

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan proses terjadinya pendewasaan yang terjadi karena pembiasaan pola asuh yang ditanamkan, mendewasakan anak dan berlangsung terus menerus, hal senada diungkapkan Suyanto (2010;hlm13). Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat begitupun mendapat ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia.

Menanggapi kebutuhan siswa mempersiapkan keterampilan untuk pekerjaan di masa depan, pendidikan di sekolah dapat dilakukan secara berbeda. Menurut (Raja, 1991) “pendidikan harus berorientasi seiring dengan perubahan abad ke-21”. Perkembangan abad 21 membutuhkan pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik yang mampu menghadapi tuntutan hidup, yaitu memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah (Kurniawan, 2016), berpikir keterampilan kreatif (Birgili, 2015; Husamah, 2015a, 2015b), dan kemampuan kognitif yang baik (Hidayah, Salimi, & Susiani, 2017; Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Keterampilan berpikir kreatif adalah aspek penting untuk membuat dan menemukan ide untuk menyelesaikan masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat melatih siswa untuk mengembangkan banyak ide dan argumen, ajukan pertanyaan, akui kebenaran argumen, bahkan membuat siswa mampu bersikap berfikir terbuka, dan responsif terhadap perspektif berbeda (Arifin, 2017; Tendrita, Mahanal, & Zubaidah, 2016). Menurut (Susiana, 2010; Živkovic, 2016) ”banyak ahli percaya bahwa pendidikan adalah mengajarkan siswa untuk berfikir, membuat siswa dapat berfikir secara rasional, dan dapat memecahkan masalah.

Penyelesaian masalah (*problem solving*) adalah kegiatan yang mengharuskan seseorang untuk melakukan memilih jalan keluar yang bisa dilakukan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang itu sendiri (Lucenario, Yangco, Punzalan, & spinosa, 2016; Nuzliah, 2015; Sudarmo & Mariyati, 2017; Winarso, 2014). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan dengan melakukan observasi kepada siswa, terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan pembelajaran yaitu keaktifan siswa masih kurang dan hasil belajar siswa yang kurang dari KKM yaitu 75, hal ini tercermin dari interaksi guru dengan siswa yang belum maksimal karena guru dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menstimulus siswa untuk berpendapat diruangan kelas, baik itu guru dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru merupakan pembelajaran konvensional yang meminta siswa untuk belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru, ketika ada bimbingan pun siswa diminta untuk menghafal materi. Siswa pada proses pembelajaran menjadikan guru sebagai tokoh sentral, artinya sumber belajar hanya terdapat pada ceramah guru, guru dengan model konvensional memberikan doktrin mata pelajaran dengan sedikit variasi belajar, terkadang dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran kelompok, tetapi tidak maksimal dengan dalam interaksi siswa dengan guru, guru hanya memberikan tugas kelompok tanpa adanya arahan atau bimbingan baik secara kelompok maupun individu, hal ini memberikan efek kurangnya variasi pembelajaran sehingga siswa menjadi malas untuk memperhatikan pembelajaran dan siswa cenderung sulit untuk menyelesaikan masalah serta kurangnya keterampilan.

Strategi dan model pembelajaran mendorong pengembangan siswa untuk menyelesaikan suatu pemecahan masalah keterampilan yang sangat berguna bagi siswa pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Chang et al., 2017; Scott, 2015). Dengan mereka yang terbiasa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran sains, siswa akan lebih terlatih dalam keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah. Selain itu, menurut (Utaminingsih, Abdurrahman, & Kadaryanto, 2015) “belajar mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa”. Menurut (Arif, 2015; Husamah, 2015a) “kegiatan belajar harus dirancang untuk memastikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa”, lalu ada pula menurut (Schettino, 2016; Yusof, Hassan, Jamaludin, & Harun, 2012) “untuk menjadi lebih kreatif di Indonesia menciptakan kelas

yang kondusif untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna”. Menurut (Chiang & Lee, 2016; Haridza & Irving, 2017; Winarso,2014) “dalam hal ini adalah mengembangkan kreatif keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah”.

Kreativitas adalah cara untuk menemukan penyelesaian masalah. Banyak masalah yang bisa diselesaikan dengan menciptakan ide atau strategi baru (Nuzliah,2015). Untuk itu model pembelajaran yang disarankan peneliti dalam menyelesaikan pemecahan masalah yaitu menggunakan model *Gallery Walk*. Menurut (Francek, 2006) “*Gallery Walk* memberikan kesempatan untuk belajar aktif dengan mendorong peserta didik berpartisipasi”. Dengan itu siswa dapat berdiskusi belajar mempromosikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai peserta didik, bertukar ide berdasarkan tugas yang diberikan (Johnson & Mighten, 2005). Dalam galeri berjalan tradisional, biasanya dilakukan dalam kelompok, peserta didik menampilkan tugas-tugas yang sudah selesai, peserta didik berjalan dari satu pameran ke yang lain untuk mempelajari karya yang dihasilkan oleh kelompok lain. Dalam galeri berjalan peserta didik didorong untuk mengevaluasi pekerjaan satu sama lain dan memberikan pendapat dan kritik mereka.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan melakukan wawancara kepada guru Biologi didapatkan informasi bahwa SMA KARTIKA XIX-1 Bandung kemampuan *Problem Solving* (pemecahan masalah) peserta didik masih kurang pada materi Sel dikarenakan kemampuan *Problem Solving* belum dilakukan guru secara maksimal serta cakupan materi sel yang cukup luas. Oleh karena itu dibuatlah rancangan penelitian dengan judul **“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DENGAN METODE *GALERY WALK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.”**

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perlunya pengembangan kreatifitas guru Biologi dalam mengelola pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Pemahaman siswa dalam memecahkan permasalahan dan kreativitas masih kurang
3. Penerapan model yang dilakukan pada saat pembelajaran biologi monoton
4. Hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM)

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Apakah pembelajaran problem solving dengan metode Gallery Walk dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?*”

### **D. BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas serta lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a) Pembelajaran *problem solving* dengan metode *gallery walk* yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran.
- b) Parameter yang diukur hanya ranah kognitif siswa.
- c) Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)
- d) Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa adalah dengan *pretest* dan *posttest*.

### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan dengan rumusan dan pembatasan masalah yang ada, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu :

#### **a) Tujuan Umum**

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran.
2. Membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran.

#### **b) Tujuan Khusus**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan pembelajaran *problem solving* dengan metode *gallery walk* terhadap hasil belajar siswa.

## F. MANFAAT PENELITIAN

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat bagi siswa, siswa mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya pembelajaran *problem solving* dengan metode *gallery walk*. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terbentuknya sikap kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan masalah. Dapat terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan bermakna.
2. Manfaat bagi guru, guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan *problem solving* dengan metode *gallery walk*. Guru tidak menjadi fokus pembelajaran, namun siswa yang menjadi fokusnya (guru sebagai fasilitator pembelajaran). Menambah ilmu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif dan bermakna.
3. Manfaat bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu sekolah, dan dapat meningkatkan peringkat sekolah.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap variabel penelitian ini, serta definisi operasional dimaksudkan untuk meminimalisir kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan :

### 1. *Problem Solving*

*Problem Solving* dalam bahasa Indonesia adalah pemecahan masalah terdiri atas berbagai metode yang dikerjakan secara berurutan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. *Problem Solving* merupakan metode pembelajaran yang memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa, karena disini guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing. Berbeda dengan metode pembelajaran ceramah, yang memusatkan pembelajaran hanya pada guru sehingga siswa menjadi pasif. Metode pembelajaran *problem solving* memegang peranan penting baik dalam pelajaran sains maupun dalam banyak hal disiplin ilmu lainnya, karena metode pembelajaran ini bisa mengkondisikan proses pembelajaran berjalan dengan fleksibel.

## **2. Gallery Walk**

*Gallery walk* terdiri dari dua kata yaitu *Gallery* dan *Walk*. *Gallery* adalah pameran. Pameran merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya atau gagasan kepada khalayak ramai. Sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah.

Metode *Gallery Walk* atau disebut juga galeri belajar adalah salah satu metode dari pembelajaran aktif (*active learning*), yakni suatu metode pembelajaran efektif, yang mudah dipersiapkan asalkan memahami langkah-langkah metode tersebut. *Gallery Walk* (galeri berjalan) merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu mengakibatkan daya emosional siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat langsung. *Gallery walk* juga dapat memotivasi keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam proses belajar, sebab bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka, dapat saling mempresentasikan atau mengoreksi antara peserta didik, baik kelompok maupun antar peserta didik itu sendiri.

## **3. HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang positif.

## **H. SISTEMATIKA SKRIPSI**

Berdasarkan buku panduan penyusunan skripsi FKIP UNPAS, skripsi harus membahas 5 bab yaitu : bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran.

Bab I pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah dimana peneliti menemukan masalah-masalah yang terjadi di lapangan, kemudian masalah tersebut diidentifikasi dan dibatasi menjadi satu atau dua masalah yang akan diteliti lebih lanjut, dan harus membuat rumusan masalah yang jelas agar peneliti mengetahui arah dan tujuan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan berhasil, kemudian kita dapat memberikan manfaat penelitian tersebut kepada siswa, guru, sekolah dan peneliti selanjutnya, juga harus mencantumkan struktur organisasi skripsi agar penulisan skripsi teratur dan rapih.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran, dan asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian, membahas tentang waktu penelitian, metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasional variabel, rancangan pengumpulan data, instrumen penelitian, dan rancangan analisis data

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang profil subjek, objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V kesimpulan dan saran, membahas tentang kesimpulan dan saran. Struktur organisasi skripsi tersebut menjadi acuan penulis dalam menulis skripsi ini.