekolah dalam mencapai target pendidikan yang lebih baik, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Manfaat bagi Mahasiswa:

- a. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi model pembelajaran inovatif.
- b. Memperluas kreatifitas, wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran.