

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan adalah sesuatu yang tentu diharapkan dalam mengubah suatu kehidupan menjadi yang lebih baik, maka hampir semua orang melaksanakan pendidikannya. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilaksanakan dalam keadaan sadar untuk mengarah dalam kedewasaan. Langeveld pada (Hasbullah, 2008:2) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha, pengaruh, perlindungan serta pertolongan yang ditunjukkan terhadap siswa untuk pendewasaan siswa tersebut, tepatnya lagi yaitu membantu siswa supaya mulai mahir melakukan tugas hidupnya secara mandiri. Sedangkan, menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, kepribadian yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.

Pendidikan abad 21 ini dituntut lebih menitik beratkan pada *creativity* dan *innovation*, *critical thinking* dan *problem solving*, *communication*, *collaboration*, dan juga *global awareness* (Marjohan, 2013:220). Ciri-ciri tersebut terlihat bahwa kemampuan kreatifitas (*creativity*) merupakan salah satu hal yang sebaiknya di prioritaskan dalam pendidikan masa kini. Namun, dalam mewujudkan kemampuan berpikir kreatif siswa tentunya tergantung bagaimana proses pembelajarannya, bagaimana metode, model ataupun pendekatan yang digunakan saat kegiatan pembelajaran tersebut bisa menjadikan siswa lebih aktif serta mempermudah siswa untuk memahami materi sehingga akan membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selain itu, kebijakan dalam kurikulum 2013 menawarkan konsep serta ide baru untuk merubah pendidikan menjadi lebih baik. Dengan adanya muatan kompetensi dan konten karakter yang dapat ditekankan secara holistik, diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah sendiri dalam kesulitan pembelajaran. Kurikulum 2013 menuntut guru untuk aktif dalam pengelolaan pembelajaran dan

siswa untuk aktif didalam pembelajaran. Hal ini menjadi tanda adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa sehingga dapat terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang efektif (Fakhrurrazi, 2018 :86). Adapun kelebihan dalam kurikulum 2013 adalah siswa lebih dituntut lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah yang hadapi disekolah. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh setiap siswa pada suatu proses pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan tidak akan terpisah dari kegiatan pembelajaran yang terjadi di suatu sekolah atau lembaga. Proses pembelajaran bersifat interaktif, merangsang dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi untuk berpartisipasi aktif, dan dengan memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Begitupun dalam pembelajaran biologi, pembelajaran biologi seharusnya menjadi pelajaran yang dianggap menyenangkan, karena biologi sangat berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun yang masih umum dalam proses pembelajaran biologi di sekolah saat ini adalah sebagian besar siswa menganggap biologi adalah mata pelajaran yang dinilai sulit. Hal ini dikarenakan proses belajar siswa tidak dilibatkan secara aktif serta guru cenderung memberikan pengetahuan yang dimilikinya ke pikiran siswa dengan berbagai macam cara seperti memberi tahu dan mengajari, sehingga menyatakan fakta-fakta, mementingkan hasil belajar daripada proses. Kondisi tersebut tentunya akan menghambat siswa untuk berpikir kreatif, padahal berpikir kreatif merupakan hal yang penting dalam pembelajaran biologi.

Kompetensi dasar pada Bab Ekosistem memfokuskan pada KD 3.10 yaitu menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut. Berdasarkan KD tersebut maka dibutuhkan pembelajaran yang mendukung dan membantu siswa dalam memahami setiap pokok bahasan materi ekosistem yang bersifat kompleks. Model *gallery walk* berbasis pendekatan *inquiry learning* menjadi salah satu yang dapat dipakai dalam pembelajaran karena selain pembelajarannya yang melibatkan siswa secara langsung, tetapi

dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya melalui kegiatan yang dilakukan pada setiap sintaksnya, sehingga dapat membantu untuk mencapai KD tersebut.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMA Plus Al-Aqsha, metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu masih dengan metode ceramah (konvensional) sehingga ketika kelas X pada materi ekosistem merasa kesulitan jika dihadapkan pada soal yang bersifat opini atau pendapat. Selain itu, guru tersebut juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, dikarenakan siswa seringkali banyak yang tertidur pada saat jam pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa disebabkan salah satunya karena ini termasuk sekolah SMA Plus, maka siswa tidak hanya belajar materi sekolah saja tetapi belajar mengenai materi keagamaan pada pesantrennya. Maka dari itu, siswa mungkin merasa kelelahan pada saat jam pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu hal penghambat siswa dalam berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, menunjukkan data bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal di SMA Plus Al-Aqsha untuk materi ekosistem yaitu sebesar 74. Meski demikian, nilai tersebut belum mengukur ranah kemampuan berpikir kreatif siswa karena hanya merupakan nilai hasil belajar di ranah kognitif. Soal-soal yang digunakan oleh gurupun belum menggunakan indikator berpikir kreatif. Akan tetapi, terdapat beberapa indikator berpikir kreatif yang terlihat sudah muncul pada siswa saat pembelajaran, diantaranya yaitu pada indikator *fluency* dan *flexibility*. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran maupun dalam pengisian soal, siswa sudah mampu terbiasa memberikan berbagai gagasan dalam suatu pertanyaan yang diberikan maupun suatu permasalahan serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Sedangkan pada indikator *originality* dan *elaboration* dinilai belum terlalu muncul karena dalam memikirkan serta mengungkapkan hal yang baru serta unik selama pembelajaran berlangsung masih sangat jarang dilakukan oleh siswa.

Adapun beberapa temuan peneliti saat dilapangan yaitu:1) siswa yang tidak aktif dikarenakan kurangnya motivasi saat pembelajaran, 2) sistem belajar yang dinilai monoton, 3) kurangnya inovasi pada proses pembelajaran.

Sehingga berangkat dari persoalan tersebut, perlu ada perubahan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam mempelajari mata pelajaran biologi, khususnya pada materi ekosistem. Materi ekosistem ini merupakan materi yang membahas mengenai permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut diantaranya membahas mengenai interaksi dalam ekosistem serta komponen ekosistem.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang mengacu pada melihat apa yang terjadi tentang suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginspirasi, memperkuat, dan mendasari beberapa teori metode pembelajaran (Agung, 2012:5). Dilihat dari pendekatannya, ada dua jenis pendekatan pembelajaran, yaitu: 1) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*), dan 2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Maka dari itu, pendekatan *Inquiry Learning* ini termasuk kedalam pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Menurut (Kesuma, 2010:62) menyatakan bahwa, pendekatan *Inquiry Learning* merupakan pendekatan yang berusaha dalam menumbuhkan dasar-dasar berpikir ilmiah dalam diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek belajar.

Gallery Walk merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bangkit dari kursinya, berpikir dengan teman sebaya dan berdiskusi dengan anggota tim lainnya (Rodenbaugh,2015:142). Menurut Allen dan Tanner (2005), model *Gallery Walk* ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang aktif dimana para siswa menemukan informasi baru, mengorganisasikannya dengan cara bermakna, dan memiliki kesempatan untuk mendeskripsikannya kepada teman sebaya. Itu semua mampu didapatkan melalui sintaks model *gallery walk* yang nantinya dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif. Diantaranya yaitu pada indikator *elaboration*, indikator ini dapat muncul dalam sintaks saat siswa dikelompoknya mengerjakan suatu karya pada suatu media yang telah disediakan guru yang nantinya akan ditempel di dindingnya masing-masing. Indikator

elaboration ini akan muncul karena dalam pembuatan suatu karya tersebut, siswa secara tidak langsung akan memerici detail-detail dari berbagai gagasan sehingga nantinya dapat dipahami dengan mudah oleh yang lainnya.

Adapun studi yang dilakukan oleh (Sunarti & Septiana, 2019) mengungkapkan bahwa *Gallery Walk* mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan kemampuan untuk mengungkapkan pendapat dan ide-ide mereka. Keterlibatan mereka selama diskusi dan dalam pengaturan kelas memunculkan kemampuan kreatif pada peserta didik..

Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* yang berbasis pendekatan *Inquiry Learning* akan menjadi terobosan baru, dimana siswa tidak lagi merasa bosan dalam pembelajaran biologi, karena pada kolaborasi antara digunakannya model *Gallery Walk* dengan pendekatan *Inquiry Learning* yaitu saat siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam menganalisis masalah kemudian hasil akhirnya dibuat ringkasan penting yang akan ditempel di dinding kelas dan dipresentasikan, khususnya dalam materi ekosistem yang dimana materi ini sedikit sulit untuk dimengerti ketika model pembelajaran yang diterapkan secara konvensional, karena di sana tidak adanya keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran yang lebih jelas untuk lebih mudah mengingatnya, sehingga ketika model *Gallery Walk* yang mewajibkan siswa lebih aktif serta berpikir secara kreatif dalam menghasilkan pekerjaan kelompoknya sendiri, selain itu dituntut pula dalam menganalisis hasil kerja kelompok lain, yang dimana materi pembelajaran awalnya didapat dalam model *Inquiry Learning*.

Berdasarkan latar belakang yang mampu memahami suatu materi melalui proses penemuan yang dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa, maka penulis tertarik membuat suatu penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Berbasis Pendekatan *Inquiry Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem.**

B. Batasan Masalah

Banyak hal yang dapat menyebabkan siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran biologi. Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberi batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada materi ekosistem di SMA Plus Al-Aqsha . Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model eksperimen terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disebutkan diatas, penulis mencoba merumuskan beberapa pertanyaan terkait permasalahan tersebut. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem?
2. Bagaimana hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* pada materi sistem ekosistem?
4. Bagaimana pengaruh pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem.

2. Untuk menganalisis hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning*
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* pada materi ekosistem.
4. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian sejenis berikutnya.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam materi ekosistem yang menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning*
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi sekolah
Diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran maupun masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan melalui implementasi model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning*.
 - b. Bagi guru
Membantu guru untuk menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran biologi yang lebih efektif.
 - c. Bagi siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terutama pada pembelajaran biologi.

F. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks serta melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan, kurangnya pengalaman dan pengetahuan menyebabkan terjadinya interaksi satu arah dan kemampuan berpikir kreatif yang kurang maksimal.

Adapun permasalahan lain dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran biologi diantaranya yaitu dalam penggunaan model, metode dan pendekatan dalam pembelajaran yang kebanyakan masih bersifat konvensional, salah satu contohnya yaitu di SMA Plus Al-Aqsha Jatinangor.

Penggunaan model, metode ataupun pendekatan di SMA tersebut ternyata masih membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami suatu materi sehingga berpengaruh pada banyak hal, tidak hanya berpengaruh pada keaktifan, kemampuan berpikir kreatif siswa melainkan pada hasil belajar siswa akan terbatas selama proses belajar. Data yang didapatkan dari guru mata pelajaran biologi di SMA tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X dinilai sudah cukup baik jika dinilai dari hasil pekerjaan tugas yang dikumpulkannya, akan tetapi guru tersebut ternyata belum pernah mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa melalui soal-soal yang mengacu pada indikator kemampuan berpikir kreatif pada beberapa materi khususnya materi ekosistem.

Maka, untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru harus memberikan model pembelajaran yang berbeda, yang mampu memudahkan siswa memahami suatu materi dan juga tidak terjadinya interaksi satu arah. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning*.

Dengan model pembelajaran *Gallery Walk* akan muncul suatu kerjasama dimana siswa akan saling memberikan apresiasi antar kelompok dan mengoreksi selama proses belajarnya, kemudian mampu memberikan motivasi dan membuat

siswa menjadi lebih aktif dalam mendapatkan pengetahuan baru yang berbeda dari kelompok yang lainnya (Kurniasari, 2017:121). Selain itu, pembelajaran *Gallery Walk* ini menuntut siswa untuk belajar secara mandiri membahas suatu materi dengan rekan sekelompoknya, setelah itu pada proses pembelajaran *Gallery Walk* ini siswa diminta untuk membuat suatu karya atau produk yang nantinya harus dijelaskan serta diperlihatkan pada kelompok yang lainnya (Suparti, 2016:100).

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Gallery Walk* yaitu :

1. Siswa dibuat menjadi kelompok, masing-masing terdiri dari 7-8 orang
2. Setiap kelompoknya mendapatkan kertas plano/flipchart
3. Menentukan tema pelajaran
4. Hasil dari setiap kelompoknya ditempel dan di simpan pada dinding
5. Setiap kelompoknya berputar mengamati hasil dari kelompok lain
6. Satu orang perwakilan kelompok memiliki tugas mempresentasikan hasilnya serta menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan kelompok lain
7. Mengoreksi bersama-sama
8. Klarifikasi dan membuat kesimpulan (Ismail, 2011:89).

Kesuma (2010:62) mengemukakan bahwa, *inquiry* merupakan proses belajar mengajar yang didasarkan oleh pencapaian serta penemuan melewati proses siswa dalam berpikir sistematis. Sebuah pengetahuan tidak hanya berupa fakta hasil mengingat, akan tetapi merupakan hasil dari suatu proses siswa menemukannya sendiri.

Adapun menurut Sanjaya (2012:196) secara umum mengemukakan proses pembelajaran dengan pembelajaran *Inquiry* dapat mengikuti langkah-langkah berikut ini:

1. Orientasi
2. Merumuskan masalah
3. Merumuskan hipotesis
4. Mengumpulkan data
5. Menguji hipotesis
6. Merumuskan kesimpulan

Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut acuan yang dibuat

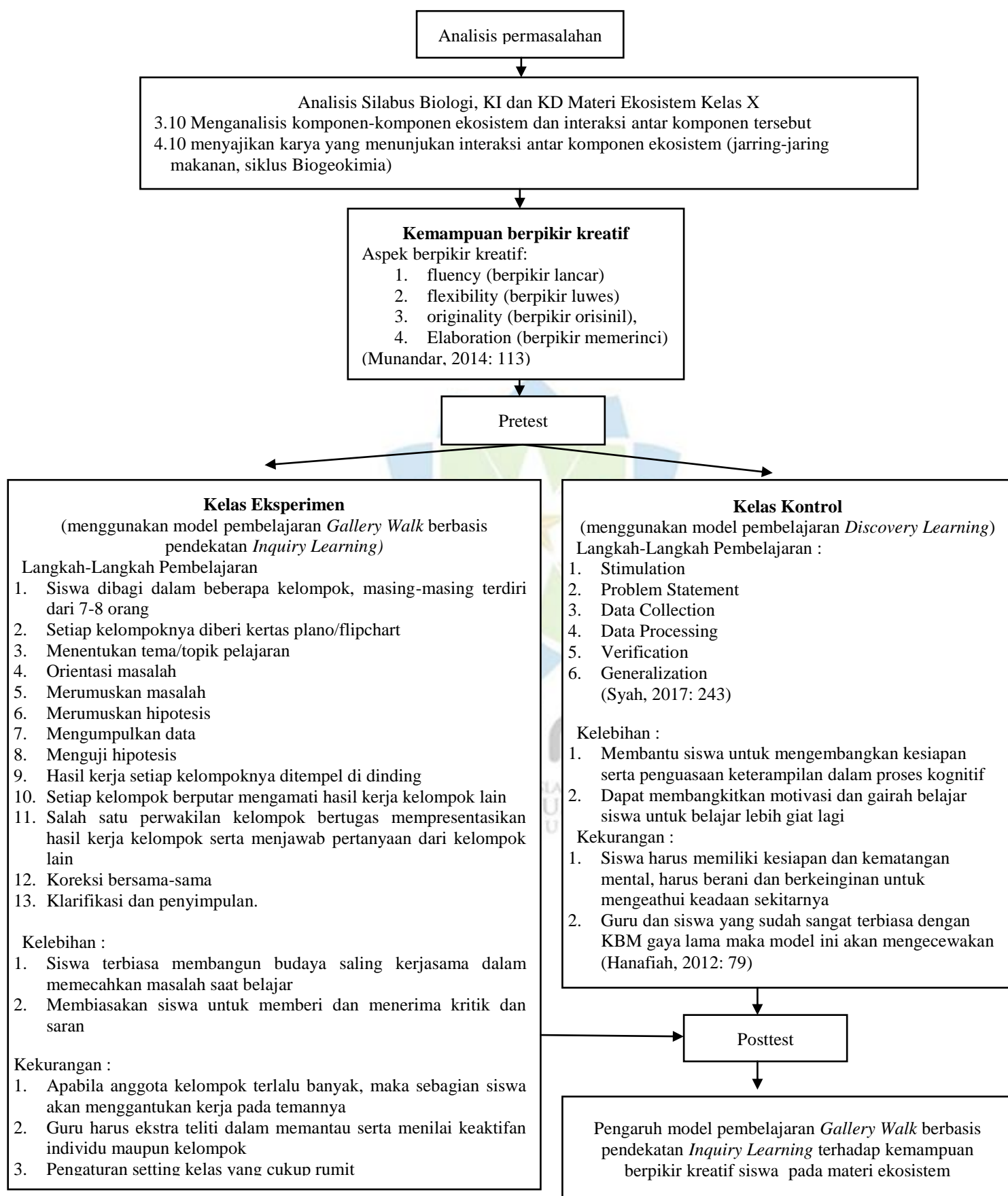
Munandar (2014:113) sebagai berikut:

1. Berpikir lancar (*fluency*)

2. Berpikir luwes (*flexible*)
3. Berpikir orisinal (*original*)
4. Kemampuan mengelaborasi (*elaboration*)

Model *Gallery Walk* dengan berbasis pendekatan *Inquiry Learning* merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Karena model ini adalah salah satu model yang dapat meningkatkan daya aktifitas siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang baru serta mempermudah daya ingat siswa dengan melihat gallery kelompok lain dengan secara langsung (Marini, 2012:5).

Berdasarkan permasalahan yang ada, dengan adanya model pembelajaran *Gallery Walk* berbantu *Inquiry Learning* siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran biologi. Model pembelajaran *Gallery Walk* sendiri adalah sebuah model pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Pertama-tama siswa yang sudah berkelompok mengikuti berbagai intruksi guru tentang pembelajaran, kemudian guru menentukan topik yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari materi diskusi, kemudian setiap kelompok melakukan diskusi yang di bimbing guru, setelah itu hasil diskusinya dituangkan pada kertas plano atau flipchart, hasil kerja kelompok ditempel di dinding masing-masing kemudian setiap kelompok bergiliran dan mengamati pekerjaan kelompok lain, kemudian salah satu wakil kelompok menjelaskan apa yang ditanyakan oleh kelompok lain, pada akhirnya ada sesi koreksi dan review bersama-sama. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka hipotesisnya sebagai berikut : Pembelajaran dengan model *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X pada materi ekosistem. Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_0 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) = Tidak adanya pengaruh positif dan signifikan pada pembelajaran materi ekosistem dengan menggunakan model *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

H_1 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) = Adanya pengaruh positif dan signifikan pada pembelajaran materi ekosistem dengan menggunakan model *Gallery Walk* berbasis pendekatan *Inquiry Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

H. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Gallery Walk* dan model *Inquiry Learning* dalam pembelajaran telah banyak dikaji dan dilakukan. Namun hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi terutama pada mata pelajaran Biologi. Beberapa penelitian mengenai model *Gallery Walk* dan model *Inquiry Learning* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari :

1. Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian oleh Muamar, dkk (2017: 22), diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dipadu *Gallery Walk* pada materi pencemaran lingkungan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Bireuen terlihat dari nilai uji t bahwa nilai sig (signifikansi) < 0.05 yaitu ($0.001 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dipadu *Gallery Walk*.
2. Berdasarkan hasil penelitian oleh Widiastuti, dkk (2014:204), didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan inkuiri berpengaruh terhadap ketercapaian kompetensi dasar, rasa ingin tahu, dan kemampuan

penalaran matematis siswa kelas XI IPA SMAN 1 Muntilan dan pembelajaran dengan metode inkuiri lebih unggul dari metode pembelajaran konvensional dalam hal ketercapaian kompetensi dasar, rasa ingin tahu, dan kemampuan penalaran matematis siswa kelas XI IPA SMAN 1 Muntilan, dibuktikan dengan hasil teknik analisis data yang digunakan adalah uji multivariat, kemudian dilanjutkan dengan independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05.

3. Hasil penelitian oleh Suwarno (2016:14), menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tebas pada materi keragaman flora dan fauna pada kelas control 69,62 sebesar dan pada kelas eksperimen sebesar 73,23. Berdasarkan hasil uji t dengan taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 55 dari tabel distribusi diperoleh t tabel 2,000. Ternyata t hitung lebih besar dari t tabel ($2.27 > 2.000$), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas control dengan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode inquiry learning dibandingkan dengan kelas control
4. Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian oleh Rakhmayanti, dkk (2018:19), diperoleh bahwa nilai uji Wilcoxon adalah $R^{\#} 820 > Z 7,7$ yang artinya terdapat pengaruh penerapan model Gallery Walk terhadap kreativitas siswa. Hasil Peer Assesment menunjukkan presentasi 100 % untuk semua indikator pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk hasil angket menunjukkan presentasi 90 % untuk proses pembelajaran, 88,75 % untuk kecocokan model Gallery Walk terhadap materi, 87,5 % untuk kelebihan model Gallery Walk, 5 % untuk kekurangan model Gallery Walk.
5. Dalam penelitian Karyatin (2016:42), dijelaskan hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan strategi diskusi kelas *Gallery Walk* terjadi peningkatan pada keterampilan menyusun peta pikiran serta hasil belajar IPA dimana pada siklus I mencapai 92% dan siklus II mencapai 98%, sehingga terbukti meningkat sebesar 6%. Keterampilan dalam menyusun peta pikiran pada siklus I yang

rata – rata mencapai level cukup baik meningkat dengan level yang baik pada siklus II. Sedangkan untuk rata – rata hasil belajar kognitif IPA pada siklus I sebesar 76 menjadi 79.

