

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif menjadi fondasi penting bagi murid karena memungkinkan menghasilkan ide-ide baru yang inovatif dalam menghadapi berbagai permasalahan. Sejalan dengan Utami *et al.* (2020), keterampilan ini membantu murid meninjau suatu masalah dari berbagai sudut pandang serta melahirkan gagasan yang orisinal. Keterampilan berpikir kreatif berkembang secara optimal ketika murid terlibat aktif dalam proses belajar. Keterampilan berpikir kreatif tidak dapat berkembang dalam waktu singkat, tetapi membutuhkan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nafizatunni'am *et al.* (2024) menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat dilatih melalui pembelajaran yang memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi ide, berkolaborasi, dan menemukan solusi dari permasalahan sehari-hari.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan proses mental untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, atau solusi cerdas yang belum terpikirkan sebelumnya (Fabian, 2018). Keterampilan ini mencakup kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, kerincian berpikir serta keberanian dalam mengambil risiko untuk menghasilkan gagasan yang berbeda dari biasanya. Keterampilan ini membuat murid mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari, karena berpikir kreatif mendorong murid untuk tidak terpaku pada satu jawaban benar, melainkan mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian. Penelitian Zein *et al.* (2024) menunjukkan bahwa murid yang terbiasa berpikir kreatif akan terlatih untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara-cara baru. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif berperan penting dalam pembelajaran karena mendorong cara berpikir adaptif, inovatif, dan terbuka terhadap berbagai solusi, sehingga menjadi inti dari proses belajar yang bermakna dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil riset *Global Creativity Index* (GCI) tahun 2023 Indonesia menempati peringkat ke-61 dari 152 negara dengan nilai 30,3, posisi ini mencerminkan tingkat berpikir kreatif murid di Indonesia masih rendah (Sajidah &

Amelia, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif murid di Indonesia masih berada pada kategori rendah (Kurnia, 2021; Riak & Hananto, 2023; Sajidah & Amelia, 2024). Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memberikan ruang bagi murid untuk berpikir secara orisinal dan reflektif. Dalam praktiknya, pembelajaran masih didominasi penugasan yang mendorong murid menyalin informasi tanpa melibatkan kemampuan analitis mendalam, eksplorasi, dan pemecahan masalah secara mandiri (Ulumiah *et al.*, 2025). Keterbatasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang memungkinkan murid untuk aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan proses ilmiah. Menurut Handayani (2018) pembelajaran sains dianggap berkualitas ketika mampu memberikan ruang bagi murid untuk menemukan kebenaran atau memecahkan suatu permasalahan melalui tahapan proses ilmiah. Sejalan dengan hal tersebut, Hairida (2017) menegaskan bahwa pembelajaran sains tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan saja, tetapi juga pada kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Materi sistem indra merupakan salah satu topik dalam pembelajaran Biologi yang menarik untuk diteliti karena berpotensi mengembangkan keterampilan berpikir kreatif murid. Materi ini tidak hanya membahas struktur dan fungsi organ, tetapi juga membahas keterpaduan berbagai disiplin ilmu yang saling berinteraksi. Namun, sayangnya potensi materi ini sebagai pembelajaran yang kontekstual dan multidisipliner sering terabaikan dalam praktik di kelas. Penelitian Rasyid *et al.* (2016) menyatakan bahwa materi sistem indra tidak cukup dipahami melalui penjelasan verbal saja, karena murid sering mengalami kesulitan memahami konsep yang kompleks tanpa dukungan visual dan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Secara ideal pembelajaran sistem indra seharusnya menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui kegiatan analisis fenomena yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga materi ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif melalui keterlibatan langsung dalam proses ilmiah.

Dengan demikian terdapat kesenjangan yang signifikan antara praktik pembelajaran di lapangan dengan karakteristik ideal pembelajaran sains yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif.

Namun demikian hal ini tidak berarti murid tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif, sebab pada dasarnya setiap individu telah memiliki potensi tersebut sejak lahir. Hanya saja, kurangnya rangsangan dalam proses pembelajaran di sekolah membuat perkembangan pola pikir kreatif murid berjalan lambat. Menurut hasil penelitian Nurdiana *et al.* (2019), keterampilan murid dalam menjawab pertanyaan yang mengarah pada berpikir kreatif masih tergolong rendah. Hal ini berkaitan dengan minimnya pembiasaan dalam mengerjakan tugas atau soal yang membutuhkan proses berpikir tingkat tinggi. Temuan ini sejalan dengan Rapika *et al.* (2018) yang menegaskan pentingnya memberi kesempatan kepada murid untuk beraktivitas secara kreatif serta mendorong peran guru dalam merangsang keterlibatan murid pada kegiatan belajar yang menumbuhkan berpikir kreatif. Maka diperlukan model pembelajaran inovatif agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep, tetapi juga mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kreatif murid.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah model RADEC. RADEC merupakan model pembelajaran yang mendorong murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran secara sistematis, dimulai dari membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menjelaskan konsep, hingga menciptakan produk (Andini & Fitria, 2021). Model ini sesuai diterapkan karena menekankan pada aktivitas belajar yang berpusat pada murid, mendorong keterlibatan aktif, serta memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pengetahuan melalui tahapan berpikir ilmiah. Karakteristik tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran Biologi, khususnya pada materi sistem indra, yang menuntut kemampuan analisis, interpretasi fenomena, dan penciptaan ide baru berdasarkan pengamatan empiris. Keselarasan inilah yang menjadikan RADEC relevan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, model RADEC terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif murid melalui tahapan *Read, Answer, Discuss, Explain*, dan *Create* yang menuntut aktivitas kognitif tingkat

tinggi serta kolaborasi antarmurid (Jumanto *et al.*, 2018; Nurjannah *et al.*, 2023; Suryana *et al.*, 2021; Widyarti *et al.*, 2024). Tahapan *create* dalam model RADEC memberikan kesempatan kepada murid untuk menghasilkan ide atau produk sebagai bentuk aktualisasi pemahaman konsep. Namun, temuan empiris menunjukkan bahwa berpikir kreatif murid pada tahap *create* belum berkembang secara optimal apabila tidak disertai dengan intervensi dan dukungan yang memadai. Tanpa arahan dan stimulus yang tepat, murid mengalami kesulitan dalam menciptakan karya secara mandiri (Widyarti *et al.*, 2024). Sehingga proses penciptaan produk dalam pembelajaran memerlukan penguatan melalui interaksi, refleksi, serta lingkungan belajar yang mendukung. Salah satu metode yang memiliki karakteristik tersebut adalah metode *gallery walk*, yang memfasilitasi murid untuk memamerkan hasil karya, saling menanggapi, dan mengembangkan ide secara kolaboratif.

Metode *gallery walk* berlandaskan paradigma pembelajaran kooperatif dan berpusat pada murid (*student centered learning*). Pembelajaran kooperatif melibatkan murid dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, melalui proses saling berbagi ide, berdiskusi, dan memberikan umpan balik antaranggota kelompok. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengondisikan lingkungan belajar dan memberi arahan seperlunya, sementara murid menjadi aktor utama dalam proses belajar. Mereka berperan aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti pertukaran ide (*idea sharing*), evaluasi terhadap pendapat teman sebaya (*peer critique*), dan penyusunan pemahaman secara bersama-sama dari beragam sumber informasi (Mahbubah & Ansori, 2026). Menurut Sari & Sumarli (2019), metode *gallery walk* dapat merangsang daya ingat murid karena mereka melihat dan menganalisis secara langsung, sehingga mendorong pemahaman konsep, pemecahan masalah, serta pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Sehingga murid tidak hanya memahami konsep secara mendalam, tetapi juga dilatih untuk mengemukakan ide secara orisinal, berkolaborasi, serta menemukan berbagai alternatif solusi dalam pembelajaran. Untuk melihat relevansi penerapan inovasi pembelajaran tersebut, perlu diperhatikan kondisi empiris pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Model INSTAD (*Inquiry–Student Teams Achievement Division*) merupakan model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh sekolah dalam pembelajaran Biologi. Sehingga model ini dipertahankan sebagai representasi praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Keberadaan kelas kontrol memungkinkan peneliti mengevaluasi pengaruh penerapan model RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid. Penerapan model pembelajaran RADEC terintegrasi *gallery walk* memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif murid. Meskipun masing-masing telah terbukti efektif secara terpisah, kajian mengenai integrasi model RADEC dan *gallery walk* secara simultan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif masih terbatas, khususnya pada materi sistem indra. Sebagian besar penelitian hanya menelaah penerapan salah satu model atau dilakukan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian terkait pengaruh model RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model tersebut terhadap keterampilan berpikir kreatif murid SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Keterampilan berpikir kreatif murid di Indonesia yang masih rendah
2. Pembelajaran belum sepenuhnya memberi ruang bagi pengembangan berpikir kreatif murid.
3. Sebagian tugas yang diberikan masih mendorong murid untuk menemukan dan menyalin jawaban, sehingga proses analisis dan pemikiran mandiri belum optimal.
4. Belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif murid selama proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka perlu ditetapkan pembatasan masalah yaitu pengaruh model pembelajaran RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid SMA.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid SMA?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid SMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat membantu pendidik dan calon pendidik dalam memahami bagaimana pengaruh model pembelajaran RADEC terintegrasi *gallery walk* terhadap keterampilan berpikir kreatif murid SMA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk menerapkan pembelajaran interaktif di kelas guna mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

b. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai referensi dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif murid.