

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Salah satu makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT adalah Manusia yang diciptakan untuk memiliki beberapa potensi, salah satunya yaitu memiliki akal. Mempunyai akal ini yang menjadikan manusia berbeda dengan makhluk lainnya dan dapat digunakan untuk berpikir serta bertindak. Oleh karena itu adanya akal ini harus dipergunakan dan dididik dengan baik agar mampu membedakan hal yang baik dan buruk. Cara untuk menggunakan akal dengan baik yaitu dengan pendidikan yang baik pula, karena pendidikan merupakan tempat dalam pengembangan kualitas seseorang dan dapat dijadikan penuntun untuk menjalankan kehidupan (Mustadi, dkk., 2018).

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana, bukan kegiatan yang hanya dilakukan tanpa memiliki tujuan dan tanpa direncanakan, tetapi adanya pendidikan ini mempunyai peranan yang sangat penting karena bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa (Mustadi, dkk., 2018). Sedangkan menurut Salahudin (2011) menyatakan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang disengaja dan dilakukan dengan terencana karena mempunyai tujuan untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadikan anak bangsa yang bermutu.

Salah satu pendidikan yang wajib diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn), karena pembelajaran PPKn sangatlah penting dimulai ketika siswa memasuki Madrasah Ibtidaiyah (MI). Salahudin dan Hidayat (2015) mengatakan pada usia jenjang MI siswa haus terhadap pengetahuan, sehingga merupakan waktu yang tepat untuk memberikan pengetahuan dasar sikap demokratis dengan baik dan benar. Dalam memberikan pengetahuan kepada siswa harus tepat dikarenakan berdampak pada perilaku, pemikiran serta kehidupan di masyarakatnya nanti.

Salahudin dan Hidayat (2015) mengemukakan bahwa mata pelajaran PPKn ialah pelajaran yang berfokus terhadap pemahaman dan mampu melakukan hak serta kewajiban agar terciptanya warganegara yang cerdas, terampil serta berkarakter. Pada pelajaran PPKn mempunyai tujuan yaitu salah satunya siswa mampu dalam berpikir secara kritis, kreatif serta rasional untuk melihat isu tentang kewarganegaraan.

Salah satu dari tujuan pelajaran PPKn yaitu berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah cara seseorang mengolah pikirannya untuk menciptakan ide baru, solusi baru dari suatu masalah (Nurlaela, 2015).

Salahudin dan Hidayat (2015) menyatakan bahwa dalam pelajaran PPKn guru kebanyakan hanya menuntut siswa untuk menghafal materi saja, sehingga siswa menjadi lebih acuh dan malas serta hal tersebut yang menyebabkan pelajaran PPKn masih rendah. Menurut Suastra (Nurlaela dan Ismayati, 2015) menyatakan bahwa masih terdapat banyak guru yang belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan baik. Oleh sebab itu, dalam pendidikan diperlukan peningkatan disetiap mata pelajarannya, dari yang awalnya belajar dengan tingkatan kognitif rendah menjadi belajar dengan tingkatan kognitif yang lebih tinggi, salah satunya yaitu berpikir kreatif. Indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2014) yaitu : *Fluency* (Lancar), *Flexcibility* (Luwes), *Originality* (Orisinal), dan *Elaboration* (Merinci).

Berdasarkan observasi di MI Matla'ul Atfal diperoleh temuan bahwa beberapa siswa yang masih belum mampu berpikir kreatif. Terlihat setelah diberikan tes dengan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Terdapat 16 (70%) siswa yang belum mencapai nilai KKM dan sisanya 7 (30%) siswa yang telah mencapai nilai di atas KKM. Siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM masih belum mampu menuliskan banyak gagasan, tidak memberikan banyak solusi dari suatu permasalahan, tidak menuliskan jawaban dengan pendapatnya sendiri, dan belum mampu mengembangkan dari objek atau permasalahan yang dilihat.

Faktor yang menyebabkan kurangnya berpikir kreatif di MI Matla'ul Atfal adalah penggunaan metode dalam proses pembelajarannya, yaitu masih menerapkan metode konvensional. Sehingga, menjadikan siswa lebih jenuh dan

membosankan ketika mengikuti pembelajaran, karena tidak diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. Untuk itu diperlukan guru yang mampu dalam mengelola kegiatan belajar agar memberikan suasana yang lebih efektif dan mengembangkan materi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai target pembelajaran yang diinginkan (Saefuddin & Berdiati, 2016).

Berpikir tingkat tinggi dapat dipengaruhi dari pengelolaan proses pembelajaran yang dibuat seperti penggunaan metode yang diterapkan. Metode yang dapat mengembangkan berpikir kreatif siswa yaitu metode *gallery walk*, karena metode ini bukan berfokus pada siswa yang sedang dikerjakannya, melainkan dari yang sedang mereka pikirkan. Penerapan metode ini tugas seorang guru hanya membimbing dan memfasilitasi saja untuk membantu siswa dalam proses berpikir dan menggali informasi baru untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan (Amin & Sumendap, 2022). Asmani (Mariyaningsih, 2014) berpendapat bahwa metode ini mempunyai tujuan yaitu, siswa dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan dalam berpikir, meneliti sesuatu, komunikasi dan kerjasama, memilah, mengelola serta membuat informasi baru dari pemahaman yang didapatkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang berjudul: “Penerapan Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Matla’ul Atfal Kota Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Adanya berbagai rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum penerapan metode *gallery walk* dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla’ul Atfal Kota Bandung Berpikir Kreatif ?
2. Bagaimana penerapan metode *gallery walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla’ul atfal Kota Bandung pada setiap siklusnya ?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan

metode *gallery walk* dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla'ul Atfal Kota Bandung pada akhir siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum penerapan metode *gallery walk* dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla'ul Atfal Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui penerapan metode *gallery walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla'ul atfal Kota Bandung pada setiap siklusnya.
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan metode *gallery walk* dalam mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla'ul Atfal Kota Bandung pada akhir siklusnya.

D. Manfaat Penelitian

Pada peneltian ini terdapat macam-macam manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoretis

Menambah bahan kajian ilmu dan diharapkan bermanfaat dalam pengembangan pendidikan, khususnya pada penerapan metode *gallery walk* yang dapat meningkatkan pada pelajaran PPKn dan menjadikan acuan untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mengelola perencanaan untuk penerapan metode pembelajaran yang baik dan sesuai dalam ranah pendidikan.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai pedoman oleh para guru dari informasi penelitian ini dalam mengelola pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan siswa dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, sikap

kerjasama yang baik, mampu menilai sesama teman dan meningkatkan kemampuan berpikirnya selama proses belajar berlangsung.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan baru mengenai penggunaan metode *gallery walk* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta menjadi bahan teori baru bagi peneliti selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Berpikir sebagai keterampilan mental seseorang yang dipadukan dengan kecerdasan dan juga pengalaman (Marliani, 2015). Proses berpikir dapat diartikan sebagai kemampuan mental yang menyatukan atau mengorganisasikan antara kecerdasan dengan pengalaman yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga mampu menyelesaikan suatu permasalahan (Prabaswara, dkk., 2023).

Salah satu dari cara berpikir yaitu berpikir dengan kreatif. Berpikir kreatif adalah kebiasaan seseorang yang melatih dirinya dengan menghidupkan imajinasi dan menghubungkan pengetahuan berbeda untuk menciptakan makna baru (Johnson, 2002). Menurut Facione (Uloli, 2021) berpendapat bahwa pemikiran kreatif sebagai bentuk pemikiran yang menghasilkan pendekatan baru. Berpikir kreatif harus dimiliki oleh siswa, karena siswa dapat menyesuaikan diri dengan dunia yang telah maju sekarang dan siswa yang kreatif akan cenderung mampu menciptakan berbagai warna dalam hidupnya. Menurut pendapat Saefuddin & Berdiati (2016) bahwa seseorang yang dikatakan cerdas tidak dapat dilihat dari orang yang mampu memahami saja, tetapi mampu menjadikan dirinya lebih berkembang secara afektif dan psikomotorik. Seperti, mempunyai kerjasama yang baik, mampu memiliki jiwa kreatif, mampu untuk berinovasi, dan mempunyai jiwa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajarannya.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan membiasakan untuk berpikir tingkat tinggi pada proses pembelajaran. Namun, terdapat permasalahan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah seorang guru belum mampu mengembangkan berpikir tingkat tinggi siswa karena masih menerapkan metode konvensional. Salah satunya dalam mata pelajaran PPKn guru selalu menerapkan

metode ceramah dan hanya menuntut siswa untuk menghafal materi saja selama pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa menjadi lebih acuh dan malas serta menjadikan pembelajaran PPKn di MI menjadi rendah (Salahudin dan Hidayat, 2015).

Seorang guru harus mampu memilih metode yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang dilalui ketika proses mengajar di kelas. Metode pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar yang dilakukan seorang guru kepada siswa ketika pembelajaran. Pemilihan metode dalam pembelajaran harus yang lebih inovatif dan kreatif sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung (Mariyaningsih, 2018).

Saefuddin dan Berdiati (2016) menyatakan pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menjadikan seorang guru mampu memberikan motivasi dan mendorong siswa untuk kreativitas selama proses belajar. Kegiatan yang dilakukan seperti, membuat atau menciptakan serta mengkreasikan sesuatu yang siswa teliti. Untuk menciptakan pembelajaran kreatif maka seorang guru mampu mengelola kelas dengan pembelajaran yang lebih bervariasi dan memfasilitasi siswa untuk mendorong adanya kreativitas. Metode yang dapat digunakan dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas siswa yaitu metode *gallery walk* (Septiyati, 2019).

Menurut pendapat Ismail metode *gallery walk* (pameran berjalan) merupakan metode yang dapat mengingat serta menilai dari apa yang siswa pelajari. Kemudian menurut Silberman juga mengemukakan bahwa *gallery walk* yaitu cara penyampaian materi dengan membuat gambar atau bagan dari hasil informasi siswa yang dipelajari serta adanya kegiatan berkunjung ke setiap kelompok untuk melihat hasil karyanya, sehingga menjadikan siswa lebih mudah mengingat dan menilai (Amin & Sumendap, 2022).

Silberman (Amin & Sumendap, 2022) mengatakan adanya langkah dalam penerapan metode *gallery walk* yaitu sebagai berikut:

1. Guru membuat kelompok yang di dalamnya berjumlah dua atau empat orang
2. Semua masing-masing kelompok dengan anggotanya melakukan diskusi mengenai informasi yang telah diperoleh dan siswa membuat daftar pada kertas yang telah di persiapkan
3. Setiap kelompok menempelkan daftar atau bagan yang telah dibuat ke dinding.
4. Setiap kelompok berkeliling melihat hasil daftar atau bagan yang telah dibuat oleh kelompok lain dan setiap siswa memberi tanda centang pada hasil catatannya baik dari daftar yang dibuat kelompoknya ataupun kelompok lain.
5. Cermati dan diskusikan hasil informasi dari pembelajaran yang telah dilakukan dengan kelompok lain.

Langkah-langkah penerapan metode *gallery walk* yang dipaparkan di atas tidak bersifat mutlak, sehingga dapat lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran (Dengo, 2018). Berikut penerapan metode *gallery walk* :

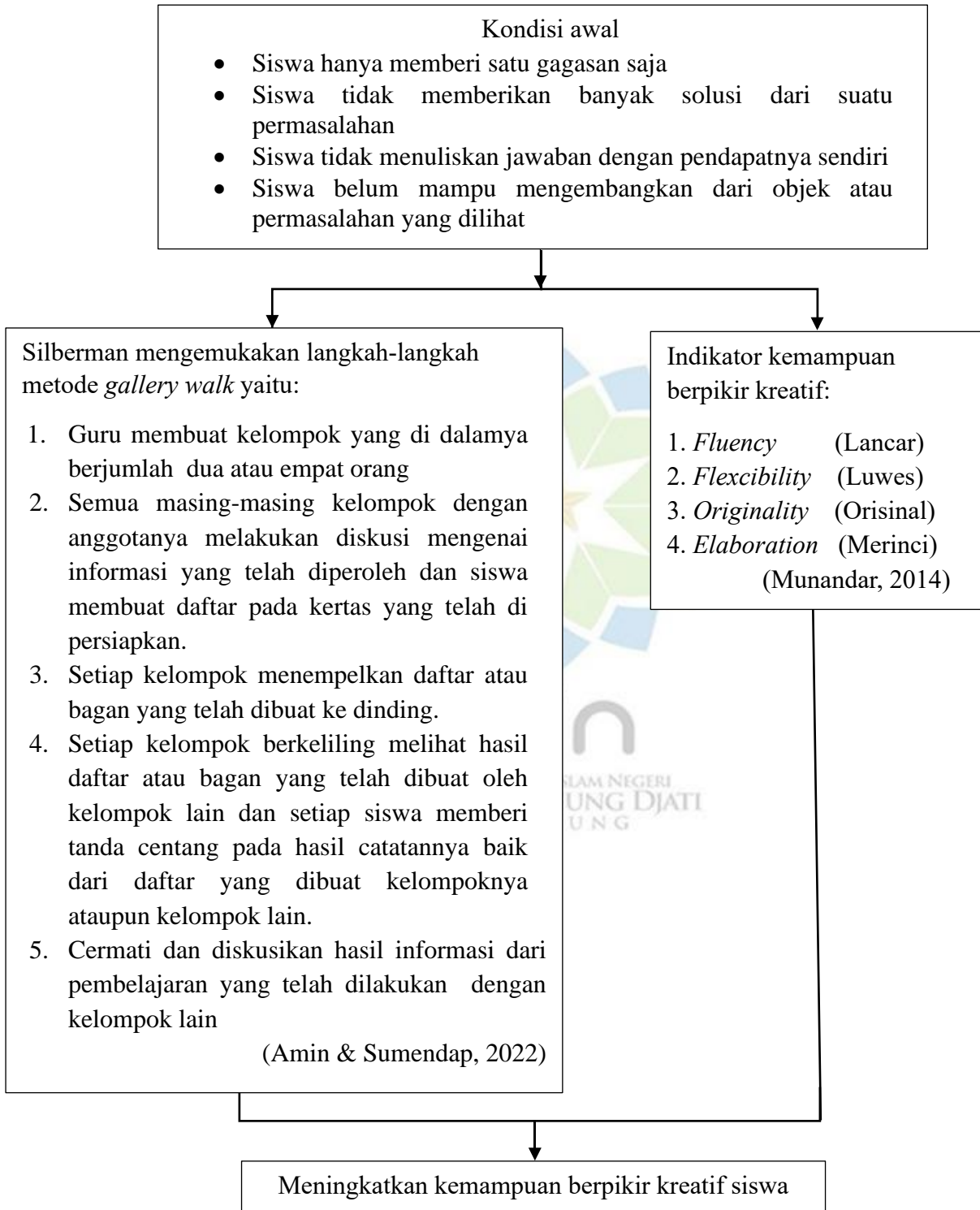
1. Guru membuat beberapa kelompok siswa.
2. Siswa menyiapkan spidol/ pensil warna, kertas karton, lem dan lakban.
3. Guru membagi setiap kelompok dengan topik yang berbeda.
4. Siswa melaksanakan diskusi dalam kelompok untuk mengolah informasi dari topik yang dibahas.
5. Siswa mendesain karyanya sekreatif mungkin.
6. Kemudian untuk semua kelompok dapat menempelkan karyanya di dinding kelas yang telah di tentukan.
7. Dalam kegiatan berkunjung, anggota kelompok di bagi menjadi 2 tugas yaitu;
 - a) *Two stay two stray*: anggota kelompok yang menjaga *gallery* serta menjelaskan hasil karyanya ke kelompok yang berkunjung
 - b) Kunjung karya: anggota kelompok yang bertugas untuk melihat dan

menilai informasi dari kelompok yang dikunjungi.

- 8) Setiap kelompok berkumpul kembali dan saling mengoreksi hasil kerja kelompok lain.
- 9) Menyimpulkan bersama-sama hasil diskusi bersama.



Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran untuk penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoretis yang diuraikan, maka hipotesis pola penelitian ini adalah: “Penerapan Metode *Gallery Walk* diduga dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Matla’ul Atfal Kota Bandung”.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang di lakukan Hasniyati (2023) yang berjudul :

“Penerapan Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 010 Pengalihan “. Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *gallery walk* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berikut hasil kemampuan berpikir kreatif pada setiap siklus :

Siklus 1 (tindakan 1) : 58,33%

Siklus 1 (tindakan 2) : 66,66%

Siklus II (tindakan1) : 70,83 %

Siklus II (tindakan 2) : 83,33%

Persamaan dengan penelitian ini yaitu variabel X dan Y sama, namun perbedaannya pada pelajaran yang di telitinya, penelitian terdahulu meneliti pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini meneliti pelajaran PPKn, serta perbedaan lainnya bahwa metode yang digunakan penelitian ini yaitu metode Quasi Eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Septiyati (2019) yang berjudul:

“Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa”. Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kelas yang diterapkan metode *gallery walk* dapat meningkatkan berpikir kreatif terbukti adanya perbandingan nilai di kelas eksperimen memperoleh nilai 61,32 sedangkan di kelas control 53,58.

Persamaan pada penelitian terdahulu yaitu menggunakan variabel X nya sama metode *gallery walk* dan variabel Y nya mengukur berpikir kreatif. Namun untuk perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hayuna (2023) yang berjudul :

“Efektivitas Metode *Gallery Walk* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 21 Kelapa”. Pada hasil penelitian terdahulu bahwa adanya pengaruh penerapan metode *gallery walk* pada kelas eksperimen. Terlihat adanya perbandingan hasil test postest di kelas eksperimen memperoleh nilai 60,73 sedangkan dikelas kontrol 50,83.

Adanya persamaan dengan penelitian ini yaitu, pada variabel X menggunakan metode *gallery walk* dan pada variabel Y yaitu berpikir kreatif. Namun perbedaannya penggunaan metode penelitian, mata pelajaran dan objek yang diteliti.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Amirotun Najah (2019) yang berjudul :

“Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Pada Materi Berorganisasi Melalui Metode *Gallery Walk* di Kelas V Mi Darun Najah Sidoarjo”. Pada hasil penelitian terdahulu bahwa adanya pada peningkatan hasil belajar disetiap siklusnya. Terlihat memperoleh nilai sebagai berikut:

Prasiklus : 27%

Siklus I : 45%

Siklus II :86%

Persamaan dengan penelitian ini yaitu, pada variabel X menggunakan metode *gallery walk* serta dalam mata pelajaran yang digunakannya yaitu PPKn. Perbedaannya pada peneliti terdahulu yaitu dari variabel Y nya yaitu hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti kemampuan berpikir kreatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sova Marwati (2017) yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Media Pembelajaran Visualisasi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Pokok Membuat Benda Yang Dapat Digerakkan Oleh Angin Secara Sederhana”. Pada hasil penelitian terdahulu bahwa adanya perubahan baik pada kemampuan berpikir kreatif yang terbukti adanya peningkatan dari siklus I sampai siklus II dengan penggunaan media pembelajaran visualisasi.

Persamaan dengan peneltian ini yaitu, menggunakan variabel Y berpikir kreatif. untuk perbedaannya pada peneliti terdahulu yaitu penggunaan media

pembelajaran visualisasi pada variabel X, pada mata pelajaran dan penggunaan metode penelitian yang dipakai. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Gallery walk* dan metode penelitiannya dengan quasi eksperimen.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Komalasari (2015) yang berjudul:

“Penerapan Metode *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Karya Seni Rupa Murni Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Petanjungan Kabupaten Pematang”. Pada penelitian terdahulu adanya peningkatan pada aktivitas dan kualitas pembelajaran siswa ketika menerapkan metode *gallery walk* dari setiap siklusnya yaitu:

Siklus I : 73%

Siklus II : 96%

Persamaan pada penelitian ini yaitu pada variabel X yang diteliti mengenai penerapan metode *gallery walk* serta metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Namun perbedaannya pada variabel Y yang diteliti yaitu kualitas pembelajaran dan mata pelajaran yang dipakainya.

