

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk keberlangsungan suatu bangsa, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Bidang pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu Negara. Oleh karena itu, perubahan dan peningkatan mutu pendidikan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak, dalam hal ini pemerintah beserta seluruh pakar dan pemerhati pendidikan.

Sebagaimana dalam UU Sisdiknas Nomor 23 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting, tidak hanya perkembangan dan perwujudan individu, melainkan juga bagi pengembangan kehidupan suatu bangsa dan negara. Karena itu diperlukan perencanaan dan pelaksanaan pendidikan yang bermutu. Proses pembelajaran merupakan suatu fase yang sangat menentukan peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam ketercapaian hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang merangkul pengalaman belajar tanpa batas mengenai bagaimana gagasan dan emosi berinteraksi dengan suasana kelas dan bagaimana keduanya dapat berubah sesuai suasana yang terus berubah, dengan demikian perlu dikembangkan kemampuan berpikir kreatif murid karena kemampuan berpikir merupakan kemampuan yang sangat penting untuk kehidupan. Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikirnya, terutama dalam upaya memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya. Kemampuan berpikir akan mempengaruhi keberhasilan hidup karena terkait apa yang akan dikerjakan dan apa yang akan menjadi output individu.

Salah satu mata pelajaran yang ada di SD yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Somantri (Sapriya, 2011:11) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

IPS bagi siswa SD/MI berguna untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Selain tujuan tersebut, IPS juga memiliki tujuan utama yaitu di harapkan peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan

lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat tersebut

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengantarkan peserta didik agar lebih aktif dalam hidup bermasyarakat sehingga berbagai permasalahan sosial dapat dikurangi atau dihindari. Untuk memberikan pemahaman kepada murid seorang guru harus menggunakan metode pembelajaran. Menurut Sanjaya (2006:147) yang menyatakan bahwa Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Setiap manusia dimana saja berada tentu melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa yang ingin mencapai cita-citanya tentu harus belajar dengan giat. Bukan hanya di sekolah saja, tetapi juga harus belajar di rumah, dalam masyarakat, lembaga-lembaga pendidikan ekstra di luar sekolah, berupa kursus, les privat dan lain sebagainya. Menurut Komsiyah (Aunurrahman, 2016:48), ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut; *pertama*, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. *Kedua*, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. *Ketiga*, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Tujuan pembelajaran dapat diketahui tingkat ketercapaiannya dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh murid. Hasil belajar bukanlah suatu hal yang

independen. Kenyataan yang ada, hasil belajar sangat bergantung dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dari murid Slameto (2010:54-72). Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri murid baik kondisi jasmani maupun rohani murid, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri murid.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone pada tanggal 23 Januari 2017 pada mata pelajaran IPS, proses pembelajaran menggunakan metode yang cenderung kurang memperhatikan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut tidak efektif karena pembelajaran terpusat pada guru, murid pasif dalam pembelajaran, suasana kelas dan interaksi antara guru dan murid juga kurang aktif, cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan, media dan sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan. Akibatnya hasil pembelajaran IPS masih relatif rendah. Sementara dalam pembelajaran seharusnya mengedepankan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kondisi tersebut mempengaruhi kualitas pembelajaran IPS sehingga berdampak pada hasil belajar IPS murid. Hal ini terbukti pada hasil ulangan semester ganjil pada mata pelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone dengan jumlah murid sebanyak 32 orang, hanya 10 murid yang mampu mencapai standar Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu 69, sedangkan 22 murid tidak mampu mencapai standar KKM.

Melihat permasalahan yang ada maka peneliti memberikan solusi agar pembelajaran IPS dapat disenangi oleh anak dan membuat anak tidak bosan yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar IPS yaitu dengan menggunakan metode *Gallery Walk*.

Uno dan Mohamad (Komilasari, 2015:38) mengemukakan bahwa metode berbagi pengalaman atau *Gallery Walk* merupakan pembelajaran aktif. Pembelajaran yang aktif terjadi apabila terdapat dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar. Suasana pembelajaran aktif tidak hanya terbebani secara perorangan siswa dalam memecahkan masalah dalam belajar namun mereka melakukan saling bertanya dan berdiskusi

Gallery walk atau pameran berjalan adalah suatu metode pembelajaran yang diterapkan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kemudian setiap kelompok membuat karya yang dapat berupa gambar ataupun bentuk lainnya kemudian ditempel didinding untuk dijadikan bahan pameran kemudian setiap siswa mengunjungi atau berjalan melihat karya-karya yang tertempel didinding dengan memberikan masukan ataupun kritikan, setelah itu setiap kelompok memaparkan apa yang di dapatkan setelah melihat karya dari kelompok lain.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian Eksperimen dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah utama dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah khasanah pengetahuan bagi semua pihak yang bersangkutan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Murid

- 1) Murid tidak merasa jenuh karena mendapatkan variasi model pembelajaran dalam pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan peran aktif murid di dalam kelas sehingga murid mampu mencapai hasil yang diinginkan.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru bahwa penerapan Metode *Gallery Walk* merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS.
- 2) Memberi dorongan kepada guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam kegiatan pembelajaran melalui kreativitas menerapkan model pembelajaran yang lebih baik.
- 3) Sebagai referensi bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan atau masukan untuk mendapatkan pola pembelajaran yang efektif dalam setiap pembelajaran.

d. Bagi Peneliti dan Pembaca

- 1) Mengetahui bahwa pada pembelajaran di sekolah masih banyak masalah yang seharusnya perlu diteliti.
- 2) Memberikan solusi agar pendidikan di lembaga formal dapat mencetak generasi yang berkualitas.
- 3) Dapat mempraktekkan langsung dan sebagai pengalaman peneliti penerapan metode *Gallery Walk* dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan hal yang sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Witherington (Aunurrahman, 2016:35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Sedangkan menurut Whittaker (Aunurrahman, 2016:35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Abdillah (Aunurrahman, 2016:35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Sedangkan, Kurniawan (2014:4) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan

menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relative permanen. Dalam proses belajar, unsur internal individu melibatkan unsur kognitif, afektif (motivasi dan minat) dan psikomotor, dalam hal ini pancaindra tempat dimana pesan dan kesan masuk kedalam sistem kognitif.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan yang menghasilkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi siapa saja karena tanpa belajar seseorang tidak akan mengalami perubahan ataupun perkembangan dalam kehidupannya.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi belajar

Slameto (2010:54-72) yang menyatakan faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi 2 macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain:

- 1) Faktor jasmaniah, faktor jasmaniah ini berupa kondisi fisik yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Jika seseorang mengalami kondisi yang tidak sehat dan cacat maka akan terganggu dalam belajarnya. Sehingga agar seseorang dapat belajar dengan baik maka orang tersebut haruslah mengusahakan kesehatan badannya.
- 2) Faktor psikologis, faktor psikologis ini lebih menekankan pada psikis individu yang sedang belajar. Faktor psikologi meliputi intelegensi,

perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Intelegensi mempengaruhi proses belajar karena intelegensi dari siswa akan mempengaruhi cepat dan lambatnya siswa dalam menerima materi pembelajaran. Begitu juga perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan yang dimiliki siswa.

- 3) Faktor kelelahan, faktor kelelahan dibagi menjadi dua yaitu lelah jasmani dan lelah rohani. Keadaan fisik yang lelah akan sangat mempengaruhi siswa karena siswa akan kurang semangat dalam proses pembelajaran. Selain itu rasa bosan yang dimiliki siswa juga memengaruhi antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, antara lain:

- 1) Faktor keluarga, keluarga merupakan hal yang sangat dekat dengan siswa. Waktu keseharian siswa lebih banyak dihabiskan di lingkungan keluarga. Faktor keluarga yang memengaruhi belajar antara lain cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Orang tua yang mendidik dengan baik, memberikan suasana, memberikan kasih sayang dan pengertian yang cukup pada anaknya maka akan memberikan suatu dukungan yang kuat pada diri siswa. Dukungan inilah yang memberikan kekuatan siswa dalam belajar.
- 2) Faktor sekolah, faktor sekolah yang memengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Dan yang paling berpengaruh dalam proses belajar adalah guru. Guru yang menginspirasi dan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat memberikan keaktifan bagi siswa. Adanya keaktifan inilah menjadi siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 3) Faktor masyarakat, siswa hidup berada dalam masyarakat sehingga masyarakat juga memengaruhi belajar. Faktor masyarakat tersebut meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Jika siswa memiliki lingkungan pergaulan yang baik dan positif maka siswa akan terbentuk menjadi manusia yang baik dan juga sebaliknya.

Hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh diri siswa sendiri melainkan ada faktor dari luar diri siswa. Sebagaimana telah dijelaskan diatas bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sedangkan factor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu siswa yaitu lingkungan sekitar.

c. Pengertian Pembelajaran

Kurniawan (2014:26) mengemukakan bahwa secara bahasa pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* (inggris). Kata pembelajaran itu sendiri memiliki variasi pemakaian namun demikian pembelajaran kebanyakan menunjuk pada upaya untuk membelajarkan siswa. Sedangkan menurut Sailor, *et*

al (Kurniawan, 2014:26), menyatakan “*instruction is the actual engagement of the learner with planned learning opportunities*”. Dari pengertian ini tersirat bahwa dalam pembelajaran itu adanya dua hal yaitu adanya aktivitas individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas siswa. Dimana tujuan dari aktivitas ini yaitu agar terjadi belajar pada siswa.

Martiyono (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kata bentukan dari kata dasar belajar, yang berarti proses belajar. Belajar merupakan kerja manusia yang paling besar karena melibatkan semua potensi internal (fisik, otak, dan hati) dan eksternal manusia (lingkungan).

Arifin (2012:10-11) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu program. Ciri suatu program adalah sistematis, sistemik, dan terencana. Sistemik artinya keteraturan, dalam hal ini pembelajaran harus dilakukan dengan urutan langkah-langkah tertentu, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan penilaian. Setiap langkah harus bersyarat, langkah pertama merupakan syarat untuk masuk langkah kedua, langkah kedua merupakan syarat untuk masuk ke langkah ketiga dan seterusnya. Sistemik menunjukkan suatu sistem. Artinya di dalam pembelajaran terdapat berbagai komponen, antara lain tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, lingkungan dan guru yang saling berhubungan dan ketergantungan satu sama lain serta berlangsung secara terencana dan sistematis. Suatu program terdiri atas serangkaian tindakan atau kejadian yang telah direncanakan.

Dimiyanti dan Mudjiono (2013:297) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, dan tersusun dengan sistematis

untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis di mana setiap komponen saling berpengaruh. Dalam proses secara implisist terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku seseorang individu baik didalam perubahan pola belajar, sikap, pada suatu lingkungan belajar.

2. Metode *Gallery Walk*

a. Pengertian Metode

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya digunakan untuk mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tau menjadi tau serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah performa guru di kelas. bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. .

Hamiyah dan Jauhar (2014:47) mengemukakan bahwa metode merupakan langkah operasinal dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, sehingga sumber belajar dengan menggunakan metode pembelajaran

harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsi strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode berasal dari kata *method* (inggris) yang artinya adalah melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu.

Sanjaya (2006:147) menyatakan bahwa Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut diatas jelas bahwa pengertian metode pada prinsipnya sama, yaitu suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran telah ditetapkan.

Hamiyah dan Jauhar (2014:49-50) mengemukakan bahwa kedudukan metode dalam pembelajaran mempunyai ruang lingkup, antara lain:

- 1) Pemberian dorongan, yaitu cara yang digunakan guru untuk memberikan dorongan kepada peserta didik untuk terus mau belajar.
- 2) Pengungkap tumbuhnya minat belajar, yaitu cara dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar peserta didik yang didasarkan pada kebutuhannya.

- 3) Penyampaian bahan belajar, yaitu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Pencipta iklim belajar yang kondusif, yaitu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 5) Tenaga untuk melahirkan kreativitas, yaitu cara untuk menumbuhkan kreativitaspeserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 6) Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, yaitu cara untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.
- 7) Pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar, yaitu cara untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pengertian *Gallery Walk*

Sani (2014:181) mengemukakan bahwa *Gallery Walk* mendorong peserta didik untuk belajar dari setiap kelompok kecil yang membahas suatu kasus atau permasalahan. Masing-masing kelompok mencatat hasil diskusinya pada selembar kertas dandiletakkan atau ditempelkan pada meja atau dinding. Setiap kelompok menugaskan salah seorang anggota kelompok untuk tinggal (penjaga), kemudian anggota kelompok menyebar mempelajari pekerjaan kelompok lain dan bertanya pada anggota kelompok yang tinggal (penjaga). Setelah itu anggota kelompok bergabung kembali untuk berdiskusi dan menambah informasi dalam kelompok mereka.

Ismail (Maulidatun, 2012:8) menjelaskan bahwa secara etimologi *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. Misalnya pameran buku, tulisan, lukisan dan sebagainya. Sedangkan *Walk* artinya berjalan, melangkah.

Silberman (Maulidatun, 2012:8), mengemukakan bahwa *Gallery walk* atau galeri belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari selama ini. Pembelajaran yang menerapkan model *Gallery Walk*, dengan cara siswa mendiskusikan hal-hal yang mencakup pengetahuan baru dalam pembelajaran. Hal-hal yang ditemukan pada saat diskusi kelompok ditulis dalam kertas plano, kemudian ditempel di dinding kelas untuk dilihat kelompok lain. Setiap kelompok mengamati hasil diskusi kelompok lain yang digalerikan, kemudian bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami.

Gallery Walk juga dapat memotivasi keaktifan siswa dalam proses belajar, sebab bila sesuatu yang baru ditemukan berbeda antara satu dengan yang lainnya maka dapat mengoreksi antar sesama siswa baik kelompok maupun antar siswa itu sendiri. Menggunakan metode *Gallery Walk* diharapkan kendala-kendala pembelajaran dapat teratasi seperti materi pelajaran yang sulit diserap oleh siswa secara tidak maksimal. Karena metode ini dapat menghemat efisiensi waktu pelajaran dan siswa lebih mudah memahami pelajaran. *Gallery Walk* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat suatu karya dan melihat hasil karya kelompok yang lain sehingga dapat saling mengisi kekurangannya dan saling memberikan pengalaman.

Pada metode *Gallery Walk* siswa dituntun untuk bisa membuat suatu daftar baik berupa gambar maupun skema materi pembelajaran yang telah ditentukan. Setiap kelompok memiliki hasil kerja kelompok untuk di pajang di

dinding. Setelah semua siswa melaksanakan tugasnya, guru memberi kesimpulan dan klarifikasi. Sekiranya ada yang perlu diluruskan demi pemahaman siswa. Dengan demikian mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai.

c. Langkah-langkah metode *Gallery Walk*

Ismail (Komilasari, 2015:39) menjelaskan langkah-langkah metode *gallery walk* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari lima peserta didik.
- 2) Masing-masing dari kelompok diberi kertas plano/flip chart oleh guru.
- 3) Tentukan topik atau tema pelajaran
- 4) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding
- 5) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
- 6) Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain
- 7) Koreksi bersama-sama
- 8) Klarifikasi dan penyimpulan

d. Tujuan *Gallery Walk*

Marini (2012:5) tujuan-tujuan dari metode *gallery walk* adalah sebagai berikut:

- 1) Menarik murid ke dalam topik yang akan dipelajari

- 2) Memberikan kesempatan kepada murid untuk menunjukkan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang topik yang akan dibahas (pemahaman yang benar maupun keliru).
- 3) Mengajak murid menemukan hal yang lebih dalam dari pengetahuan yang sudah mereka peroleh.
- 4) Memungkinkan murid mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya (seperti berpikir, meneliti, berkomunikasi dan bekerjasama) dalam mengumpulkan informasi baru.
- 5) Memberi kesempatan kepada murid untuk memilah, mengolah dan menyajikan informasi dan pemahaman baru yang diperoleh.
- 6) Memberi kesempatan kepada murid untuk menentukan sendiri cara mendemonstrasikan hal yang telah dipelajari (pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai).

e. Kelebihan metode *Gallery Walk*

Marini (2012:5) menyebutkan kelebihan Metode *Gallery Walk*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar.
- 2) Terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya
- 4) Mengaktifkan fisik dan mental siswa selama proses belajar

- 5) Membiasakan siswa memberi dan menerima kritik.

Penerapan metode *Gallery Walk* siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan mengemukakan informasi yang telah didapat ke dalam suatu galeri serta lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat menemukan informasi baru dari kelompok lain saat berputar mengamati hasil karya kelompok lain.

Berdasarkan uraian tersebut, *Gallery Walk* merupakan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan daya aktivitas siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat dengan melihat galeri kelompok lain secara langsung.

f. Kekurangan metode *Gallery Walk*

Marini (2012:5) menyebutkan kekurangan model *Gallery Walk*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bila anggota terlalu banyak akan terjadi sebagian siswa menggantungkan kerja kawannya.
- 2) Guru perlu ekstra cermat dalam memantau dan menilai keaktifan individu dan kolektif.
- 3) Pengaturan seting kelas yang lebih rumit
- 4) Guru harus memperhatikan kekompakan dari setiap kelompok.
- 5) Butuh media yang bervariasi.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Somantri (Sapriya, 2011:11) mengemukakan bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Dengan demikian Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Sapriya (2011:19) mengemukakan bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain yang merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di tawangmangu, solo.

Sapriya (2011:20) menjelaskan bahwa Pengertian IPS ditingkat persekolahan mempunyai makna yang berbeda, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas ((SMA). Pengertian IPS pada tingkat SMA terdiri dua arti yaitu pertama IPS dapat berarti salah satu jenis program studi (A3). Kedua, bisa berarti sejumlah

mata pelajaran yang termasuk kedalam disiplin ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran termasuk kelompok IPS pada tingkat SMA ini meliputi tata Negara, sosiologi, antropologi, ekonomi, geografi dan sejarah. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, mengolah, dan membahas peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Trianto (2015:173) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Sumaatmadja (2007:17) menyatakan bahwa sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS, tidak dapat tidak, yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat dan juga dapat dikatakan manusia dalam konteks sosial. Selanjutnya, IPS sebagai program pendidikan, ruang

lingkup sama dengan dengan yang telah diutarakan diatas,namun ditambah dengan nilai-nilai yang menjadi karakter program pendidikannya. IPS sebagai bidang pengetahuan, bisa saja dinyatakan sebagai bidang yang bebas nilai. Namun sebagai program pendidikan, IPS itu tidak hanya terkait dengan nilai, bahkan wajib mengembangkan nilai tersebut.

Sumaatmadja (2007:20-21) mengemukakan bahwa keanekaragaman kelompok masyarakat dengan karakter yang berbeda-beda, merupakan unsur ruang lingkup IPS lainnya yang sangat menarik untuk diamati dan dipelajari. Perkembangan kehidupan sosial dengan segala aspeknya dari waktu ke waktu, mulai dari tahap yang sederhana sampai tingkat modern, merupakan sisi lain dari ruang lingkup IPS. Proses perkembangan tersebut yang biasa dikonsepsikan segai proses sosial, merupakan pokok bahasan IPS yang memberikan citra kepada kita berkenaan dengan dinamika dan perubahan sosial manusia.

Berdasarkan pendapat diatas maka ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem Sosial dan Budaya.
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

c. Hakikat Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial

Sumaatmadja (2007:3) menyatakan bahwa dari pengalaman, pengenalan dan hubungan sosial tersebut, dalam diri seseorang akan tumbuh pengetahuan tentang seluk beluk hidup bermasyarakat berkenaan dengan kebutuhan tertentu,

sifat-sifat orang lain, tempat yang pernah dikunjungi, hal-hal yang baik dan buruk, hal-hal yang salah serta yang benar dalam hidup bermasyarakat. Pengetahuan yang melekat pada diri seseorang tersebut, termasuk yang melekat pada diri kita masing-masing, dapat dirangkum sebagai pengetahuan sosial .

Sumaatmadja (2007:9) mengemukakan bahwa apabila kita telaah dengan cermat, ilmu-ilmu sosial dengan Humaniora, dua kajian yang berbeda, namun berkenaan dengan objek yang sama, yaitu kehidupan manusia dimasyarakat. IPS sendiri, mengintegrasikan keduanya. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

Kosasih (Trianto, 2015:173) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Sumaatmadja (2007:10) mengemukakan bahwa IPS sebagai pendidikan, bukan hanya semata-mata membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka, melainkan membekali mereka dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya

pendidikan IPS juga berfungsi mengembangkan keterampilan, terutama keterampilan sosial dan keterampilan intelektual.

Memberikan pendidikan IPS, kita membekali anak didik dengan pengetahuan dan keterampilan sosial, serta intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional. Serta melihat perkembangan, perubahan dan kemajuan kehidupan yang terjadi dimasyarakat maka sangat penting bagi murid untuk dibekali pengetahuan sosial agar ia mampu menghadapi segala perubahan dan perkembangan yang terjadi seiring di lingkungan masyarakat.

d. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Sumaatmadja (2007:10) mengemukakan bahwa “pendidikan IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara”.

Gross (Trianto, 2015:173) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam

kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan *to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*. Tujuan lain dari IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Trianto (2015:174) mengemukakan bahwa pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Mutakin (Trianto, 2015:176) mengemukakan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- 4) Manaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

4. Hasil belajar

Purwanto (2014:44) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Kurniawan (2014:9) mengemukakan hasil belajar menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar menurut Kingsley yaitu Kingsley membedakan hasil belajar siswa menjadi tiga jenis yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.

- 2) Hasil belajar menurut Bloom *et al* yaitu menggolongkan hasil belajar menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.
 - a) Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari tujuh tingkatan yang sifatnya hierarkis. Ketujuh tingkatan tersebut diantaranya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas.
 - b) Hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajarnya ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan yaitu kepekaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.
 - c) Hasil belajar psikomotor yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara reflex hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas.
- 3) Hasil belajar menurut Gagne yaitu mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu keterampilan intelektual (*intellectual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan gerak (*cognitive strategy*) dan sikap (*attitude*).

Pengertian secara umum tentang hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku setelah melakukan kegiatan belajar baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Gagne, *et al* (Kurniawan, 2014:15) menjelaskan bahwa *taxonomi* hasil belajar akan berguna untuk:

- 1) Membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus sehingga bisa mengurangi beban kerja yang harus dilakukan dalam mendesain sistem intruksional.
- 2) Pengelompokan tujuan akan membantu dalam menentukan pengurutan (*sequence*) dan pembagian (*segment*) pembelajaran.
- 3) Pengelompokan tujuan ke dalam tipe-tipe kemampuan bisa berguna untuk membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diperlukan untuk terjadinya belajar secara sukses.

Purwanto (2014:49) menjelaskan bahwa hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran siswa menyukai pelajaran matematika yang semula tidak disukai karena siswa senang dengan cara mengajar guru.

Bloom (Purwanto, 2014:50-51) membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi

tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah sebagai berikut:

- 1) C1 (hafalan) merupakan kemampuan kognitif paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini fakta dipanggil kembali persis ketika disimpan.
- 2) C2 (Pemahaman) merupakan kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya.
- 3) C3 (Penerapan) merupakan kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
- 4) C4 (Analisis) merupakan kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya kedalam unsur-unsur.
- 5) C5 (Sintesis) merupakan kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian kedalam kesatuan.
- 6) C6 (Evaluasi) merupakan kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

5. Penelitian Yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dengan judul “Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalisme dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Penerapan Model *Gallery Walk* di Kelas IV SD Negeri 2 Grendeng” oleh Suryani (2013). Berdasarkan hasil penelitian yang telah

dilaksanakan, presentase rasa nasionalisme pada siklus I sebesar 77,66% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,88%. Prestasi belajar siswa siklus I mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 70,31%, sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 89,06%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Gallery Walk* dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Grendeng.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Estiningtyas (2013) yang berjudul “Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi dan Hasil Belajar IPA Materi Kesesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungan melalui Model *Gallery Walk* di Kelas V SD Negeri 1 Mrebet”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedisiplinan dan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Kedisiplinan belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu dari 62,60% dengan kriteria cukup baik menjadi 81,20% dengan kriteria sangat baik. Untuk prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 62,34 menjadi rata-rata 72,01. Peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II, yaitu 58,68% menjadi 86,20%.

Penelitian yang dilakukan oleh Komilasari yang berjudul Penerapan Model *Gallery Walk* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Karya Seni Rupa Murni Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Petanjungan Kabupaten Pemalang dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Gallery Walk* pada pembelajaran mata pelajaran SBK materi karya seni rupa murni di kelas IV SD Negeri 01 Petanjungan Kabupaten Pemalang dapat meningkatkan hasil belajar

siswa hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Peningkatan hasil belajar di tunjukkan dengan rata-rata kelas pada siklus I sebesar 74,16 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,33%. Rata-rata kelas hasil belajar siswa siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75 dan ketuntasan belajar klasikal siklus I belum memenuhi indicator keberhasilan sebesar 75%. Kemudian pada siklus II rata-rata kelas hasil belajar siswa meningkat menjadi 86,33 dengan ketuntasan belajar klasikal 96,67%. Jadi, peningkatan pada nilai rata-rata kelas sebesar 12,17 dan tuntas belajar klasikal sebesar 23,34%.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas yang telah dilakukan dengan penerapan metode *Gallery Walk* dalam proses pembelajaran maka dapat dilihat bahwa dengan penerapan metode *Gallery Walk* dapat meningkatkan hasil belajar dan prsestasi murid, hal tersebut dapat dilihat dari hasil siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan, sehingga dengan menerapkan metode *Galleri Walk* maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Dengan demikian pada penelitian ini akan menerapkan metode *Galerry Walk* untuk melihat perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid ketika diterapkan metode *Galleri Walk* dengan tidak diterapkannya metode *Galleri Walk* pada murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

B. Kerangka Pikir

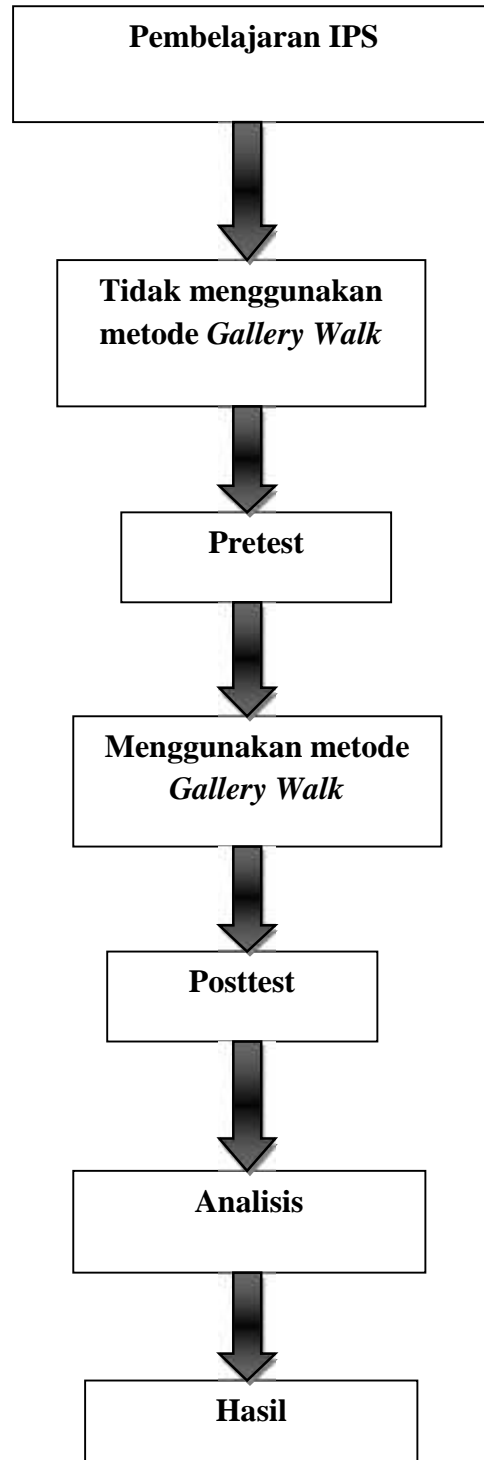
Pembelajaran IPS adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran IPS dalam mengajarkan IPS kepada peserta didik yang didalamnya terkandung upaya untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan

juga memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Dalam pembelajaran IPS kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru agar pembelajaran berjalan dengan maksimal.

. Salah satu penggunaan variasi dalam mengajar dengan menggunakan metode *Gallery Walk*. Metode *Gallery walk* merupakan suatu metode yang mampu melibatkan daya emosional siswa untuk menemukan dan dapat mempermudah daya ingat karena sesuatu yang baru ditemukan itu dilihat secara langsung.

Kelas dibuat kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 2-4 siswa untuk mengerjakan tugas kelompok berupa membuat karya untuk dijadikan pameran atau ditempelkan didinding. Dengan adanya kunjungan atau perjalanan untuk melihat serta mengamati hasil karya dari kelompok lain, maka akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi secara lisan, meningkatkan daya ingatan siswa, pemahaman materi yang lebih mendalam, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dan titik akhir pencapaian dari proses belajar ini adalah pengaruh hasil belajar murid. Sebelum metode *Gallery Walk* diterapkan terlebih dahulu dilakukan tes berupa pretest untuk mengambil data nilai siswa sebelum metode *Gallery Walk* diterapkan dan posttest setelah metode *Gallery Walk* diterapkan, kemudian kedua data tersebut dibandingkan dan dianalisis untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan hasil belajar siswa dalam penerapan metode *Gallery Walk*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan metode *Gallery Walk* dengan tanpa penerapan metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2016:107) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Ekperimental Design*. yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan Metode *gallery walk* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *One Group Pre test-Post Test Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan kemudian *posttest* setelah diberikan perlakuan. Adapun model desainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Model One-Group Pretest-Posttest Desain

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber, (Sugiyono,2016:111)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (Metode *Gallery Walk*)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari satu kelas.

Tabel 3.2 Populasi Murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	16	16	32

Sumber: SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:118) “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”.

Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Menurut Sugiono (2016:124) bahwa *sampling jenuh*

adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.3 Deskripsi Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	16	16	32

Sumber: SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

D. Definisi Operasional Variabel

Sugiyono (2016:60) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Kerlinger (Sugiyono, 2016:61) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak atau sifat yang akan dipelajari.

Variabel adalah segala sesuatu yang hendak dijadikan sebagai objek pengamatan di dalam sebuah penelitian. Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

No.	Variabel	Defenisi operasional
1.	Variabel bebas : <i>Gallery Walk</i>	<i>Gallery walk</i> yaitu pameran berjalan yang dilakukan oleh murid didalam kelas
2.	Variable terikat : hasil belajar IPS Murid	Hasil belajar IPS murid adalah nilai yang diperoleh murid pada saat penerapan metode <i>Gallery Walk</i> .

Sumber: peneliti

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah materi pelajaran IPS untuk kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Membuat alat bantu atau media pembelajaran bila diperlukan.
- e. Membuat soal hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pra Perlakuan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum Metode *Gallery Walk* diterapkan.

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan dengan menerapkan Metode *Gallery Walk* dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari lima peserta didik.
 - b) Masing-masing dari kelompok diberi kertas plano / flip chart oleh guru.
 - c) Tentukan topik atau tema pelajaran yaitu keanekaragaman kenampakan alam, gejala-gejala alam dan perilaku masyarakat dan peristiwa alam .
 - d) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding
 - e) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
 - f) Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain
 - g) Koreksi bersama-sama
 - h) Klarifikasi dan penyimpulan
- 2) Memberikan tes akhir dengan menggunakan instrument tes yang diberikan pada tes awal.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di sekolah dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau media untuk mengukur berbagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktifitas siswa dan tes hasil belajar.

1. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi aktivitas murid digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Gallery Walk*. Adapun lembar observasi aktivitas murid pada penelitian ini adalah terlampir

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar murid dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar IPS murid sebelum dan setelah diterapkan Metode *Gallery Walk*. Tes hasil belajar IPS digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam menguasai materi. Tes ini disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan menggunakan empat pilihan jawaban.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun rincian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data berupa barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada. Metode dokumentasi dalam penelitian ini

digunakan untuk memperoleh data mengenai nama-nama peserta didik dan nilai IPS pada materi sebelumnya. Data yang dijadikan sebagai data awal adalah hasil belajar nilai IPS sebelumnya, jadi hasil belajar tersebut menunjukkan kondisi hasil belajar yang terakhir sebelum dilakukan penelitian.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data aktivitas belajar murid kelas IV SD Inpres 5/81 Patongi Kec. Patimpeng Kab. Bone yang dilakukan selama proses pembelajaran IPS berlangsung dengan penerapan metode *Gallery Walk*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas murid.

3. Metode Tes

Tes merupakan cara yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. Tes yang diberikan pada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar (*pretest dan posttest*) sebelum dan setelah diterapkan Metode *Gallery Walk*.

H. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016:207) menjelaskan bahwa mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang telah terkumpul menggunakan

instrumen-instrumen yang ada kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial.

1. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Sugiyono (2016:207) mengemukakan bahwa Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Kariadinata (2012:66)

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata
 $\sum f_i$ = jumlah Frekuensi
 $\sum x_i$ = Banyaknya sampel

Pedoman yang digunakan untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar murid adalah pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional di bawah ini:

Tabel 3.5 Kategorisasi Standar Hasil Belajar yang Ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional

No	Nilai	Kategori
1	89 x 100	Sangat Tinggi
2	79 x 89	Tinggi
3	69 x 79	Sedang
4	59 x 69	Rendah
5	0 x 59	Sangat Rendah

Sumber: Departement Pendidikan Nasional

Hasil belajar murid yang diarahkan pada penerapan hasil belajar secara individual. Kriteria seorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai minimal 69 sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Kategorisasi ketuntasan hasil belajar murid dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut

Tabel 3.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

Nilai	Kategorisasi Ketuntsan Belajar
69 x 100	Tuntas
0 x 69	Tidak Tuntas

Sumber: SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 75% dari jumlah murid telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial

Sugiyono (2016:209) menyatakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberikan untuk populasi”. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahap sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = *Mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Uji Hipotesis

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = *Mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
 N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *Mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.
- 2) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

- e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Pretest IPS Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone Sebelum Menggunakan Metode *Gallery Walk*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone mulai tanggal 17 juli – 25 juli 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama murid	Nilai
1	A. Delfi	60
2	A. Ifasafitri	80
3	A.Sultan	50
4	A. Wahyu	50
5	Ainun Majid	60
6	Akbar	60
7	Alfin	60
8	Almuzawir	50
9	Andi Adrian S	80

No		
	Nama murid	Nilai
10	Ani	50
11	Anwar	50
12	Asmaul Husnah	70
13	Cindikarina	50
14	Fitri	50
15	Hendra	30
16	Hijra Sartika	60
17	Idul Pasha	50
18	Julita	50
19	Jumahir	70
20	Mesri Aulia	50
21	Muh. Syawal	50
22	Necya Ananda Putri	60
23	Nursyafika R	60
24	Nursyafika T	60
25	Nurul Ain	60
26	Rubiah	50
27	Salni	50
28	Sarni Aulia	40
29	Syahrul	70
30	Taufik Ananda	90
31	Wahyu Ilham Pratama	40
32	Widil Kurniawan	60

Sumber : SD Inpres 5/81 Pationgi

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

Nilai (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi
30	1	30
40	2	80
50	13	650
60	10	600
70	3	210
80	2	160
90	1	90
Jumlah	fi = 32	fi.xi = 1820

Sumber : oleh peneliti

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fi.xi$ =1820, sedangkan nilai dari $fi = 32$. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fi.xi}{\sum fi} \\ &= \frac{1820}{32} \\ &= 56,875\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng

Kabupaten Bone sebelum menggunakan Metode *Gallery Walk* yaitu 56,875. Selanjutnya jika skor hasil belajar IPS murid dikelompokkan kedalam lima kategori (interval kelas), maka diperoleh distribusi frekuensi dengan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 x 59	Sangat Rendah	16	50
2	59 x 69	Rendah	10	31,25
3	69 x 79	Sedang	3	9,38
4	79 x 89	Tinggi	2	6,25
5	89 x 100	Sangat Tinggi	1	3,12
Jumlah			32	100

Sumber: Departemen Perndidikan Nasional (Ayu Lestari:2014)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dapat dikategorikan yaitu sangat rendah 50%, rendah 31,25%, sedang 9,38%, tinggi 6,25% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,12%. Melihat dari hasil presentase yang ada maka dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *Gallery Walk* tergolong sangat rendah. Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS murid sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan belajar IPS Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 x 69	Tidak Tuntas	26	81,25
69 x 100	Tuntas	6	18,75
Jumlah		32	100

Sumber: SDN Inpres 5/81 Pationgi

Berdasarkan tabel 4.4 digambarkan bahwa kriteria seorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor paling rendah 69. Dari tabel tersebut bahwa jumlah murid yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 26 orang atau 81,25% dari jumlah keseluruhan murid, sedangkan murid yang memenuhi kriteria ketuntasan individu adalah 6 orang atau 18,75% dari jumlah keseluruhan murid. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kec. Patimpeng Kab. Bone sebelum diterapkan metode *Gallery Walk* masih banyak murid yang tidak mencapai tingkat ketuntasan belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*post-test*) IPS Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone Setelah Menggunakan Metode *Gallery Walk*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini Data hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone setelah menggunakan metode *Gallery Walk*:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

No	Nama murid	Nilai
1	A. Delfi	70
2	A. Ifasafitri	100
3	A.Sultan	80
4	A. Wahyu	70
5	Ainun Majid	80
6	Akbar	70
7	Alfin	80
8	Almuzawir	70
9	Andi Adrian S	100
10	Ani	70
11	Anwar	80
12	Asmaul Husnah	90
13	Cindikarina	70
14	Fitri	70
15	Hendra	70
16	Hijra Sartika	90
17	Idul Pasha	80
18	Julita	100
19	Jumahir	90
20	Mesri Aulia	70
21	Muh. Syawal	80
22	Necya Ananda Putri	80
23	Nursyafika R	90
24	Nursyafika T	80
25	Nurul Ain	80
26	Rubiah	100
27	Salni	70
28	Sarni Aulia	70
29	Syahrul	90
30	Taufik Ananda	100
31	Wahyu Ilham Pratama	70
32	Widil Kurniawan	80

Sumber : SD Inpres 5/81 Pationgi

Mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone maka dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

Nilai (xi)	Frekuensi (fi)	fi.xi
70	12	840
80	10	800
90	5	450
100	5	500
Jumlah	fi = 32	fi.xi = 2590

Sumber : oleh peneliti

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $fi \cdot xi = 2590$, sedangkan nilai dari $fi = 32$. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi} \\ &= \frac{2590}{32} \\ &= 80,937\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone setelah menggunakan metode *Gallery Walk* yaitu 80,937 dari skor ideal 100. Selanjutnya jika skor hasil belajar IPS murid dikelompokkan kedalam lima kategori (interval kelas), maka diperoleh distribusi frekuensi dengan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 x 59	Sangat Rendah	0	0,00
2	59 x 69	Rendah	0	0,00
3	69 x 79	Sedang	12	37,5
4	79 x 89	Tinggi	10	31,25
5	89 x 100	Sangat Tinggi	10	31,25
Jumlah			32	100

Sumber: Departemen Perndidikan Nasional (Ayu Lestari:2014)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 31,25%, tinggi 31,25%, sedang 37,5%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS setelah menggunakan metode *Gallery Walk* tergolong sedang. Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS murid sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 x 69	Tidak Tuntas	0	0,00
69 x 100	Tuntas	32	100
Jumlah		32	100

Sumber: SDN Inpres 5/81 Pationgi

7.	Murid yang aktif bertanya tentang karya yang diamati	28	30	31	<i>T</i>	29,66	92,68	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	29	30	31		30	93,75	Aktif
		Rata-rata					756,16	

Sumber : *SD Inpres 5/81 Pationgi*

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 93,75%
- c. Persentase murid yang bekerja sama dengan teman kelompoknya 90,62%
- d. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 93,75%.
- e. Persentase murid yang menyelesaikan tugasnya tepat waktu 93,71%
- f. Persentase murid yang aktif mengunjungi karya kelompok lain 97,90%
- g. Persentase murid yang aktif bertanya tentang karya yang diamati 92,68%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 93,75%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan pelajaran IPS dengan menggunakan menggunakan Metode *Gallery Walk* yaitu 756,16%.

Sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk menyatakan bahwa aktivitas murid terlihat aktif melalui penerapan metode *Gallery Walk* adalah apabila sekurang-kurangnya 75% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil persentase aktivitas murid mulai dari poin 1-8 yaitu memenuhi kriteria aktif sedangkan hasil rata-rata persentase aktivitas murid mencapai 756,75% sehingga dapat disimpulkan bahwa murid aktif dalam pembelajaran melalui penerapan Metode *Gallery Walk*.

4. Pengaruh Penerapan Metode *Gallery Walk* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada perbedaan pengaruh penggunaan metode *Gallery Walk* dengan tanpa menggunakan metode *Gallery Walk* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 581 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No	NILAI			
	PRETEST (X1)	POSTTEST (X2)	d (X2-X1)	d ²
1	60	70	10	100
2	80	100	20	400
3	50	80	30	900
4	50	70	20	400
5	60	80	20	400

No	NILAI			
	PRETEST (X1)	POSTTEST (X2)	d (X2-X1)	d ²
6	60	70	10	100
7	60	80	20	400
8	50	70	20	400
9	80	100	20	400
10	50	70	20	400
11	50	80	30	900
12	70	90	20	400
13	50	70	20	400
14	50	70	20	400
15	30	70	40	1600
16	60	90	30	900
17	50	80	30	900
18	50	100	50	2500
19	70	90	20	400
20	50	70	20	400
21	50	80	30	900
22	60	80	20	400
23	60	90	30	900
24	60	80	20	400
25	60	80	20	400
26	50	100	50	2500
27	50	70	20	400
28	40	70	30	900
29	70	90	20	400
30	90	100	10	100
31	40	70	30	900
32	60	80	20	400
Jumlah	1820	2590	780	20.800

Sumber : SD Inpres 5/81 Pationgi

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{780}{32}$$

$$= 24,38$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N}$$

$$= 20.800 - \frac{780^2}{32}$$

$$= 20.800 - \frac{608.400}{32}$$

$$= 20.800 - 19.012$$

$$= 20780,988$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N N-1}}$$

$$t = \frac{24,375}{\frac{20780,988}{32 \cdot 32-1}}$$

$$t = \frac{24,375}{\frac{20780,988}{992}}$$

$$t = \frac{24,375}{\sqrt{20,94}}$$

$$t = \frac{24,375}{4,576}$$

$$t = 5,327$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 32 - 1 = 31$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,028$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,327$ dan $t_{Tabel} = 2,042$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,327 > 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan Metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

B. PEMBAHASAN

Metode *Gallery Walk* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menuntut murid untuk memahami materi pelajaran bukan hanya sekedar membaca materi pembelajaran saja dengan cara membuat karya yang di jadikan pameran dalam kelas. Dari memahami materi pembelajaran secara tidak langsung murid dapat berpikir dan belajar dengan baik. Metode *Gallery Walk* membuat murid lebih aktif dalam belajar . Hal ini dikarenakan murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru namun murid juga mendapatkan tambahan pengetahuan dari teman-temannya serta murid tidak akan merasa jenuh karena ia akan bergerak mengunjungi hasil karya temannya sehingga memberikan pengalaman yang menarik pada murid, sehingga murid termotivasi dan berminat dalam mengikuti pelajaran. Metode *Gallery Walk* mengarah pada keterlibatan murid secara aktif untuk meningkatkan hasil belajar dan hubungan sosial murid. Pada pembelajaran Metode *Gallery Walk*, pada awal pembelajaran murid mempelajari materi yang sudah dipersiapkan guru secara individu. Dengan adanya

penjelasan dari guru maka setiap kelompok memiliki bahan yang akan dijadikan karya untuk pameran di dalam kelas. Oleh karena itu dengan adanya penerapan Metode *Gallery Walk* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diterapkan metode *Gallery Walk* berada pada kategori sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest murid hanya enam murid yang tuntas dalam pembelajaran dan 26 lainnya tidak tuntas dengan jumlah murid keseluruhan 32 orang. Namun setelah diterapkan metode *Gallery Walk* hasil belajar murid meningkat dengan kategori sedang, hal tersebut dapat dilihat dari hasil posttest dengan jumlah murid yang tuntas yaitu 32 orang atau semua murid mendapatkan nilai diatas KKM setelah diterapkan metode *Gallery Walk*. Dengan demikian ada perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan metode *Gallery Walk* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi, hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryani, Estiningtyas dan Komilasari bahwa dengan menerapkan metode *Gallery Walk* maka dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi murid, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian dari siklus I ke siklus III mengalami peningkatan, sehingga dengan menerapkan metode *Gallery Walk* maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

Hasil penelitian dengan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji $-t$ diketahui bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan, hal ini terlihat dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan metode *Gallery Walk* hasil belajar murid meningkat dilihat dari hasil

posttest dibandingkan dengan sebelum diterapkannya metode *Gallery Walk*. Menurut Sani (2014:181) karena dengan penerapan metode *Gallery Walk* materi pelajaran akan mudah diserap atau dipahami oleh murid karena *Gallery Walk* mampu mendorong murid untuk belajar dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran seperti membuat karya dengan cara murid mendiskusikan hal-hal yang mencakup pengetahuan secara berkelompok, hasil diskusi tersebut akan dijadikan karya untuk pameran dalam kelas dan murid juga saling mengunjungi hasil karya kelompok lain secara keseluruhan, sehingga memberikan pengalaman yang baru bagi murid.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas murid ketika diterapkan metode *Gallery Walk* selama tiga kali pertemuan yaitu sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk menyatakan bahwa aktivitas murid terlihat aktif melalui penerapan metode *Gallery Walk* adalah apabila sekurang-kurangnya 75% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa hasil persentase aktivitas murid selama penerapan metode *Gallery Walk* yaitu semua murid memenuhi kriteria aktif sedangkan hasil rata-rata persentase aktivitas murid mencapai 756,16% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam pembelajaran melalui penerapan metode *Gallery Walk* tergolong aktif.

Aktivitas murid merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada pembelajaran seperti bertanya, mengajukan pendapat, bekerjasama dengan murid yang lain serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila murid secara aktif ikut terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga murid tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian aktivitas murid dengan menggunakan metode *Gallery Walk* efektif diterapkan pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Gallery Walk* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Gallery Walk* kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone sebelum menggunakan metode *Gallery Walk* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 50%, rendah 31,25%, sedang 9,38%, tinggi 6,25% dan sangat tinggi berada pada presentase 3,12%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh setelah diterapkan metode *Gallery Walk* yaitu dapat disimpulkan bahwa secara umum metode *Gallery Walk* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone hal ini dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 31,25%, tinggi 31,25%, sedang 37,5%, rendah 0.00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Gallery Walk* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng

Kabupaten Bone setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,327$ dan $t_{Tabel} = 2,042$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,327 > 2,042$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan metode *Gallery Walk* yang mempengaruhi hasil belajar IPS kelas V SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPS melalui penerapan Metode *Gallery Walk* layak dipertimbangkan untuk digunakan sebagai model pembelajaran alternatif di sekolah khususnya di SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone.
2. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres 5/81 Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone, disarankan untuk menggunakan Metode *Gallery Walk* dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan Metode *Gallery Walk* ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Estiningtyas. 2013. "Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi dan Hasil Belajar IPA Materi Kesesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungan melalui Model Gallery Walk di Kelas V SD Negeri 1 Mrebet". *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Purwokerto.
- Hamiyah dan Muhamad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustakaraya: Jakarta.
- Ishak. 2014. *Inofasi Pembelajaran Efektif*. Yrama Widya: Bandung.
- Kariadinata, Rahayu dan Abdurahman, Maman. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Pustaka Setia: Bandung
- Komalasari. 2015. Penerapan gallery walk untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karya seni rupa murni pada siswa kelas IV SD negeri 01 Petanjungan kabupaten pematang. *Skripsi*. Universitas negeri semarang: semarang.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik Teori Praktik dan penilaian*. Alfabeta: Bandung.
- Marini. 2012. "Efektifitas Penggunaan Model "Gallery Walk" Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Al-Fatah Tarakan". *Skripsi*: Makasar.
- Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Maulidatun, Siti. 2012. "Pengaruh Penggunaan Metode Gallery Walk Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Pokok Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Kelas V Semester 1 Di Mi Negeri Kalibuntu Wetan Kendal". *Skripsi*: Semarang
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Predana Media Group: Jakarta.

- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Sumaatmadja Nursid, dkk. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Suryani, Sefiana. 2013. Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalisme dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Penerapan Model Gallery Walk di Kelas IV SD Negeri 2 Grendeng. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Purwokerto.
- Tim Penyusun FKIP Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Panrita Press: Unismuh Makassar.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. BP. Dharma bhakti: Jakarta.