BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil berpikir kreatif dan penguasaan konsep berupa peningkatan yaitu pada materi perubahan lingkungan. Selanjutnya, acuan dalam penarikan kesimpulan pada bab ini dijabarkan berdasarkan tiga pertanyaan penelitian dengan indikator yang telah diturunkan dari setiap variabel. Dengan demikian beberapa hal yang telah dibahas dapat disimpulkan seperti dibawah ini.

Penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa pada materi yang dibahas yaitu perubahan lingkungan, ditunjukkan dengan adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta menunjukkan adanya pengaruh. *Problem based learning* bersifat kolaboratif dan aktif menunjang pembelajaran dengan menerapkan *gallery walk*. Simpulan selanjutnya adalah terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa yang juga menunjukkan terdapat pengaruh penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning*.

Respons siswa terhadap penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran sangat baik. Dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran amat diminati oleh siswa dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran terkait materi perubahan lingkungan serta berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa.

5.2 Implikasi

Kondisi kegiatan pembelajaran yang mengharuskan inovasi yang diterapkan dalam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan maupun kontribusi siswa. Penerapan *gallery walk* dalam *problem based learning* sebagai strategi pembelajaran dapat menjadi peluang untuk guru serta siswa dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran terutama dalam materi yang berkaitan berpikir kreatif siswa serta konsep yang harus dipahami secara mendalam untuk menerapkan dalam

kehidupan serta solusi kreatif. *Gallery walk* perlu dimaksimalkan dan layak dipertimbangkan guru dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi perubahan lingkungan. Tahapan dari kegiatan *gallery walk* dengan memanfaatkan model *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berdiskusi dan saling memberikan kontribusi pendapat dengan tujuan memunculkan solusi yang kreatif berdasar dari konsep yang telah dipelajari sebagai bentuk pemecahan masalah yang dibahas pada pembelajaran, terlebih permasalahan yang siswa dapat amati secara nyata di lingkungan sekitarnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil uji coba kegiatan penerapan *gallery walk* sebagai strategi dalam pembelajaran, terdapat beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan pertimbangan baik dalam pengembangan penelitian maupun perealisasiannya dalam kegiatan pembelajaran agar hasil yang diperoleh dapat lebih baik. Penerapan *gallery walk* dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya dirancang dan dilakukan persiapan secara matang, karena kompleksitas kegiatan dalam *gallery walk* tidak dianjurkan dilakukan secara mendadak. Jangka waktu pelaksanaan pembelajaran sebaiknya dilakukan lebih dari 3 pertemuan karena siswa membutuhkan tahapan penyusunan ide dan penyesuaian terhadap masalah serta solusinya cukup lama agar memberikan hasil maksimal pada kegiatan *gallery walk*.

Pengembangan ide-ide orisinal dan unik yang dikembangkan dalam kegiatan *gallery walk* juga berperan dalam kesesuaian waktu pembelajaran. Hasil yang ditampilkan pada kegiatan *gallery walk* diharapkan juga memberikan kebebasan berekspresi dalam menunjukkan ide solusi dan tidak hanya terpaut poster saja, tetapi juga bisa dalam bentuk model desain ide solusi masalah ataupun karya nyata yang dapat diperlihatkan secara langsung kepada siswa yang melakukan kunjungan pada kegiatan *gallery walk*. Pengembangan materi lainnya juga diharapkan dalam kegiatan pembelajaran *gallery walk*.

Pengambilan data untuk penelitian berikutnya perlu dilakukan pada dua kelas berbeda perlakuan, yaitu menerapkan model *problem based learning* dengan memanfaatkan strategi yang berbeda. Strategi pembelajaran yang dengan interaksi kolaboratif untuk dapat dihubungkan dengan model *problem based learning*.

Rahmi Soleha, 2025

PENGARUH GALLERY WALK DALAM PROBLEM BASED LEARNING SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF DAN PENGUASAAN KONSEP SISWA SMA PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN

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

Sehingga pengaruh *gallery walk* dapat dibandingkan dengan penerapan strategi pembelajaran lainnya. Rekomendasi untuk penelitian berikutnya ketika kegiatan pembelajaran *gallery walk* sebaiknya sumber permasalahan yang dijadikan topik berdasarkan fakta pencemaran lingkungan di sekeliling siswa untuk membentuk skala permasalahan yang lebih jelas dan nyata. Berikutnya pada kegiatan penyampaian kritik serta saran dilakukan dimuka kelas agar siswa lain mengetahui saran dan kritik yang disampaikan, sehingga menjadi wawasan baru bagi kelompok lain.