

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dalam proses pendidikan adalah suatu mekanisme kompleks yang mengharuskan untuk melibatkan banyak aspek untuk memenuhi kesempurnaannya (Dengo, 2018). Berpikir kreatif menjadi keterampilan penting dalam proses pembelajaran biologi karena membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks, memecahkan masalah, dan mengembangkan solusi inovatif. Melalui berpikir kreatif siswa dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, menghasilkan ide-ide baru, dan mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih dalam tentang ilmu biologi. Penguasaan konsep serta hasil pembelajaran siswa yang memuaskan menjadi tujuan akhir kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2013). Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui indikator salah satunya penguasaan konsep. Penguasaan konsep dapat dilakukan salah satunya dengan menganalisis hasil belajar berdasarkan ketentuan kriteria minimum (KKM) (Handayani, 2018).

Melalui kegiatan wawancara dengan salah satu guru biologi, guru tersebut mengungkapkan bahwa kreativitas siswa dalam berpikir serta menghubungkan permasalahan yang terjadi dengan konsep masih lemah. Hal tersebut tergambar ketika siswa diminta untuk memberikan solusi terkait permasalahan yang dijadikan topik kemudian diminta mengaitkan permasalahan yang terjadi berdasarkan konsep berupa penyebab dan hubungan dengan skala lebih besar, siswa masih bingung dan kesulitan menjawab. Penelitian dari *Trends International Mathematics and Science Study* (TIMSS) (2011) mendukung hal tersebut yang menyatakan bahwa berpikir kreatif siswa tergolong rendah karena siswa kesulitan dalam memberikan gagasan atau ide solusi yang unik, kurang kreatif dan inovatif yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran maupun tugas (Nuha & Pedhu, 2021).

Penelitian lain yang memperkuat pernyataan tersebut adalah penelitian dari Nasution & Samosir (2018) yang mendeskripsikan berpikir kreatif siswa rendah salah satunya dikarenakan terdapat penghambat berpikir kreatif siswa yaitu

keterbatasan pemahaman serta penguasaan konsep siswa terhadap materi yang dibelajarkan. Sedangkan, siswa juga belum menguasai konsep dengan baik sehingga menjadi penghambat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian Adlim *et al* (2017) mengungkapkan bahwa siswa mengalami penguasaan konsep yang rendah karena beberapa faktor yang berperan salah satunya adalah kesukaran materi pembelajaran dan banyaknya konsep yang dipaparkan, sehingga siswa kurang menguasai konsep yang dipelajari.

Keterhambatan siswa dalam menguasai konsep dan berpikir kreatif dapat dilakukan perbaikan melalui pemberian treatment maupun alternatif solusi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu penerapan model *creative problem solving* (Hidayah & Mushoddik, 2023). Inovasi dalam kegiatan pembelajaran juga dapat dilakukan dengan penerapan metode pengajaran baru yaitu melalui *e-learning* (Mulyati *et al.*, 2023). Pembelajaran memerlukan inovasi dalam kegiatannya yaitu dengan menggunakan pengaplikasian pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan *google sites*, dan *google drive* (Fakih *et al.*, 2025).

Pembelajaran dengan membahas terkait perubahan lingkungan mendorong siswa untuk menguasai konsep pembelajaran serta mengharuskan siswa lebih kritis serta kreatif dalam menghadapi isu lingkungan yang kompleks. Penerapan *gallery walk* mampu merangsang pemikiran kreatif siswa terutama dalam pembelajaran berdasar konteks pembelajaran berbasis masalah (Puspita, 2021). Penelitian lain juga mendukung bahwa *gallery walk* yang diterapkan dalam proses pembelajaran perubahan lingkungan memicu berpikir kreatif siswa untuk memecahkan masalah dan berinovasi sehingga memunculkan ide baru terkait isu perubahan lingkungan yang dibahas (Safitri & Maisaroh, 2022). Pembelajaran dengan menerapkan *gallery walk* yang memfokuskan pada aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap pembahasan isu lingkungan (Rahmawati *et al.*, 2024).

Penerapan *gallery walk* dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kompetensi abad 21 siswa (*critcial thinking, collaboration, creativity* dan *communication*) (Shokhid *et al.*, 2020). Pembelajaran *gallery walk* ini dinilai dapat memberikan peningkatan pada berpikir kreatif serta penguasaan konsep siswa saat mempelajari materi biologi karena *gallery walk* merupakan salah

satu bentuk strategi inovatif dan mengharuskan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran (Saidah, 2023). *Gallery walk* dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa, dengan demikian dapat menunjukkan strategi yang diterapkan dalam belajar *gallery walk* efektif dalam memberi peningkatan kreativitas juga penguasaan konsep siswa (Farida, 2024).

Pada pelaksanaannya, siswa diharuskan untuk membuat materi dalam bentuk tulisan dan gambar ataupun karya lainnya pada suatu ruangan, sehingga siswa lainnya dapat melihat-lihat karya siswa lain lalu memberikan komentar dan penilaian atas karya mereka (Makmun *et al.*, 2020). Strategi pembelajaran dengan menerapkan *gallery walk* melibatkan siswa untuk melaksanakan aktivitas kolaboratif, yaitu siswa bergerak dari satu stasiun ke stasiun lain untuk mengamati serta mendiskusikan terkait materi dan karya yang dipresentasikan (McCafferty & Beaudry, 2017). Penerapan strategi pembelajaran salah satunya *gallery walk* juga dapat membantu dalam berinovasi melalui kegiatan pembelajaran (Saidah, 2023).

Pembelajaran dengan menggunakan *gallery walk* sebagai strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah bentuk upaya dalam mengaktifkan siswa dengan menstimulasi peserta didik bergerak dari tempat mereka sendiri kemudian turut ikut serta secara aktif dalam menganalisis dan memahami setiap konsep materi atau pokok materi yang penting, dan mengharuskan siswa menyampaikan kembali dari kegiatan yang telah dilaksanakan (Widarti *et al.*, 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan *gallery walk* bisa menjadi pilihan yang terpercaya ketika proses peningkatan berpikir kreatif serta penguasaan konsep siswa. Penelitian lainnya juga dijelaskan bahwa *gallery walk* atau kunjung karya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, strategi *gallery walk* dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif dan penguasaan konsep, karena mendorong siswa terlibat aktif, berkolaborasi, dan mengemukakan ide secara visual dan verbal. Strategi *gallery walk* cocok untuk dihubungkan dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Dalam Arrul & Yuliani (2024) mengungkapkan *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran dengan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dibahas untuk dipecahkan berdasarkan tahap pada metode ilmiah yang diharapkan siswa mampu

mendapatkan pengetahuan yang dikaitkan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah secara kreatif. Melalui pameran karya *gallery walk* dapat memberikan umpan balik pada rekan dan memperdalam penguasaan konsep dan mengembangkan berpikir kreatif serta kritis siswa. Pemilihan materi perubahan lingkungan dapat disandingkan dalam penerapan *gallery walk* karena memerlukan penyelesaian masalah terkait perubahan lingkungan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dengan berdasarkan pada latar belakang yang dijelaskan adalah “Bagaimana pengaruh *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran terhadap berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa SMA pada materi perubahan lingkungan?”

Pertanyaan penelitian selanjutnya diturunkan berdasarkan rumusan masalah untuk lebih mempertajam arah penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan *Gallery Walk* sebagai strategi pembelajaran terhadap berpikir kreatif siswa SMA pada materi perubahan lingkungan?
2. Apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan *gallery walk* sebagai strategi pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa SMA pada materi perubahan lingkungan?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan *gallery walk* sebagai strategi pembelajaran siswa SMA pada materi perubahan lingkungan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Melalui penelitian yang dilakukan secara umum bertujuan untuk menggali informasi tentang pengaruh *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran terhadap peningkatan berpikir kreatif serta penguasaan konsep siswa SMA pada konsep perubahan lingkungan.

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menggali informasi tentang perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan *Gallery Walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi

pembelajaran terhadap berpikir kreatif siswa SMA pada materi perubahan lingkungan

2. Untuk menggali informasi perbedaan antara sebelum dan setelah penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa SMA pada materi perubahan lingkungan
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran siswa SMA pada materi perubahan lingkungan

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang dilakukan diharapkan terdapat manfaat yang diterima bagi berbagai pihak untuk jangka waktu dekat atau lama. Penelitian juga diharapkan mampu memberi acuan sebagai pembelajaran aktif dan tidak monoton. Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu mampu memberikan referensi terkait pemanfaatan *gallery walk* sebagai strategi dalam pembelajaran terhadap peningkatan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa SMA pada perubahan lingkungan. Selain itu, diharapkan melalui penelitian ini terdapat opsi baru untuk dilakukan penelitian sejenis kedepannya.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diperoleh melalui kegiatan meneliti yaitu :

- a. Untuk peneliti

Manfaat bagi peneliti yang diperoleh melalui penelitian yaitu memberikan pengetahuan baru, membuka wawasan serta pengalaman bagi peneliti dalam perencanaan, melaksanakan, maupun setelah ketika melakukan penelitian.

- b. Untuk guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yang dapat diambil adalah membantu guru untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan merealisasikan *gallery walk* sebagai strategi yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan siswa lebih berpartisipasi dan berpikir kreatif ketika kegiatan pembelajaran. Pembelajaran

menggunakan strategi *gallery walk* diharapkan mampu menjadi solusi untuk memberi peningkatan pada kreatif berpikir dan penguasaan konsep siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Untuk peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat memberikan peningkatan melalui pengalaman dalam belajar siswa terutama ketika diberikan pembelajaran yang inovatif.

d. Untuk sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai upaya membantu pendidikan dalam penyusunan kegiatan pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dan pendidikan tercapai secara maksimal.

### 1.5 Batasan Penelitian

Perlu pembatasan terhadap masalah yang dijadikan topik pembahasan agar terfokus dan terarah. Beberapa pembatasan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah berikut :

1. Materi perubahan lingkungan berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka pada bagian capaian pembelajaran fase E.
2. Populasi pada penelitian dikerucutkan pada kelas yang akan belajar perubahan lingkungan ajaran 2025 semester genap. Sampel yang digunakan dalam penelitian merupakan salah satu kelas X pada SMA di Bandung tahun ajaran 2024/2025.
3. Penelitian yang dilakukan berfokus mengukur berpikir kreatif siswa dan penguasaan konsep, namun tidak mengukur kemampuan kolaborasi siswa dalam bekerja kelompok.

### 1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Penerapan *gallery walk* memberikan peningkatan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa (Sujia Aprisari *et al.*, 2023).
2. Pembelajaran dengan *gallery walk* terjadi peningkatan penguasaan konsep siswa yang dapat terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan (Ratnadewi, 2017).

### 1.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dirumuskan melalui pertanyaan penelitian, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah pembelajaran pada materi perubahan lingkungan
2. Pembelajaran *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah pembelajaran pada materi perubahan lingkungan

### 1.8 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Judul dari penelitian ini adalah, “Pengaruh *Gallery Walk* dalam *Problem Based Learning* sebagai Strategi Pembelajaran terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Perubahan Lingkungan”. Semua bentuk kegiatan penelitian dituliskan dan dipertanggungjawabkan dalam bentuk karya tulis ilmiah berjenis skripsi yang disusun dengan merujuk atas dasar ketentuan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) UPI pada tahun 2024. Berikut adalah susunan struktur/sistematika organisasi skripsi ini:

1. Bab I Pendahuluan, pada bagian ini dituliskan latar belakang permasalahan yang menjadi dasar penelitian dilaksanakan. Permasalahan yang telah dirumuskan lalu diuraikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berfungsi sebagai tuntunan dalam pelaksanaan penelitian. Pada bab ini juga dituliskan tujuan dan manfaat penelitian, serta betasan masalah supaya penelitian ini tidak keluar dari topik pembahasan utama. Selain itu, bab ini juga dilengkapi dengan asumsi dan hipotesis penelitian sebagai pandangan peneliti terhadap pengaruh pada variabel bebas dan terikat pada penelitian ini serta suatu struktur penulisan skripsi..
2. Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini dituliskan tentang landasan pustaka penelitian yang dilakukan berdasarkan teori-teori, prediksi, dan hasil dari penelitian lainnya yang telah dilakukan sebelumnya untuk mendukung penelitian ini. Pada Bab II ini berisikan tiga topik utama yaitu: *Gallery Walk* dalam *Problem Based Learning*, Berpikir kreatif, dan Penguasaan Konsep.

3. Bab III Metodologi Penelitian, pada bagian bab ini dijelaskan tentang sistematika, langkah-langkah dan teknis penelitian berupa pola dan alur baik sebelum, selama dan sesudah penelitian. Lalu pada bab ini juga dituliskan definisi oprasional, desain yang digunakan pada penelitian dan metode penelitian, populasi dan sampel yang diambil, prosedur penelitian, instrument penelitian, analisis data setelah tahap pengambilan data dan alur pelaksanaan penelitian.
4. Bab IV Temuan dan Bahasan, pada bagian bab ini disajikan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan yang disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan interpretasi. Pembahasan yang dilakukan secara keseluruhan hasil temuan lalu dilakukan elaborasi terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Pada bab ini dibagi menjadi dua pokok bahasan yaitu bahasan perlakuan terhadap berpikir kreatif, serta bahasan yang kedua merupakan hasil dan bahasan perlakuan terhadap penguasaan konsep.
5. Terakhir, Bab V yang mencakup Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini dituliskan benang merah atau penarikan simpulan dari seluruh hasil penelitian. Simpulan yang dituliskan menjawab dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu juga dituliskan implikasi dan rekomendasi dari peneliti yang diperuntukkan untuk pembaca atau peneliti selanjutnya.