

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak memiliki sisi kuat dan lemah dalam hal kecerdasan. Kecerdasan yang tidak difasilitasi dalam pembelajaran di sekolah membuat siswa tidak mampu meningkatkan potensi diri, belajar dalam jangka waktu lama, dan mengelola proses belajar dengan baik (Yalmanci & Gozum, 2013). Dalam konteks proses belajar, setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan dikenal berbagai metode yang dapat memenuhi tuntutan perbedaan individual tersebut. Bahkan dewasa ini sistem pembelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga siswa dapat dengan bebas memilih metode pendidikan yang sesuai dengan karakteristiknya (Asrori, 2011).

Mengajar merupakan proses utama dalam memfasilitasi siswa yang bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar lebih baik. Dalam hal belajar, siswa memiliki kebutuhan, minat dan gaya belajar yang berbeda sehingga guru segogyanya menyesuaikan strategi pembelajaran agar dapat melayani berbagai kebutuhan siswa (Tawalbeh, 2016). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan tantangan setiap guru. Guru memiliki peran sangat penting yaitu membantu siswa dalam membangun masa depan dengan mengasah keterampilan siswa, mengajarkan kebiasaan baik, dan membantu mereka menjadi warga negara yang baik. Peran penting guru tersebut tentunya dapat dilakukan dengan kualitas pelayanan pendidikan terbaik yaitu melalui proses pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan dan potensi siswa. Sasaran pembelajaran adalah memfasilitasi siswa belajar sehingga fokus perhatian guru terletak pada upaya guru membelajarkan siswa (Gupta, 2015). Untuk itu, diperlukan kemampuan mengajar yang baik dengan menguasai berbagai metode pembelajaran. Guru juga harus memiliki sikap untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengajarnya guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Setiap individu satu dengan yang lain memiliki perbedaan kemampuan dalam hal memahami ide-ide kompleks, cara beradaptasi yang efektif dengan lingkungan, belajar dari pengalaman, terlibat dalam pemikiran, dan mengatasi masalah dengan mengambil suatu tindakan (Hernandez *et al.* 2010). Berdasarkan hal tersebut, kecerdasan seseorang tidak bisa diukur dari kemampuan kognitifnya saja (IQ). Sejalan dengan perubahan tantangan kehidupan yang serba kompleks, ukuran kemampuan kognitif melalui pengukuran IQ mulai terbantahkan, terutama jika dikaitkan dengan kesuksesan seseorang. Pendapat lain dikemukakan Goleman (1999) yang menyatakan bahwa setinggi-tingginya IQ hanya dapat berkontribusi kira-kira dua puluh persen bagi faktor-faktor kesuksesan sedangkan delapan puluh persennya diisi oleh kekuatan-kekuatan lainnya. Oleh karena itu perlu sebuah proses pembelajaran yang dapat menggali berbagai potensi siswa yang beragam karena setiap siswa memiliki kesempatan sama untuk sukses di masa depan.

Bill Gates (pemilik *Microsoft*) dan Tiger Wood (pemain Golf) merupakan contoh orang yang memiliki kemampuan kognitif dan prestasi akademik rendah ketika di sekolah. Namun, mereka berdua menjadi orang yang sangat berhasil di bidangnya. Hal tersebut menjadi sebuah keyakinan perlunya kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) dalam sebuah pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Armstrong (2002), menyatakan bahwa strategi pembelajaran berdasarkan kecerdasan majemuk adalah suatu cara mengakses informasi melalui delapan jalur kecerdasan yang ada pada masing-masing siswa. Berdasarkan teori tersebut guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Meski demikian tidak ada rangkaian pembelajaran yang bekerja secara efektif untuk semua siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan tertentu pada kedelapan kecerdasan yang mereka miliki.

Gardner (1983) merumuskan teori kecerdasan yang disebut *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk). Gardner dalam buku *Frames of Mind* (1983) menyebutkan tujuh jenis kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal. Selanjutnya dalam buku *Intelligence Reframed* (1999), Gardner menambahkan kecerdasan yang kedelapan yaitu kecerdasan naturalis.

Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda dengan berbagai potensi yang dimilikinya, baik pada anak-anak maupun orang dewasa. Lebih lanjut dikemukakan bahwa setiap orang memiliki berbagai macam kecerdasan dengan kadar pengembangan yang berbeda-beda. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang bodoh atau pintar, yang ada adalah siswa yang memiliki kecerdasan dominan atau menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan (Gardner, 1999). Hasil penelitian Rahmah (2015) mengenai pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk melalui praktikum pada materi *Plantae* menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan penguasaan konsep.

Hasil penelitian lain menurut Presley (2005) yang menguji pengaruh *multiple intelligences based intruction* (MIBI) terhadap sikap dan penguasaan konsep menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, sikap/respon mahasiswa terhadap materi, dan penguasaan konsep. Menurut Kaur dan Chhikara (2008) melalui laporan penelitiannya yang berjudul *Assessment of Multiple Intelligence among Young Adolescents* menyimpulkan bahwa kecerdasan majemuk usia remaja berbeda-beda. Selain itu, kecerdasan majemuk berdasarkan gender menunjukkan bahwa laki-laki lebih tinggi pada kecerdasan logikal dan kinestetik, sedangkan perempuan pada kecerdasan linguistik dan musikal.

Biologi merupakan ilmu pengetahuan alam yang di dalamnya membahas mengenai makhluk hidup, lingkungan, dan interaksi dengan lingkungan yang sifatnya faktual sehingga dalam mempelajarinya diperlukan kegiatan belajar yang dapat mendorong siswa untuk melakukan pengamatan dan pengambilan data secara langsung. Sains mempelajari tentang alam yang mencakup proses perolehan pengetahuan melalui pengamatan, penggalian, penelitian dan penyampaian informasi dan produk (pengetahuan ilmiah dan terapannya) yang diperoleh melalui berpikir dan bekerja secara ilmiah (Aqib & Rohmanto, 2007). Pembelajaran yang berwawasan lingkungan lokal, pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar dapat mentransformasikan hasil-hasil yang telah diobservasi ke dalam bentuk yang

kreatif seperti membuat video dokumenter mengenai materi yang dipelajari melalui hasil pengamatan (Sardiyo & Panen, 2005).

Lingkungan di sekitar siswa merupakan sumber untuk pengetahuan awal yang dimiliki oleh mereka. Pengetahuan awal siswa tersebut akan membantu mereka dalam memahami pengetahuan tertentu secara optimal. Pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar penting dilakukan oleh guru karena dapat mengembangkan kemampuan siswa secara optimal (Mulyasa, 2009). Cara terbaik belajar sains adalah dengan membimbing siswa untuk menyelidiki tentang ilmu pengetahuan dan mengajukan pertanyaan berdasarkan lingkungan mereka, memanfaatkan sumber daya lokal yang tersedia di lingkungan, melakukan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar, menciptakan lingkungan kerjasama yang baik dan belajar secara aktif sehingga menimbulkan kreativitas, inovasi dan rasa ingin tahu sebagai dasar pembelajaran sains (Aina *et al.*, 2013).

Fungsi penting pendidikan yaitu melatih setiap individu untuk percaya diri, rasa ingin tahu, kreatif, inovatif, dan mampu memahami perbedaan. Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir seperti memfasilitasi individu belajar merealisasikan imajinasinya, memberikan kesempatan untuk berpikir, mengekspresikan ide gagasannya, dan memperoleh informasi baru (Ersoy & Baser, 2014). Kreatifitas merupakan suatu sikap dalam membuat keputusan untuk hidup. Kreatif dalam berpikir merupakan hal yang penting dalam perkembangan dan kemajuan siswa. Kreatif dalam cara berpikir akan membantu siswa melakukan perubahan dalam kehidupannya. Pemikiran yang kreatif akan menjadi titik tolak siswa dalam meningkatkan kualitas kehidupan (Sternberg *et al.*, 2011).

Pengakuan terhadap pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif secara eksplisit tercantum dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional. Pada Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional antara lain menghasilkan siswa yang kreatif (Republik Indonesia, 2003). Terdapat beberapa kondisi yang dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kreatif. Pertama, pembelajaran hendaknya memberikan kepada siswa untuk memunculkan perilaku kreatif. Kedua, guru hendaknya mengembangkan keterampilan untuk belajar secara kreatif. Ketiga, guru hendaknya memberikan penghargaan terhadap hasil yang kreatif. Keempat, guru hendaknya menciptakan hubungan yang kreatif

dengan siswa dalam artian memberikan kesempatan kepada siswa untuk meeruskan apa yang sudah mereka mulai (Torrance, 1977). Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru bukan hanya memperhatikan aspek ilmiah tetapi juga aspek emosional. Proses pembelajaran hendaknya memerhatikan kondisi emosional (Siu dan Wong, 2016). Selain itu, proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif memerlukan waktu yang lama sehingga sebuah kegiatan tertentu belum tentu langsung meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Hu *et al.*, 2013).

Dewasa ini, peran teknologi informasi dan komunikasi sudah merambah ranah pendidikan dan pembelajaran sehingga menuntut terjadinya perubahan dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap orang harus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mengembangkan teknologi yang semakin maju untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Oleh karena itu, menjadi sangat penting jika proses pembelajaran di sekolah berisi pengembangan dan penerapan teori yang memungkinkan siswa untuk membangun pola pikir kreatif serta menemukan pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran yang memungkinkan untuk dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, kemampuan berpikir kreatif, dan penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem adalah dengan melakukan pembelajaran melalui *field trip*. Metode *field trip* umumnya dikenal oleh guru dengan sebutan kuliah lapangan, *study tour*, karyawisata maupun pembelajaran di luar kelas. *Field trip* merupakan suatu perjalanan yang diatur untuk tujuan pendidikan melalui kegiatan kunjungan ke suatu tempat yang memiliki bahan-bahan pelajaran untuk dapat diamati dan dipelajari secara langsung (Krepel & Duvall, 1981; Patrick, 2010). Pendapat lain menyatakan bahwa *field trip* merupakan setiap perjalanan yang dilakukan di bawah naungan sekolah untuk tujuan pendidikan (Sorrentino & Bell, 1970). *Field trip* sebagai metode pembelajaran memiliki kelebihan antara lain: memberikan suatu pengalaman langsung; merangsang minat dan motivasi belajar sains; memberikan makna terhadap pembelajaran; mengembangkan keterampilan pengamatan dan persepsi; dan mengembangkan kepribadian sosial (Orion & Hofstein, 1994; Michie, 1998).

Hasil penelitian Zanzibar (2015) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing melalui kegiatan *field trip* ke *Bangka Botanical Garden* (BBG) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan rata-rata peningkatan berkategori sedang. Hasil penelitian lain yang dilakukan Patrick (2010) mengenai pengaruh *field trip* terhadap hasil belajar biologi disimpulkan bahwa pengalaman *field trip* meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dalam proses sains dan sikap siswa terhadap biologi. Penelitian Mahgoub (2014) mengenai pengaruh *field trip* terhadap berpikir kreatif siswa dan praktik dalam pendidikan seni menyatakan bahwa *field trip* ke lokasi-lokasi alam dan industri merupakan bantuan belajar yang bermanfaat dan membina kreatifitas siswa.

Menurut Nugent *et al.* (2012), penelitian mengenai nilai *field trip* dan kerja lapangan telah divalidasi efektivitasnya dalam pemahaman yang lebih tinggi oleh beberapa peneliti. Dari hasil revidu terhadap penelitian kerja lapangan, disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik memberikan peluang yang cukup besar bagi siswa untuk memiliki pengalaman-pengalaman yang tidak dapat diduplikasi di dalam kelas. Kerja lapangan juga mempengaruhi sikap, menguatkan belajar kognitif dan mengarahkan belajar pada tingkatan yang lebih tinggi. Pemahaman mengenai hakikat sains, nilai, dan asumsi terkait sains, pengetahuan ilmiah, dan perkembangan pengetahuan ilmiah dapat difasilitasi dalam pembelajaran berbasis kerja di lapangan (Nugent *et al.*, 2012).

Kegiatan pembelajaran berdasarkan kecerdasan majemuk memberikan peluang keberhasilan yang besar karena siswa mendapatkan kesempatan belajar melalui cara-cara yang bervariasi. Siswa akan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal melalui cara yang sesuai dengan dirinya dan karakteristik objek yang dipelajari. Selain itu, ada hal harus menjadi perhatian para guru terkait upaya mencapai keberhasilan proses pembelajaran, yaitu adanya perbedaan gaya belajar masing-masing individu siswa. Jika guru tidak memahami kondisi dan perbedaan individu yang terdapat dalam diri masing-masing siswa, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Penelitian ini akan memberikan cara pandang terhadap upaya inovasi pendidikan yang tepat dalam memfasilitasi setiap potensi kecerdasan siswa agar mereka memiliki kualitas sumber daya manusia yang dapat

bersaing dan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang menjadi bekal kesuksesan di masa depan.

Uraian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran *field trip* dan penggunaan pendekatan kecerdasan majemuk diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa. Pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk dapat dijadikan percontohan mengenai kegiatan pembelajaran biologi dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa. Melalui pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk, siswa akan dihadapkan pada aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi mereka sesuai dengan kemampuan yang mereka punya untuk mengoptimalkan potensi kecerdasannya melalui masalah-masalah yang ditemukan sendiri di lapangan.

Aktivitas *field trip* yang dilakukan tersebut merupakan serangkaian pengamatan lapangan berdasarkan permasalahan tertentu dengan memperhatikan kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh siswa. Melalui pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk diharapkan dapat mendorong siswa untuk mampu mengembangkan kemampuan dasar siswa dalam metode ilmiah dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, implementasi pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk diharapkan juga dapat mengoptimalkan peluang-peluang belajar mengenai materi ekosistem.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan asumsi yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengungkap pengaruh pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa SMA pada materi ekosistem.

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai sasaran penelitian dan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah: **“bagaimanakah pengaruh penerapan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk terhadap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem”**.

C. Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan penelitian di atas dapat dijabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil kecerdasan majemuk siswa pada pembelajaran *field trip*?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk?
3. Bagaimanakah tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk?
4. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk?
5. Bagaimanakah tingkatan penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk?
6. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk?

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membuat ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji dengan batasan masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran *field trip* dilaksanakan di Wahana Edukasi Global (WAGLO) Cisalak. WAGLO memiliki lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mengenai ekosistem. Potensi yang terdapat di WAGLO berupa berbagai jenis tumbuhan, hewan, dan beberapa jenis ekosistem seperti sawah, lahan terbuka, kolam, dan kebun.
2. Kecerdasan majemuk yang diterapkan pada penelitian yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.
3. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diukur dalam penelitian berdasarkan pedoman yang dikemukakan Munandar (1990) yaitu: berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir merinci (*elaboration*) dan berpikir menilai (*evaluation*).

4. Penguasaan konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi (Anderson, *et al.* 2001). Penguasaan konsep yang diukur meliputi jenjang proses kognitif memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) dengan dimensi pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural.
5. Materi ekosistem yang disampaikan pada proses pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk yaitu mengenai komponen-komponen penyusun ekosistem, interaksi dalam ekosistem, dan aliran energi dalam ekosistem.
6. Subjek penelitian ini adalah siswa MA Al-Husna Cislak kelas X MIA tahun ajaran 2016/2017 semester genap.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan profil kecerdasan majemuk yang diobservasi dalam proses pembelajaran *field trip*.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk pada kelas eksperimen.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan penguasaan konsep dalam pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk pada kelas eksperimen.
5. Menganalisis dan mendeskripsikan tingkatan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk.
6. Menganalisis dan mendeskripsikan tanggapan siswa mengenai pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk pada materi ekosistem.

F. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk berbagai pihak, baik dalam pengembangan ilmu pengetahuan, inovasi proses pembelajaran maupun rujukan bagi penelitian yang akan dilakukan di masa yang akan datang. Manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan:
 - a. hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang bermanfaat dalam perkembangan pendidikan, terutama mengenai inovasi penerapan pendekatan atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
 - b. penelitian ini menjadi percontohan dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa.
2. Bagi proses pembelajaran:
 - a. melatih siswa untuk mengembangkan kecerdasan majemuknya;
 - b. memberikan pengalaman belajar baru yang positif untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep;
 - c. meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi ekosistem;
 - d. memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi kebutuhan belajar dan mengoptimalkan perbedaan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa.
3. Bagi peneliti lainnya:
 - a. dapat dijadikan referensi yang akan dikembangkan dan diteliti pada penelitian selanjutnya dengan penelitian yang lebih inovatif;
 - b. dapat memberikan gambaran bagi para peneliti yang memiliki tema yang sama mengenai pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk, kemampuan berpikir kreatif, dan penguasaan konsep.

G. Struktur Organisasi Tesis

Penulisan tesis ini dibagi menjadi lima bagian utama yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan dan saran.

Pada bagian bab pendahuluan disajikan kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian. Kerangka berpikir dideskripsikan melalui latar belakang pentingnya dilakukan penelitian yang didukung dengan beberapa hasil penelitian relevan dan teori-teori yang mendukung rumusan masalah, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan dilakukannya penelitian, dan manfaat penelitian yang diharapkan berguna untuk berbagai pihak.

Septian Nugraha, 2017

PEMBELAJARAN FIELD TRIP BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENGUNGKAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI EKOSISTEM
universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bagian kajian pustaka berisi kajian-kajian materi dan landasan teoritis yang berkaitan dengan variabel penelitian. Kajian pustaka dalam tesis ini berisi tentang *field trip* sebagai metode pembelajaran, pendekatan kecerdasan majemuk, kemampuan berpikir kreatif, penguasaan konsep, dan materi ekosistem.

Pada bagian metode penelitian berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, cara pengumpulan data dan pengolahan data hasil penelitian. Pada tesis ini metodologi penelitian terdapat penjelasan mengenai desain dan prosedur penelitian dari mulai tahap perencanaan, pelaksanaan, dan akhir pelaksanaan, jenis instrumen yang digunakan untuk menjaring data, serta teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian.

Pada bagian hasil dan pembahasan penelitian berisi tentang penjabaran mengenai temuan-temuan yang diperoleh selama penelitian. Hasil penelitian ini mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan pada bab pendahuluan. Hasil temuan dianalisis dan dibahas dalam pembahasan untuk menjawab rumusan masalah utama. Pembahasan penelitian dilakukan dengan mengaitkan hasil temuan dengan landasan teori dan beberapa hasil penelitian lain yang relevan dan mendukung hasil temuan.

Pada bagian bab kesimpulan dan saran berisi tentang inti dari hasil penelitian yang dirangkum secara sistematis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dan beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti.